

Actas de Diseño

Enero 2023 • Año 18 • N°42 • Foro de Escuelas de Diseño • Facultad de Diseño y Comunicación • Universidad de Palermo

42

XVII Semana Internacional de Diseño en Palermo 2022

VII Coloquio Internacional de Investigadores en
Diseño • XIII Congreso Latinoamericano de
Enseñanza del Diseño • XVII Encuentro
Latinoamericano de Diseño • VI Foro de
Experiencias Innovadoras en Diseño, Comunicación
y Creatividad • VII Cumbre de Emprendedores •
III Foro de Creatividad Solidaria • II Networking DC •
II Plenario del Foro de Escuelas de Diseño • I Jornadas
Interdisciplinarias Arquitectura en Palermo

Julio 2022, Buenos Aires, Argentina



Actas de Diseño N° 42.

XVII Semana Internacional de Diseño en Palermo 2022.

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

Textos en portugués

Mercedes Massafrá

Diseño

Fernanda Estrella

Coordinación de Actas de Diseño

Alejandra Guardia Manzur

Coordinación del Congreso de Enseñanza del Diseño

Alejandra Guardia Manzur

Universidad de Palermo

Rector

Ricardo Popovsky

Facultad de Diseño y Comunicación

Decano

Oscar Echevarría

Secretario Académico

Jorge Gaitto

1º Edición.

Cantidad de ejemplares: 100

Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.

Enero 2023.

Edición papel: ISSN 1850-2032

Edición digital: ISSN 2591-3735

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

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.



La publicación Actas de Diseño (Ed. papel ISSN 1850-2032 / Ed. digital ISSN 2591-3735) está incluida en el Directorio y Catálogo de Latindex, en el Nivel1 (Nivel Superior de Excelencia).



La publicación Actas de Diseño (Ed. papel ISSN 1850-2032 / Ed. digital ISSN 2591-3735) está incluida en Open Journal Systems (OJS), un Sistema de Administración y publicación de revistas y documentos periódicos (Seriadadas) en Internet.



El Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la República Argentina, con la resolución N° 2385/05 incorporó al Núcleo Básico de Publicaciones Periódicas Científicas y Tecnológicas –en la categoría Ciencias Sociales y Humanidades– la serie Actas de Diseño. Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. En diciembre 2013 fue renovada la permanencia en el Núcleo Básico, que se evalúa de manera ininterrumpida desde el 2005.



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional

Comité Editorial y Arbitraje

- Tatiana Acar.** UFF - Universidade Federal Fluminense, Brasil
- Lucia Acar.** UFRJ - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Brasil
- Andrés Acosta Aguinaga.** Escuela Toulouse Lautrec, Campus Chacarilla, Perú
- Jeimy Johana Acosta Fandiño.** Universidad de Ibagué, Colombia
- Ileana Grisel Addisi.** Universidad Nacional de José Clemente Paz - UNPAZ, Argentina
- Omar Alejandro Afanador Ortiz.** UDI - Universidad de Investigación y Desarrollo, Colombia
- José María Aguirre.** UNC - Universidad Nacional de Córdoba, Argentina
- Miguel Alfonso Olivares Olivares.** Universidad de Valparaíso, Chile
- Luciana Allegratti.** USP - Universidade de São Paulo, Brasil
- Fernando Alberto Alvarez Romero.** Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, Colombia
- Jaime Eduardo Alzate Sanz.** Universidad de Caldas, Colombia
- Ibar Federico Anderson.** Universidad Nacional de la Plata - UNLP, Argentina
- Renato Antonio Bertão.** Universidade Positivo, Brasil
- Alexandre Sá Barretto da Paixão.** Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Brasil
- Eduarne Battista.** Instituto Nacional de Tecnología Agropecuaria - INTA, Argentina
- Gabriel Bernal García.** Escuela de Artes y Letras, Institucion Universitaria, Colombia
- Maria del Rosario Bernatene.** UCA - Universidad Católica Argentina, Argentina
- Griselda Bertoni.** UNL - Universidad Nacional del Litoral, Argentina
- Federico Alberto Alvise María Brunetti.** Liceo Artistico Statale "di Brera", Italia
- Lia Calabre.** UFF - Universidade Federal Fluminense, Brasil
- Daniilo Calvache Cabrera.** Universidad de Nariño, Colombia
- Celso Carnos Scaletsky.** Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Brasil
- Horacio Casal.** Universidad Nacional de Río Negro, Argentina
- Jennyfer Alejandra Castellanos Navarrete.** Universidad de Nariño, Colombia
- Azul Kikey Castelli Olvera.** Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, México
- Jorge Manuel Castro Falero.** Universidad de la Empresa, Uruguay
- Leobardo Armando Ceja Bravo.** Universidad De La Salle Bajío, México
- José Ángel Chavarría Nieto.** Universidad De La Salle Bajío, México
- Rodrigo Cisternas Osorio.** Universidad Casa Grande, Ecuador
- Cayetano Cruz García.** Universidad de Extremadura, España
- Ursula Rosa Da Silva.** UFPel - Universidad Federal de Pelotas, Brasil
- Ramiro de León de Armas.** Universidad de la Empresa, Uruguay
- Javier de Ponti.** Universidad Nacional de la Plata - UNLP, Argentina
- Gloria Carolina Escobar Guillén.** Universidad Rafael Landívar, Guatemala
- Luiz Augusto Fernandes Rodrigues.** UFF - Universidade Federal Fluminense, Brasil
- María Belén Franco.** UNC - Universidad Nacional de Córdoba, Argentina
- Patricia Cecilia Galletti.** UNSAM - Universidad Nacional de San Martín, Argentina
- Yaffa Nahir Ivette Gómez Barrera.** Universidad Católica de Pereira, Colombia
- Sandra Virginia Gómez Mañón.** Universidad Iberoamericana, República Dominicana
- Lizeth Vanessa Guerrero Serrano.** Instituto Tecnológico Universitario Cordillera, Ecuador
- Victor Guijosa Frago.** Universidad Anáhuac, México
- Martha Gutierrez Miranda.** Universidad Autónoma de Querétaro, México
- Mónica Jacobo.** UNC - Universidad Nacional de Córdoba, Argentina
- Denise Jorge Trindade.** Universidade Estácio de Sá, Brasil
- José Korn Bruzzone.** Universidad Tecnológica de Chile, Chile
- Diego Felipe Larriva Calle.** Universidad del Azuay, Ecuador
- Mabel Amanda López.** UBA - Universidad de Buenos Aires, Argentina
- Ricardo López León.** Universidad Autónoma de Aguascalientes, México
- Rebeca Isadora Lozano Castro.** Universidad Autónoma de Tamaulipas, México
- Carlos Manuel Luna Maldonado.** Universidad de Pamplona, Colombia
- Mariela Marchisio.** UNC - Universidad Nacional de Córdoba, Argentina
- María Cecilia Mariaca Cardozo.** Universidad Católica Boliviana San Pablo, Bolivia
- Jimena Mariana García Ascolani.** Universidad del Pacífico, Paraguay
- Beatriz Sonia Martínez.** Universidad Nacional de Mar del Plata, Argentina
- Mercedes Martínez González.** Universidad Nacional Autónoma de México, México
- Alban Martínez Gueyraud.** Universidad Columbia del Paraguay, Paraguay
- Maria de los Angeles Martini.** UBA - Universidad de Buenos Aires, Argentina
- Sialia Karina Mellink Méndez.** CETYS Universidad, Campus Ensenada, México
- Jenny Yolanda Montenegro Araujo.** Instituto Metropolitano de Diseño, Ecuador
- Hernán Ovidio Morales Calderón.** Universidad Rafael Landívar, Guatemala
- Nora Angélica Morales Zaragoza.** Universidad Autónoma Metropolitana México, México
- Claudia Mourthé.** UFRJ - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Brasil
- Gloria Mercedes Múnera Álvarez.** Corporación Universitaria UNITEC, Colombia.
- Alejandro Daniel Murga González.** Universidad Autónoma de Baja California, México
- Heloisa Nazaré Dos Santos.** UEMG - Universidad do Estado de Minas Gerais, Brasil
- Alan Neumarkt.** Universidad Nacional de Mar del Plata - UNMdP, Argentina
- Jimena Vanina Odetti.** Instituto Tecnológico José Mario Molina Pasquel y Henríquez, México
- Joel Olivares Ruiz.** Universidad Gestalt de Diseño, México
- Guido Olivares Salinas.** Universidad de Playa Ancha, Chile
- José Tomás Pachajoa.** Universidad Católica de Colombia, Colombia
- Ana Beatriz Pereira de Andrade.** UNESP - Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", Brasil
- Nicolás Pinkus.** Universidad Nacional de Lanús, Argentina
- Rodrigo Pissetti.** UniDBSCO - Centro Universitário Unidombosco, Brasil
- Dolly Viviana Polo Florez.** Universidad de San Buenaventura, Colombia
- Julio Enrique Putallaz.** UNNE - Universidad Nacional del Nordeste, Argentina
- Paula Rebello.** Universidade de Vassouras, Brasil
- Edgard David Rincón Quijano.** Universidad del Norte, Colombia
- Carlos Roberto Soto.** Corporación Universitaria UNITEC, Colombia
- Stephanie Romero Marquez.** Universidad del Arte Ganexa, Panamá
- Alfonso Ruiz Rallo.** Universidad de La Laguna -ULL, España
- Eduardo Russo.** Universidad Nacional de la Plata - UNLP, Argentina
- Edgar Saavedra Torres.** Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, Colombia
- Jorge Santamaría Aguirre.** Universidad Técnica de Ambato, Ecuador
- Marcia de Noronha Santos Ferrán.** UFF - Universidade Federal Fluminense, Brasil
- Fabián Bautista Saucedo.** CETYS Universidad, Campus Tijuana, México
- María Liliana Serra.** UNL - Universidad Nacional del Litoral, Argentina
- Ángel Souto.** IAVQ - Instituto Tecnológico Superior Universitario de Artes Visuales, Ecuador
- Ana María Torres Frago.** UANL - Universidad Autónoma de Nuevo León, México
- Fanny Monserrate Tubay Zambrano.** Universidad de Cuenca, Ecuador
- Mario Fernando Uribe.** Universidad Autónoma de Occidente, Cali, Colombia
- Xinia Varela Sojo.** Instituto Tecnológico de Costa Rica, Costa Rica
- Rafael Vivanco.** USIL - Universidad San Ignacio de Loyola, Perú.

Actas de Diseño

Enero 2023 • Año 18 • N°42 • Foro de Escuelas de Diseño • Facultad de Diseño y Comunicación • Universidad de Palermo

42

XVII Semana Internacional de Diseño en Palermo 2022

VII Coloquio Internacional de Investigadores en
Diseño • XIII Congreso Latinoamericano de
Enseñanza del Diseño • XVII Encuentro
Latinoamericano de Diseño • VI Foro de
Experiencias Innovadoras en Diseño, Comunicación
y Creatividad • VII Cumbre de Emprendedores •
III Foro de Creatividad Solidaria • II Networking DC •
II Plenario del Foro de Escuelas de Diseño • I Jornadas
Interdisciplinarias Arquitectura en Palermo

Julio 2022, Buenos Aires, Argentina



Resumen / XVII Semana Internacional de Diseño en Palermo.

Este volumen reúne comunicaciones enviadas especialmente para el Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño que se organiza anualmente; en forma ininterrumpida desde el año 2009, por la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

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 / XVII International Design Week in Palermo.

This volume gathers communications and summaries specially written for the Latin-American Congress of Design Teaching, annually organized by the Faculty of Design and Communication of the Palermo University, since 2009 in Buenos Aires, Argentina.

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.

Keywords: Project based curriculum - design - graphic design - industrial-design - interior design fashion design - didactic - superior education - media - teaching method - motivation- new technologies - pedagogy - advertising - educational technology.

Resumo / XVII Semana Internacional de Design em Palermo.

O volume reúne comunicações enviadas especialmente para O Congresso Latino-americano de Ensino de Design que é organizado anualmente; de forma continua desde 2009 pela Faculdade de Design e Comunicação da Universidade de Palermo, Argentina.

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

Actas de Diseño es una publicación cuatrimestral 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 42

Actas de Diseño es la única publicación académica de carácter periódico sostenida por veinte años en el campo del diseño de alcance latinoamericano. En esta edición N° 42 Actas de Diseño continúa con su frecuencia trimestral alcanzada en el año 2021 con cuatro ediciones anuales. La edita 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 cuadragésima segunda edición (enero 2023) reúne las actividades realizadas en el marco del XVII Semana Internacional de Diseño. La publicación se organiza entre nueve grandes áreas, la cuales representan los nueve eventos que componen la Semana Internacional de Diseño.

En este número se podrán encontrar detalladas las actividades realizadas en el XIII Congreso Virtual Latinoamericano de Enseñanza del Diseño 2022 entre sus 49 comisiones (pp. 132-196). Se pueden consultar los índices alfabéticos por expositor (pp. 183-196).

El segundo segmento está compuesto por el documento que describe la agenda de actividades del XVII Encuentro Virtual Latinoamericano de Diseño 2022 con un resumen de cada actividad desarrollada (pp.197-223). Se pueden consultar los índices alfabéticos por expositor (pp. 217-223).

En este número se presentan además las actividades realizadas en el VII Coloquio Virtual Internacional de Investigadores en Diseño (pp.34-131); en el VI Foro Virtual de Experiencias Innovadoras en Diseño, Comunicación y Creatividad (pp. 224-294); en la VII Cumbre Virtual de Emprendedores (pp.295-308); en el III Foro Virtual de Creatividad Solidaria (pp.309-329); en el II Networking DC (pp.330-351); en el II Plenario del XVI Foro de Escuelas de Diseño (pp.352-363); y, finalmente, la presentación de la I Jornadas Interdisciplinarias de Arquitectura (pp.364-366).

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. En este número de la Serie Actas de Diseño, como es en este caso la edición cuarenta y dos, resume las actividades de la Semana Virtual Internacional de Diseño en Palermo que se realizó del 18 al 29 de julio de 2022. Se presentan los auspicios institucionales que acompañan Semana Virtual Internacional de Diseño en Palermo organizados por Asociaciones e Instituciones Educativas adherentes al Foro de Escuelas de Diseño (pp.12-27). El Foro de Escuelas de Diseño tiene, al cierre de esta edición, más de 430 instituciones educativas adheridas al mismo (ver listado de adherente organizado por países en pp.367-378).

Asimismo, en esta edición se integra la invitación y presentación de la Red de Investigadores en Diseño creada por la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Un espacio para fomentar el reconocimiento mutuo de los protagonistas de la Investigación, a nivel personal y/o institucional, que actúan en el campo del Diseño a través de acciones de presentación, conocimiento, comunicación, intercambio de resultados y generación de propuestas (p.380).

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

Auspician a Diseño en Palermo

Listado de Asociaciones e Instituciones educativas que acompañan
la Semana Internacional de Diseño en Palermopp. 12-12

Foro de Escuelas de Diseño - Adherentes

Instituciones del Foro de Escuelas de Diseño.....pp. 13-27

Introducción general de la Publicación (2022)

Mg Oscar Echevarría.....pp. 29-33

Coloquio [Virtual] Internacional de Investigadores en Diseño -

VII Edición 2022.....pp. 34-131

Índice de autores.....pp. 119-131

Congreso [Virtual] Latinoamericano de Enseñanza del Diseño -

XIII Edición 2022..... pp. 132-196

Índice de autores.....pp. 183-196

Encuentro [Virtual] Latinoamericano de Diseño -

XVII Edición 2022.....pp. 197-223

Índice de expositores que dictaron actividades.....pp. 217-223

Foro [Virtual] de Experiencias Innovadoras en Diseño, Comunicación y Creatividad -

VII Edición 2022.....pp. 224-294

Índice de expositores.....pp. 288-294

Cumbre [Virtual] de Emprendedores -

VII Edición 2022.....pp. 295-308

Índice de expositorespp. 306-308

Foro [Virtual] de Creatividad Solidaria -

III Edición 2022.....pp. 309-329

Índice de expositores.....pp. 326-329

Networking DC -

II Edición 2022.....pp. 330-351

Índice de expositorespp. 349-351

Plenario [Virtual] del Foro de Escuelas de Diseño -

II Edición 2022.....pp. 352-363

Índice de expositores.....pp. 363-363

Jornadas Interdisciplinarias - Arquitectura en Palermo -

I Edición 2022.....pp. 364-366

Índice de expositores.....pp. 365-366

Instituciones del Foro de Escuelas de Diseño.....pp. 367-378

Carta de adhesión al Foro de Escuelas de Diseño.....p. 379

Red de Investigadores en Diseño.....p. 380

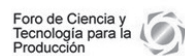
Instrucciones para autores.....p. 381

2022
ENCUENTRO
LATINOAMERICANO DE
DISEÑO
XVII EDICIÓN [VIRTUAL]

Facultad de Diseño y Comunicación
Universidad de Palermo
Julio 2022, Buenos Aires, Argentina

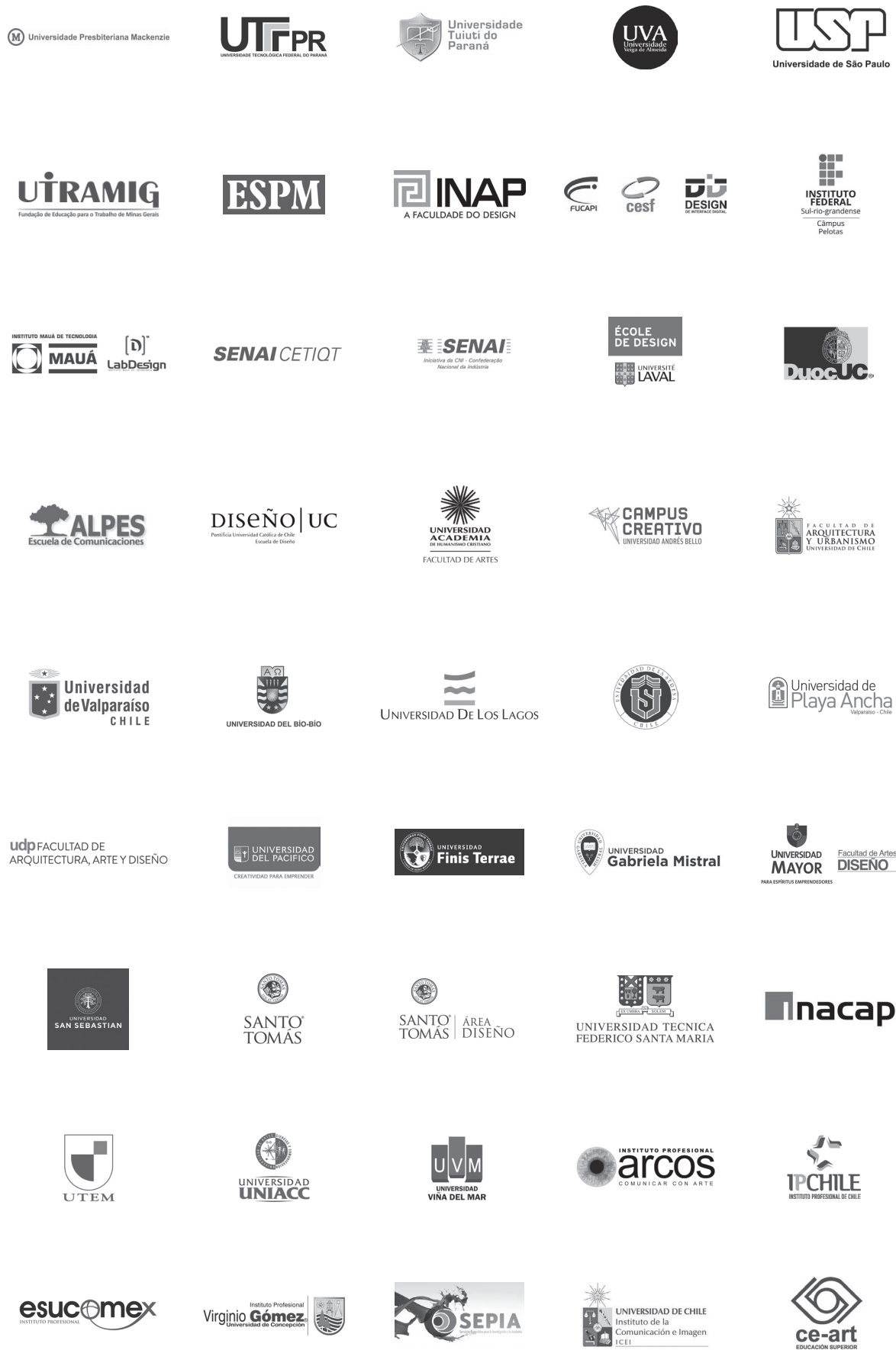


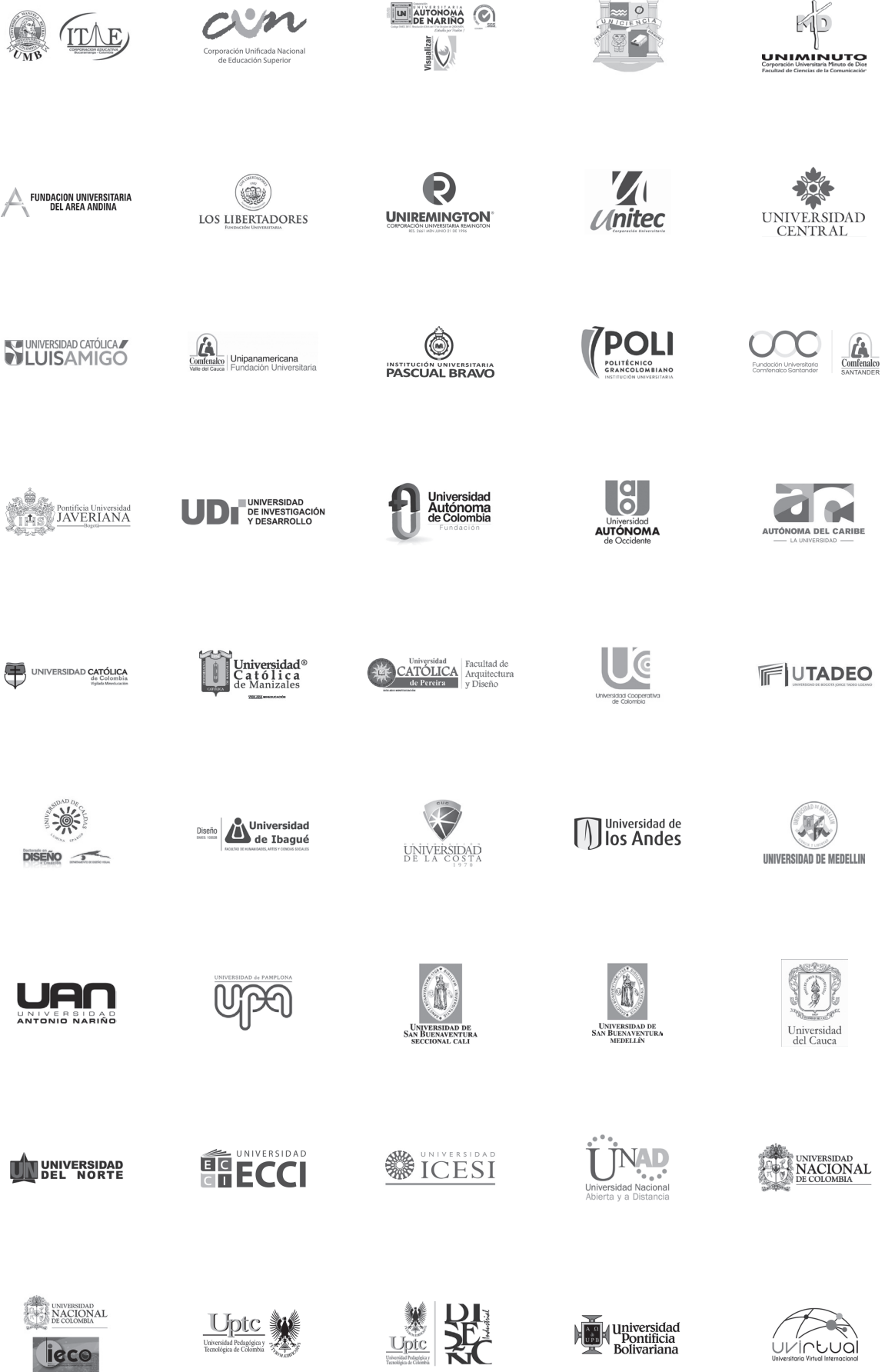
Asociaciones que auspician la Semana Internacional de Diseño en Palermo



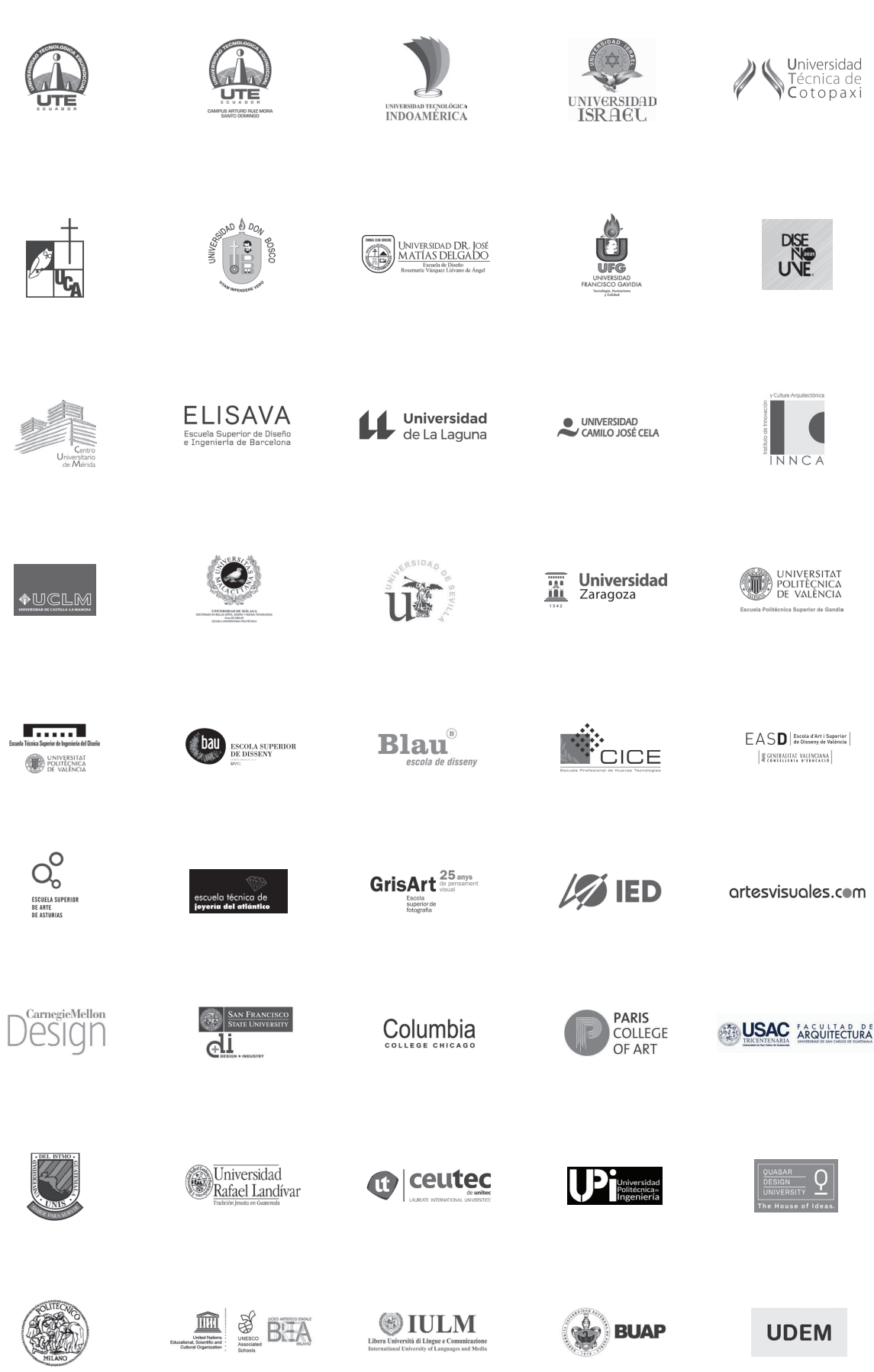




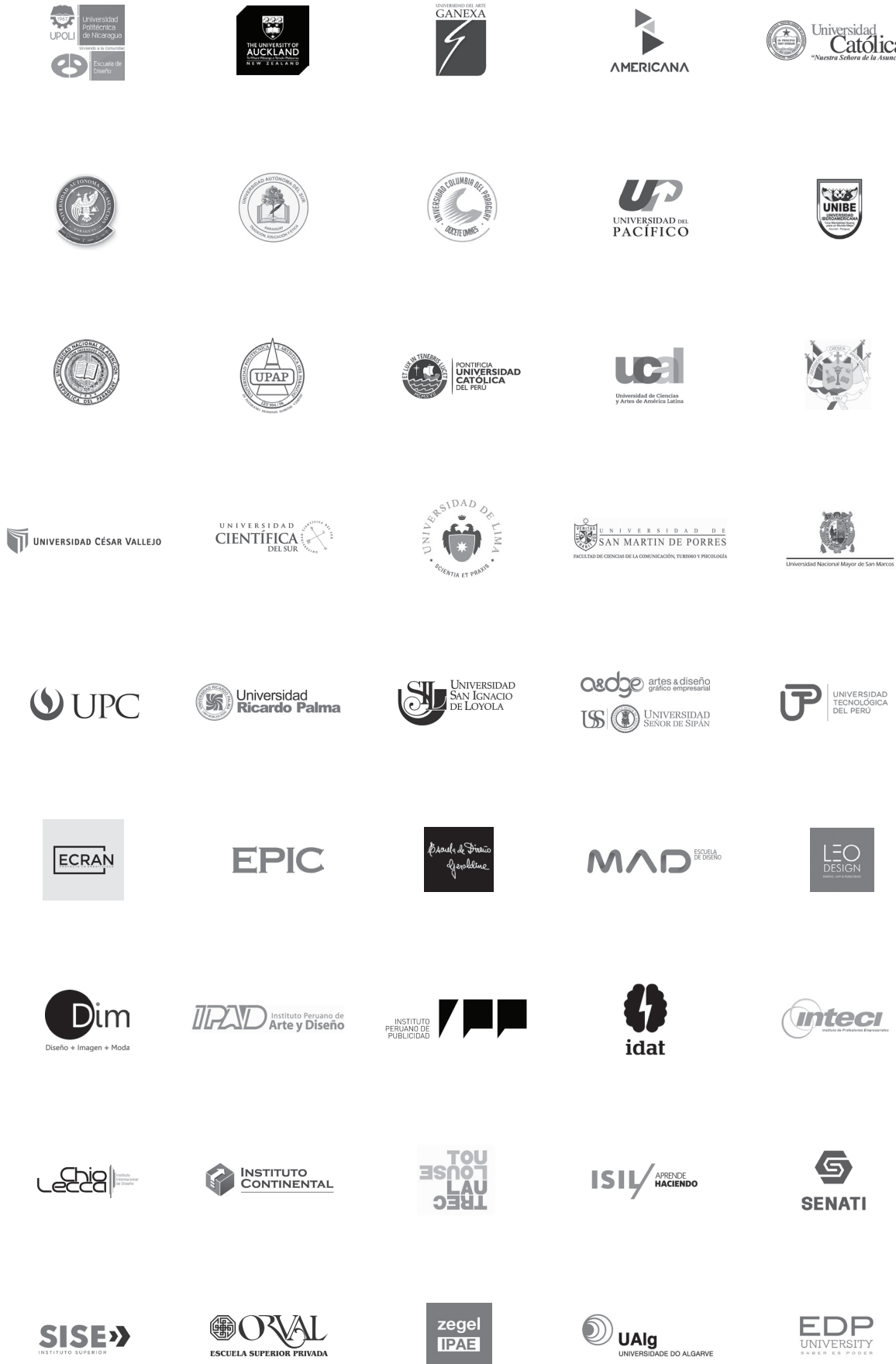














Listado de Asociaciones e Instituciones educativas que acompañan la Semana Internacional de Diseño en Palermo

Asociaciones que auspician la Semana Virtual Internacional de Diseño en Palermo

• AAM - Asociación Argentina de la Moda (Argentina) • AdbA ART DECO (Argentina) ADOPRODI (Argentina) • ALAD Uruguay (Uruguay) • ALADI (Argentina) • ALADI / SELLO RESPALDO (Argentina) • APDP - Asociación Patagónica de Diseñadores Profesionales Integrados (Argentina) • ASDICH - Asociación de Diseñadores Chuquisaca (Bolivia) • BOOK 21 (Argentina) • CAITA - Cámara Argentina de Innovación Textil y Afines (Argentina) • Cámara de Diseñadores Gráficos del Chaco (Argentina) • CEPRODI - Centro Promotor del Diseño (Argentina) • CONPANAC - Confederación Panamericana de Alta Costura (Argentina) • Col•legi Profesional de Disseny Gràfic de Catalunya (España) • DF MUEBLES (Argentina) • Foro de Ciencia y Tecnología para la Producción Argentina (Argentina) • Grupo Colonia Diseño (Uruguay) • HUMAN HANDS ONG Humanitario y Ambiental (Argentina) • Industrias Creativas y Culturales (Argentina) • Instituto Poussin (Perú) • International Institute For Integral Innovation 4i (Alemania) • MAP - Museo de Arte de Piriapolis (Uruguay) • MODELBA (Argentina) • Museo Hecho en Argentina (Argentina) • Nodo Tecnológico SdE (Argentina) • Nueva Escuela (Argentina) • ONDI (Cuba) • Premio Objeto Brasil (Brasil) • PRODIS (Argentina) • PROGRAMA ARTODOS (Argentina) • RAD - Asociación Colombiana Red Académica de Diseño (Colombia) • RedArgenta (Argentina) • Salão Design (Brasil) • Sociedad Estimulo Bellas Artes Rm (Argentina)

Listado de Instituciones Educativas adheridas al Foro de Escuelas de Diseño que acompañan la Semana Internacional de Diseño en Palermo

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 de San Pablo Tucumán • Universidad del Aconcagua • Universidad del Cine • Universidad del Este • Universidad del Norte Santo Tomás de Aquino • Universidad Maimónides • Universidad Nacional de Córdoba, Facultad De Arquitectura Urbanismo y Diseño - Escuela de Posgrado • Universidad Nacional de Córdoba, Facultad De Arquitectura Urbanismo y Diseño • Universidad Nacional de Cuyo - UnCUYO • Universidad Nacional de Jujuy • Universidad Nacional

de Misiones • Universidad Nacional de Río Negro • Universidad Nacional de San Juan • Universidad Nacional del Litoral • Universidad Popular de Resistencia • Università di Bologna • UNNE Universidad Nacional del Nordeste • Universidad Nacional de Tucumán - Instituto de Investigación Diseño de Interiores y Equipamiento • USAL Universidad del Salvador

Otras instituciones educativas: • ABM - Instituto de Educación Superior A-793 • AdbA Art Deco Argentina América - Acapa Arte Patrimonio Acción • Cámara de Diseñadores Gráficos del Chaco • 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 • Escuela Técnica N° 18 "Nicolás Berrondo de Quiroga" • ESP Escuela Superior de Publicidad Comunicación y Artes Visuales • Fundación E. B. Anrique • Gutenberg Instituto Argentino de Artes Gráficas • Human Hands Ong • ICES Instituto Católico de Enseñanza Superior • IDES Instituto de Estudios Superiores • I.M.A.G.E. Instituto de Medios Avanzados, Gráficos y Electrónicos • Instituto Argentino de la Empresa • Instituto de Educación Superior Manuel Belgrano • Instituto de Estudios Superiores IES • Instituto IESERH • 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 • Instituto Superior Esteban Adrogué • Instituto Superior Mariano Moreno • Instituto Superior Nicolás Avellaneda • Instituto Superior Pedro Goyena • Instituto Superior San Martín N° 1821 • Instituto Superior Santo Domingo • Instituto Tecnológico N° 4 "San Isidro" • Integral Instituto Superior de Diseño • ISCCS - Instituto Superior en Ciencias de la Comunicación Social • ISEC - Instituto Sudamericano de Enseñanza para la Comunicación • ITM Instituto Tecnológico de Motores • La Metro. Escuela de Comunicación Audiovisual.

Bolivia

Universidades: • UMSS - Universidad Mayor de San Simón • Universidad Autónoma Gabriel René Moreno • Universidad Católica Boliviana San Pablo • Universidad Privada Boliviana UPB • Universidad Mayor, Real y Pontificia de San Francisco Xavier de Chuquisaca • Universidad Privada de Santa Cruz de la Sierra UPSA • Universidad

Privada del Valle • Universidad Privada Franz Tamayo – UNIFRANZ • Universidad UCATEC • UTEPSA - Universidad Tecnológica Privada de Santa Cruz .

Brasil

Universidades: • Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora • Centro Universitário de Belo Horizonte, UNIBH • UNESCO - Centro Universitário do Espírito Santo • Centro Universitário Metodista IPA • Faculdade Católica do Ceará • Faculdade da Serra Gaúcha FSG • Faculdade Méliès • Faculdade Montserrat • FAI - Faculdade Inovação • FIB - Faculdades Integradas de Bauru • FURB - Universidade Regional de Blumenau • USC - IASCJ Universidade Sagrado Coração • IED - Instituto Europeo di Design São Paulo • Instituto Federal Fluminense • Instituto Zuzu Angel • 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 • Universidade Federal Juiz de Fora • UFMG - Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Arquitetura e Design • UFMG - Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes • UNESP - Universidade Estadual Paulista “Julio de Mesquita Filho”, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação – FAAC, Campus BAURU • UniDBSCO - Centro Universitário UNIDOMBOSCO • UniRitter Centro Universitario Ritter dos Reis • Universidade Católica de Santos • UEMG - Universidade do Estado de Minas Gerais • Universidade do Estado do Rio de Janeiro • Universidade do Grande Rio Professor José de Souza Herdy – UNIGRANRIO • Universidade Estácio de Sá, UNESA • Universidade Estadual de Londrina • Universidade Federal de Goiás • Universidade Federal de Pelotas • Universidade Federal de Pernambuco • Universidade Federal de Santa Catarina • Universidade Federal do Ceará • UFRJ - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de Belas Artes • UFRN - Universidade Federal do Rio Grande do Norte • UFRGS - Universidade Federal do Rio Grande do Sul • Universidade Feevale • Universidade Positivo • Universidade Presbiteriana Mackenzie • Universidade Tecnológica Federal do Paraná UTFPR • Universidade Tuiuti do Paraná • Universidade Veiga de Almeida • USP Universidade de São Paulo • UTRAMIG - Fundação de Educação para o Trabalho de Minas Gerais.

Otras instituciones educativas: • Escola Superior de Propaganda e Marketing, Porto Alegre, Rio de Janeiro y São Paulo – ESPM • Faculdade de Tecnologia INAP • FUCAPI - Fundação Centro de Análise, Pesquisa e Inovação Tecnológica • Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-Rio-Grandense - Campus Pelotas • Instituto Mauá de Tecnologia – IMT • SENAI CETIQT - Serviço Nacional de Aprendizagem Industria.

Canadá

Universidades: • Université Laval

Chile

Universidades: • DuocUC - Fundación Duoc de la Pontificia Universidad Católica De Chile • Instituto Profesional Alpes, Escuela de Comunicaciones • Pontificia Universidad Católica de Chile • Universidad Academia de Humanismo Cristiano • Universidad Andrés Bello, campus creativo • Universidad de Chile • 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 Finis Terrae • Universidad Gabriela Mistral • Universidad Mayor, Facultad de Artes-Diseño • 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 • SEPIA - Servicios Especiales para la Investigación y la Academia • ICEI - Instituto de la Comunicación e Imagen de la Universidad de Chile.

Colombia

Universidades: • Corporación de Educación Superior Ce-Art • Corporación Educativa ITAE, Universidad Manuela Beltrán • Corporación Unificada Nacional de Educación Superior - CUN • Corporación Universitaria Autónoma de Nariño • Corporación Universitaria de Ciencia y Desarrollo Uniciencia • Corporación Universitaria Minuto de Dios • Corporación Universitaria Uniremington • Corporación Universitaria UNITEC • Fundación Universidad Central • Fundación Universitaria del Área Andina • Fundación Universitaria Los Libertadores • Fundación Universitaria Luis Amigó • Fundación Universitaria Panamericana Comfenalco Valle • Institución Universitaria Pascual Bravo • Institución Universitaria Politécnico Gran Colombiano • Fundación Universitaria Comfenalco Santander UNC • Pontificia Universidad Javeriana • Universidad de Investigación y Desarrollo UDI • Universidad Autónoma de Colombia • Universidad Autónoma de Occidente, Facultad de Humanidades y Artes • Universidad Autónoma de Occidente, Facultad de Facultad de Ingeniería • Universidad Autónoma del Caribe • Universidad Católica de Colombia • Universidad Católica de Manizales • Universidad Católica de Pereira • Universidad Cooperativa de Colombia, Sede Pereira • Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano • Universidad de Caldas • Universidad de Ibagué • Universidad de la Costa - CUC • Universidad de Los Andes • Universidad de Medellín • UAN - Universidad Antonio Nariño • Universidad de Pamplona • Universidad de San Buenaventura, Cali • Universidad de San Buenaventura, Medellín Universidad del Cauca • Universidad del Norte • Universidad ECCI • Universidad ICESI • Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD • Universidad Nacional de Colombia

• Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia • Universidad Pontificia Bolivariana • Universitaria Virtual Internacional Universidad de Nariño • Institución Universitaria Antonio José Camacho.

Otras instituciones educativas: • Asociación Colombiana Red Académica de Diseño • CENSA Centro de Sistemas de Antioquia • 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 • 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 de Educación Superior San Mateo • Fundación Escuela Colombiana de Mercadotecnia ESCOLME • Fundación Tecnológica Alberto Merani • Fundación Universitaria Bellas Artes • Institución Universitaria Colegio Mayor de Antioquia • Instituto Tecnológico Metropolitano • LCI Bogotá • TEINCO - Corporación Tecnológica Industrial Colombiana.

Corea del Sur

Universidades: • Kookmin University.

Costa Rica

Universidades: • Universidad Americana UAM • Universidad Veritas.

Otras instituciones educativas: • Instituto Tecnológico de Costa Rica.

Cuba

Universidades: • Academia Nacional de Bellas Artes San Alejandro • Instituto Superior de Diseño de la Universidad de La Habana.

Ecuador

Universidades: • Pontificia Universidad Católica del Ecuador • Tecnológico Espíritu Santo • Universidad Casa Grande • Universidad Católica de Cuenca • Universidad Central del Ecuador • Universidad de Guayaquil • Universidad del Azuay • Universidad de Río • UIDE - Universidad Internacional del Ecuador • Universidad Metropolitana • Universidad Nacional de Chimborazo (UNACH) • Universidad San Gregorio de Portoviejo • Universidad San Francisco de Quito – USFQ, Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas COCOA • Universidad Técnica de Ambato • Universidad Técnica del Norte • Universidad Técnica Particular de Loja • Universidad Tecnológica Equinoccial UTE • Universidad

Tecnológica Equinoccial UTE, Campus Arturo Ruiz Mora, Santo Domingo • Universidad Tecnológica Indoamérica • Universidad Tecnológica Israel • UTC Universidad Técnica De Cotopaxi.

Otras instituciones educativas: • Colegio Becquerel • IAVQ - Instituto Tecnológico Superior de Artes Visuales Quito • Instituto Superior Tecnológico Babahoyo • Instituto Superior Tecnológico de Cine y Actuación, INCINE • Instituto Superior Tecnológico Nelson Torres • Instituto Superior Tecnológico Rumiñahui • Instituto Superior Universitario Bolivariano de Tecnología • Instituto Tecnológico Sudamericano • Instituto Tecnológico Superior Metropolitano de Diseño • ITSCO - Instituto Tecnológico Superior Cordillera • Tecnológico de Formación Profesional Administrativo y Comercial • Tecnológico Sudamericano De Guayaquil – TECSU.

El Salvador

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

Otras instituciones educativas: • DiseñoUNE.

España

Universidades: • Centro Universitario de Mérida, Universidad de Extremadura • Elisava Escola Superior de Disseny I Enginyeria de Barcelona • ULL - Universidad de La Laguna • Universidad Camilo José Cela • Universidad de Castilla - La Mancha • Universidad de Málaga • Universidad de Sevilla • 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 I Superior de Disseny de València • Escuela Superior de Arte del Principado de Asturias • Escuela Técnica de Joyería del Atlántico • Grisart Escola Superior de Fotografía • IED - Istituto Europeo di Design Madrid • Instituto de Artes Visuales.

Estados Unidos

Universidades: • Carnegie Mellon University • San Francisco State University • Columbia College Chicago.

Francia

Universidades: • Paris College of Art.

Guatemala

Universidades: • Universidad de San Carlos de Guatemala

• Universidad del Istmo • Universidad Rafael Landívar •
Honduras

Universidades: • Centro Universitario Tecnológico CEUTEC de UNITEC, UPI • Universidad Politécnica de Ingeniería.

Italia

Universidades: • Quasar Design University • Politécnico Di Milano • Liceo Artístico Di Brera, Milano, Ministero Della Pubblica Istruzione • University of Languages and Media - IULM.

México

Universidades: • Benemérita Universidad Autónoma de Puebla • UDEM - Universidad de Monterrey • UMAG - Universidad Méxicoamericana del Golfo • CETYS Universidad • CETYS Universidad, Campus Ensenada • UNAL Universidad Autónoma de Nuevo León • UNICA • Universidad de Comunicación Avanzada • Universidad Anáhuac - México Norte • Universidad Autónoma Benito Juárez de Oaxaca - UABJO • Universidad Autónoma de Aguascalientes • Universidad Autónoma de Baja California, Campus Mexicali • Universidad Autónoma de Baja California, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología • UACJ, Universidad Autónoma de Ciudad Juárez • Universidad Autónoma de Guerrero • UAQ - Universidad Autónoma de Querétaro • Universidad Autónoma de Tamaulipas • Universidad Autónoma de Zacatecas • Universidad Autónoma del Estado de México • Universidad Autónoma del Estado de México, Valle de Chalco • 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 Guadalajara • Universidad de Guanajuato • Universidad de La Salle Bajío • Universidad de Morelos • Universidad del Sol • Universidad Estatal del Valle de Ecatepec • Universidad Gestalt de Diseño • Universidad Iberoamericana • Universidad La Concordia • Universidad La Salle • Universidad Latina de América - UNLA • Universidad Lux • Universidad Motolinía del Pedregal • UNAM - Universidad Nacional Autónoma de México • Universidad Vasco de Quiroga • UPAEP - Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla.

Otras instituciones educativas: • Centro de Diseño, Cine y Televisión • Centro de Estudios Gestalt • Centro de Estudios Superiores de Diseño de Monterrey S.C. - CEDIM • CUMP - Centro Universitario de Mercadotecnia y Publicidad • Instituto Tecnológico José Mario Molina Pasquel y Henríquez, Puerto Vallarta • ITESM Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey • ITSON - Instituto Tecnológico de Sonora • Trozmer Centro Universitario.

Nicaragua

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

Nueva Zelanda

Universidades: • University of Auckland, Waipapa Taumata Rau.

Panamá

Universidades: • Universidad del Arte Ganexa.

Paraguay

Universidades: • UAM - Universidad Americana • UCA - Universidad Católica Nuestra Señora de la Asunción • Universidad Autónoma de Asunción • Universidad Autónoma del Sur - UNASUR • Universidad Columbia del Paraguay • Universidad del Pacífico • Universidad Iberoamericana • Universidad Nacional de Asunción • Universidad Politécnica y Artística del Paraguay – UPAP.

Perú

Universidades: • PUCP - Pontificia Universidad Católica del Perú • UCAL - Universidad de Ciencias y Artes de América Latina • 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 • Universidad Tecnológica del Perú - UTP.

Otras instituciones educativas: • Escuela ECRAN • EPIC - Escuela Peruana de la Industria Cinematográfica • Escuela de Diseño Geraldine • Escuela de Moda & Diseño MAD • IESTP de Diseño Publicitario Leo Design • Instituto DIM - Diseño, Imagen y Moda • Instituto de Educación Superior Tecnológico Privado IDAT • Instituto de Profesiones Empresariales INTECI • Instituto Internacional de Diseño de Modas CHIO LECCA • IPAD - Instituto Peruano de Arte y Diseño • Instituto Peruano de Publicidad – IPP • Instituto Superior Tecnológico Continental • Instituto Toulouse Lautrec • ISIL - Instituto San Ignacio de Loyola • SENATI - Servicio Nacional de Adiestramiento en Trabajo Industrial • SISE - Instituto Superior • Universidad Peruana de Arte Orval • Zegel Ipae.

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 by Sally Machado • Instituto Universitario Bios • Peter Hamers Design School.

Venezuela

Universidades: • Universidad de los Andes, Facultad de Arquitectura y Diseño, Escuela de Diseño Industrial • Universidad de los Andes, Facultad de Arte • Universidad del Zulia • Universidad José María Vargas.

Otras instituciones educativas: • BRIVIL - Instituto de Diseño y Moda • Instituto de Diseño Centro Gráfico de Tecnología • Instituto de Diseño Darías • Prodiseño Escuela de Comunicación Visual y Diseño.

Mg Oscar Echevarria (*)

Resumen: En esta introducción se detalla brevemente la historia, desarrollo y proyección de la Semana Internacional de Diseño en Palermo desde su nacimiento como Encuentro Latinoamericano de Diseño en el año 2006 y la estructura y organización de la edición XVII realizada en Julio 2022. La Semana Internacional de Diseño en Palermo cumple 17 años en julio 2022 y se fue convirtiendo, con todos sus eventos asociados realizados en su marco (Encuentro Latinoamericano de Diseño, Coloquio Internacional de Investigadores en Diseño, Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño, Cumbre de Emprendedores, Foro de Experiencias Innovadoras en Diseño, Comunicación y Creatividad, Foro de Creatividad Solidaria, Plenario del Foro de Escuelas de Diseño, Networking DC y Jornadas Interdisciplinarias de Arquitectura), en el acontecimiento de diseño más importante de la región, y uno de los más significativos del mundo, por su calidad, escala, diversidad, continuidad y gratuidad.

Palabras clave: diseño - comunicación - enseñanza - investigación - innovación - creatividad - emprendedores - Latinoamérica.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 33]

1. Nuevos Escenarios. Nuevas Modalidades

La presente introducción a Actas de Diseño 42, correspondiente a enero 2023, presenta brevemente el desarrollo de la Semana Internacional de Diseño en Palermo en ocasión de cumplir diecisiete años en julio 2022 en su modalidad virtual, por tercer año consecutivo, en un escenario global de transición de la pandemia a la post pandemia. Por lo tanto las actividades de la próxima edición 2023 de la Semana se desarrollarán en ambas modalidades: virtuales y presenciales.

Actas de Diseño 42 documenta minuciosamente las actividades de cada uno de los espacios de la edición XVII de la Semana Internacional de Diseño en Palermo realizada desde el 18 de julio al 29 de julio 2022, organizándose en capítulos que contienen su respectiva introducción. En sus orígenes fue el Encuentro Latinoamericano de Diseño que, año tras año, fue creciendo y consolidándose hasta convertirse en la Semana Internacional de Diseño en Palermo que, por sus características únicas, es el evento académico y profesional de Diseño más importante del continente y es considerado como uno de los más importantes del mundo.

Este continuo crecimiento, enriquecimiento y expansión de la Semana Internacional de Diseño en Palermo, desde su primera edición en el año 2006 hasta la presente en julio 2022, puede ser analizado a través de varios indicadores de calidad, participación, diversidad, inclusión e internacionalización con los diversos actores del Diseño de nuestra época. El Encuentro Latinoamericano de Diseño desde el año 2006 fue desarrollándose paso a paso, edición tras edición, hasta convertirse en la actual Semana Internacional de Diseño en Palermo.

Dentro de la Semana Internacional el Encuentro Latinoamericano de Diseño el Encuentro Latinoamericano

de Diseño es actualmente uno de los grandes espacios que la componen. A través de las sucesivas ediciones fueron creándose nuevos espacios participativos para dar respuestas a las renovadas necesidades de los diferentes públicos interesados en actualizarse, capacitarse, vincularse y proyectarse más allá de sus instituciones, países y regiones. Nuevos públicos se acercaron a Palermo, se plantearon nuevas temáticas y nuevas propuestas de intercambio, vinculación y generación de proyectos colaborativos.

La Semana Internacional de Diseño en el 2006, su año de creación, fue un evento de dos días de duración que se organizó en una única sede de la Universidad de Palermo. La Semana en el año 2019, tuvo cinco días de duración y se organizó simultáneamente en tres sedes de la Universidad de Palermo. En la edición virtual 2022 alcanzó dos semanas de duración. En la primera edición fueron 331 expositores, en la actualidad más de 2500 expositores con más de 25.000 inscriptos. Estos tres indicadores (duración, asistencia y cantidad de expositores) bastan para observar su crecimiento sostenido, el enriquecimiento de sus actividades y su consolidación como lugar de referencia en el mundo del diseño.

Desde el 2020 y por tercer año consecutivo en el 2022, el evento fue totalmente virtual continuando en esta modalidad la tendencia de crecimiento manifestada en forma sostenida desde su nacimiento. Este año, por segunda vez y gracias a la incorporación de nuevos espacios y la creciente asistencia en la virtualidad, el evento se desarrolló a lo largo de 10 días en los cuales se presentaron un total de 267 comisiones online donde se expusieron la mayor parte de los 2420 contenidos (ponencias, comunicaciones, casos, conferencias, investigaciones y otros) presentados.

Todos los contenidos enviados, así como los videos completos de las 267 Comisiones Online, están disponibles en forma libre y gratuita, en el sitio web de la Semana.

2. XVII Semana Internacional de Diseño en Palermo 2022

En la edición XVII de la Semana Internacional de Diseño en Palermo 2022, expusieron en modalidad Online más de 2500 académicos, autoridades y profesionales de la región y del mundo que presentaron sus experiencias, reflexiones, investigaciones y propuestas a entusiastas y concurridas salas, comisiones, foros y paneles que se desarrollaron, durante dos semanas, desde el 18 al 29 de julio 2022 en varias aulas virtuales de la Universidad de Palermo, con acceso libre y gratuito a las mismas.

La Semana Internacional de Diseño en Palermo (con el nombre fundacional de Encuentro Latinoamericano de Diseño) realizó su primera edición en el año 2006. En la edición siguiente, correspondientes al año 2007, se creó y constituyó el Foro de Escuelas de Diseño que realizó su primer Plenario ese año. El Foro de Escuelas de Diseño, creado y coordinado por la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo integra a todas las instituciones educativas de la región dedicadas a la enseñanza del Diseño. Su característica amplia, plural y participativa incorpora a todas las instituciones que se dedican a la enseñanza del diseño, en cualquiera de sus niveles o modalidades (universitario, profesional o técnico) o sus formas organizativas (Facultades, Escuelas, Carreras, Institutos y otras) estén incorporados o no a la enseñanza formal u oficial en sus respectivos países. Hasta el presente hay más de 430 instituciones adheridas formalmente al Foro de Escuelas de Diseño cuyos miembros, autoridades, docentes y estudiantes participan de una u otra forma todos los años en las actividades de la Semana Internacional de Diseño.

En la edición Julio 2022 se realizó el XVI Foro de Escuelas de Diseño.

De igual manera, se continuó con el segundo año de su más reciente espacio Networking DC y, con la adhesión de un nuevo espacio de aporte a la disciplina, las I Jornadas Interdisciplinarias de Arquitectura.

La agenda de la Semana 2022 se desarrolló en nueve grandes espacios académico-profesionales profundamente articulados entre sí, que cubren dos semanas intensas de actividades, y que se presentan brevemente en este artículo y se desarrollan en profundidad detallando los expositores, con un breve abstract de su presentación, en la presente edición 42 de Actas de Diseño:

Guía de los espacios. Agenda de los contenidos

- El XVII Encuentro Latinoamericano de Diseño 2022 reunió más de 258 expositores que presentaron ensayos, reflexiones, desarrollos temáticos, portfolios, trabajos finales de carreras y diseños sobre el presente y el futuro

del quehacer de la disciplina a nivel regional y global (ver detalle de agenda del Encuentro en esta edición en pp.197-223)

Todos los contenidos están disponibles en www.palermo.edu/encuentro.

Todos los videos de las actividades están disponibles en nuestro canal de YouTube: <https://bit.ly/Actividades-Encuentro2022>

- El XIII Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño 2022 es el espacio donde se presenta, debate y reflexiona sobre el extenso campo del diseño desde la perspectiva de la enseñanza, la formación y los desafíos de la profesión. Se presentaron más de 400 ponencias en 50 comisiones online integradas por académicos, docentes e investigadores. (ver detalle de la agenda del Congreso en esta edición en pp.: 132-196)

Todos los contenidos están disponibles en www.palermo.edu/congreso.

Todos los videos de las actividades están disponibles en nuestro canal de YouTube: <https://bit.ly/comisiones-congreso2022>

- El VII Coloquio Internacional de Investigadores en Diseño 2022 se focaliza en que los Directores de Proyectos de Investigación presenten los avances y resultados con su equipo y colaboradores académicos. Es un espacio ideal para observar los logros de la Facultad de Diseño y Comunicación en la integración de sus políticas de investigación, editorial y sus posgrados (Maestría en Gestión de Diseño y Doctorado en Diseño). Se realizaron 29 comisiones con 600 ponencias. Se presentan varias publicaciones realizadas con los resultados de los proyectos de investigación, muchas de ellas en colaboración con destacadas universidades del mundo (ver detalle de la agenda del Coloquio en esta edición pp.: 34-131). Todos los contenidos están disponibles en www.palermo.edu/coloquio.

Todos los videos de las actividades están disponibles en nuestro canal de YouTube: https://bit.ly/comisiones_coloquio2022

- EL VI Foro de Experiencias Innovadoras de Diseño, Comunicación y Creatividad 2022 reunió más de 401 presentaciones de Profesores que exponen las experiencias más significativas de su práctica docente. Es un espacio de aprendizaje mutuo constituido por docentes de la Facultad de Diseño y Comunicación y profesores de otras instituciones de Argentina y América Latina (ver detalle de la agenda del Foro en esta edición en pp.: 224-294). Todos los contenidos están disponibles en www.palermo.edu/foroexperiencias.

Todos los videos de las actividades están disponibles en nuestro canal de YouTube: https://bit.ly/comisiones_foroexperiencias2022

- La VII Cumbre de Emprendedores 2022 vinculó activamente a 132 emprendedores y jóvenes profesionales que presentaron y mostraron sus proyectos, productos, marcas e ideas a destacados profesionales, creadores y

empresarios que han sido reconocidos por la Facultad de Diseño y Comunicación en los premios que otorga a Mujeres Creativas y Estilo Emprendedor. Son Maestros de la creatividad, las tendencias y los negocios del diseño y la comunicación que aconsejan y asesoran a emprendedores. Es un espacio de intercambio, fortalecimiento y crecimiento para sus participantes. Por su parte, la Maratón de Asesoramiento brinda las claves y herramientas para crecer en el mundo emprendedor y potenciar proyectos a través de 16 charlas y talleres liderados por expertos (ver detalle de la agenda de la Cumbre en esta edición en pp.: 295-308).

Todos los contenidos están disponibles en www.palermo.edu/cumbre.

Todos los videos de las actividades están disponibles en nuestro canal de YouTube: https://bit.ly/comisiones_cumbre y https://bit.ly/charlas_maraton

- El **III Foro de Creatividad Solidaria 2022** reunió a diseñadores, comunicadores y creativos que reflexionaron y compartieron sus iniciativas, acciones, campañas y/o productos que impactan positivamente en las cuestiones sociales, solidarias y de bien público en sus entornos y comunidades. En esta edición del Foro de Creatividad Solidaria se realizaron más de 200 presentaciones (ver detalle de agenda del Foro en esta edición en pp.: 309-329). Todos los contenidos están disponibles www.palermo.edu/creatividadsolidaria

Todos los videos de las actividades están disponibles en nuestro canal de YouTube: https://bit.ly/Comisiones_CreatividadSolidaria

- El **XVII Foro de Escuelas de Diseño (2022)** reunió a autoridades de distintas instituciones educativas en Diseño de la Región, con el propósito de reforzar las redes de fortalecimiento, vinculación y colaboración interinstitucionales e internacionales para resolver problemáticas comunes y avanzar juntos en la imprescindible jerarquización del Diseño como disciplina y profesión en el continente y el mundo. En esta edición virtual, el Foro contó con las exposiciones de 60 instituciones educativas de 16 países de América y Europa con 72 expositores en 12 comisiones. (ver detalle de agenda del Foro en esta edición en pp.: 352-363).

Todos los contenidos están disponibles en www.palermo.edu/foroescuelas

Todos los videos de las actividades están disponibles en nuestro canal de YouTube: https://bit.ly/comisiones_forodeescuelas2022

- El **II Networking DC 2022** es el evento de visibilidad, vinculación y proyección internacional para la comunidad de egresados y estudiantes avanzados (sean profesionales, creativos y/o emprendedores) de la Facultad de Diseño y Comunicación. En esta edición contó con la exposición de 92 egresados en 32 comisiones (ver detalle de la agenda del Networking en esa edición en pp.: 330-351).

Todos los contenidos están disponibles en www.palermo.edu/networkingdc

Todos los videos de las actividades están disponibles en nuestro canal de YouTube: https://bit.ly/comisiones_networkingDC2022

- Las **I Jornadas Interdisciplinarias de Arquitectura 2022** convocaron a académicos de todo el mundo para reflexionar sobre las problemáticas regionales en torno a las transformaciones ambientales, políticas, culturales y tecnológicas que atraviesan a la arquitectura. La primera edición se desarrolló en 5 paneles temáticos donde destacados profesionales y académicos compartieron un espacio de exposición y diálogo (ver detalle de la agenda de las Jornadas en esta edición en pp.: 364-366).

Todos los contenidos están disponibles en www.palermo.edu/jornadasarquitectura

Todos los videos de las actividades están disponibles en nuestro canal de YouTube: https://bit.ly/comisiones_jornadasarquitectura2022

3. Publicaciones de la Facultad de Diseño y Comunicación presentadas en la Semana

Como sucede en cada una de las ediciones de la Semana Internacional de Diseño en Palermo adquiere un lugar destacado la presentación de las publicaciones, en versión impresa y digital, que realiza especialmente la Facultad de Diseño y Comunicación para este acontecimiento. Cada año se presentan las producciones realizadas a partir del año anterior en diferentes espacios. Así se presentaron las ediciones realizadas entre julio 2021 y julio 2022 de las siguientes publicaciones periódicas: Actas de Diseño, Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, Libro Ilustración Latina y La Hoja de Diseño que se detallan a continuación.

Se presentaron las cuatro ediciones (ediciones 38 a 41) de la publicación académica **Actas de Diseño** correspondientes al año 2022. La edición 38, que resume todas las actividades realizadas en la Semana Internacional de Diseño en Palermo 2021; las ediciones 39 y 40 que contienen comunicaciones enviadas por académicos e investigadores de diseño de América Latina; y, la edición 41 correspondiente a los artículos enviados para el Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño. De esta forma, como orgullo institucional Actas de Diseño mantiene su periodicidad cuatrimestral alcanzada en el año 2018. Actas de Diseño es una publicación periódica internacional en versión papel y digital que se edita ininterrumpidamente desde el año 2006. Desde su primera edición en 2006 hasta el año 2017 contó con una periodicidad semestral con dos ediciones al año (desde el número 1 hasta el número 23). Desde el año 2018 (con el número 24) aumentó su frecuencia a tres ediciones al año y, a partir del 2021 se dio inicio (desde el número 33) a la frecuencia de cuatro ediciones por año.

Actas de Diseño (Grafica ISSN 1850-2032) está incluida en el Catálogo Latindex, en el Nivel 1 (Nivel Superior de Excelencia). La primera edición de Actas de Diseño acompañó la primera edición del Encuentro Latinoamericano de Diseño que se realizó en julio 2006 con la perspectiva innovadora, audaz, integradora, participativa, inclusiva,

disruptiva y regional de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Acontecimiento que se convertiría en el evento anual más importante del Diseño de la región desde su creación hasta el presente. Aquella primera edición de Actas de Diseño, en agosto 2006, contenía las comunicaciones y los artículos que enviaron académicos, docentes e investigadores desde toda América Latina para acompañar el momento fundacional del Encuentro Latinoamericano de Diseño. Así, número tras número, Actas de Diseño se fue convirtiendo en la única publicación teórica, periódica y universitaria, en su campo destacándose por su estilo y calidad, por su reconocimiento, proyección y su continuidad durante más de una década. Es importante señalar que Actas de Diseño es una publicación gratuita cuyos costos de producción, impresión y distribución son cubiertos por la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, responsable de su dirección editorial.

Actas de Diseño tiene un Comité Editorial y un Comité de Arbitraje internacional, es dirigida por el Decano de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Es una publicación que se distribuye en forma gratuita a sus autores y en ámbitos académicos internacionales. Tiene una versión gráfica, cuyas ediciones se presentan formalmente en cada nueva edición de la Semana Internacional de Diseño en Palermo. Y una versión digital que está disponible, en forma gratuita en www.palermo.edu/actasdc.

Actas de Diseño también está disponible en OJS: <https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/actas/index>

La inclusión de actas en estas plataformas le brinda una gran difusión, y citación, internacional a sus contenidos. Se presentaron las 23 ediciones producidas entre agosto 2021 y julio 2022 de la publicación “Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación” que contienen los resultados de las Líneas y Proyectos del Programa de Investigación que desarrolla el Instituto de Investigación en Diseño de la Facultad de Diseño y Comunicación con destacadas universidades e instituciones internacionales. Las mismas fueron presentadas en julio 2022, en ocasión de la VII Edición del Coloquio Internacional de Investigadores en Diseño (ver detalle de Coloquio en esta misma edición, pp. 34-131)

En julio 2022 se presentaron ediciones de esta publicación académica documentando y difundiendo los resultados de investigaciones realizadas con las siguientes instituciones internacionales: CITRA (UMET-CONICET) (Argentina); Equipo de Investigaciones Políticas - Universidad de Santiago de Compostela (España); Escuela Latinoamericana de Propiedad Intelectual (ELAPI) (Colombia); Facultad de Ciencias de la Comunicación, Fundación Universitaria Los Libertadores (Colombia); Instituto de Investigación y Experimentación en Arte y Crítica-IIEAC (Argentina); Museo de Arte Popular José Hernández (Argentina); School of Design at Carnegie Mellon University (USA); Universidad de Granada (UGR) (España); Universidad de Mar del Plata (Argentina); Universidad de Mendoza (Argentina); Universidad de Salamanca (España); Universidad de Sonora (México); Universidad del Bio Bio (Chile); Universidad del Desa-

rollo (Chile); Universidad Federal de Pernambuco UFPE (Brasil); Universidad Jorge Tadeo Lozano (Colombia); Universidad Nacional Autónoma de México (México); Universidad Nacional de Córdoba (Argentina); Universidad Rafael Landívar (Guatemala); Universidad Técnica de Ambato (Ecuador); Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (Brasil); y Università degli Studi della Campania Luigi Vanvitelli (Italia).

Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación es una revista académica de alcance internacional con arbitraje y editada por la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo ininterrumpidamente desde el año 2000. Publica trabajos originales e inéditos referidos a la agenda contemporánea del diseño, las comunicaciones y la creatividad desde una perspectiva interdisciplinaria. Cada edición es temática y reúne contribuciones de autores de diferentes perspectivas, instituciones y países. Cada número es organizado por un coordinador académico de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

Numerosas ediciones son producidas en conjunto con destacadas universidades e instituciones académicas internacionales y presentan resultados, reflexiones y aportes de los proyectos de investigación realizados entre estas instituciones y la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación se convirtió así en un medio de actualización, consulta, intercambio y debate de la comunidad internacional de investigadores y académicos vinculados a estos campos disciplinares. Actualmente es una publicación en versión gráfica (ISSN 1668-0227) y digital (ISSN 1853-3523) que fue incrementando paulatinamente su frecuencia hasta alcanzar más de diez ediciones anuales en el año 2019. El Caicyt-Conicet de la República Argentina evaluó esta publicación con el nivel 1 de excelencia en el año 2007 e ingresó al Núcleo Básico de Publicaciones Periódicas Científicas y Tecnológicas en la Categoría de Ciencias Sociales y Humanidades, lo cual le permite la presencia en SciELO, Latindex, Dialnet y EBSCO. En las sucesivas evaluaciones fue mejorando su calificación hasta el presente.

Actualmente la serie Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, participa en el Open Journal Systems (OJS). Este es un software de código abierto de gran proyección académica internacional para la administración, gestión y difusión de revistas científicas. Fue creado con el objetivo de permitir al entorno editorial la producción de artículos de acceso libre y una gestión mucho más flexible y fluida de las publicaciones.

También fue presentado el Libro “Latinoamérica vive en mí” que es el Libro Nº 15 de la colección Ilustración Latina que edita la Facultad de Diseño y Comunicación ininterrumpidamente, en forma anual, desde el año 2008. En esta ocasión el Libro contiene los premios y una selección de las mejores ilustraciones latinoamericanas del Concurso las mejores Ilustraciones Latinas que se realizó en la edición XVI de la Semana Internacional de Diseño en Palermo que se desarrolló en el año 2021. El Concurso, con la coordinación de la Facultad de Diseño

y Comunicación se organiza en forma ininterrumpida desde el año 2007 y el libro respectivo se edita y presenta en la edición del año siguiente. Por eso, esta es la edición 15 de la Colección que se edita ininterrumpidamente desde el año 2008.

Todos los libros están disponibles para consultar y/o descarga, en forma libre y gratuita en www.palermo.edu/encuentro/ilustracion

Se presentaron las nueve Agendas digitales de los nueve espacios que integran la Semana Internacional de Diseño en Palermo. Cada agenda contiene el programa completo de las actividades, con un resumen de cada comunicación, proyecto o actividad que se realiza y con sus respectivos autores. Cada Agenda es una edición de la publicación La Hoja de Diseño en Palermo que pueden consultarse online en: www.palermo.edu/publicacionesdc

Abstract: This introduction briefly details the history, development and projection of the International Design Week in Palermo since its birth as Latin American Design Meeting in 2006 and the structure and organization of the XVII edition to be held in July 2022. The International Design Week in Palermo will be 17 years old in July 2022 and has become, with all its associated events held within its framework (Latin American Design Meeting, International Colloquium of Design Researchers, Latin American Congress of Design Education, Entrepreneurs Summit, Forum of Innovative Experiences in Design, Communication and Creativity, Solidarity Creativity Forum, Design Schools Forum Plenary, DC Networking and Interdisciplinary Architecture Conference), in the most important design event in the region, and one of the most significant in the world, due to its quality, scale,

diversity, continuity and free of charge.

Keywords: design - communication - teaching - research - innovation - creativity - entrepreneurs - Latin America.

Resumo: Esta introdução detalha brevemente a história, desenvolvimento e projeção da Semana Internacional do Design em Palermo desde seu nascimento como Encontro Latino-Americano de Design em 2006 e a estrutura e organização da 17ª edição a ser realizada em julho de 2022. A Semana Internacional do Design em Palermo terá 17 anos em julho de 2022 e se tornou, com todos os eventos associados realizados dentro de sua estrutura (Encontro Latino-Americano de Design, Colóquio Internacional de Pesquisadores em Design, Congresso Latino-Americano de Educação em Design, Cúpula de Empreendedores, Fórum de Experiências Inovadoras em Design, Comunicação e Criatividade, Fórum da Criatividade Solidária, Plenário do Fórum das Escolas de Design, DC Networking e Conferência Interdisciplinar de Arquitetura), no evento de design mais importante da região, e um dos mais significativos do mundo, devido a sua qualidade, escala, diversidade, continuidade e gratuidade.

Palavras chave: design - comunicação - ensino - pesquisa - inovação - criatividade - empreendedores - **América Latina.**

(*) **Mg. Oscar Echevarría.** Lic. en Cinematografía (Universidad Nacional de La Plata), Magister en Educación Superior (Universidad de Palermo / UNESCO). Creador y Decano de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, Director del Instituto de Investigación en Diseño, Miembro del Consejo Superior de la Universidad de Palermo.

Resumen: En este artículo se detalla brevemente la historia, desarrollo y proyección del Coloquio Internacional de Investigadores en Diseño que, desde su nacimiento en el año 2016, integra la Semana Internacional de Diseño en Palermo. La Semana (Virtual) Internacional de Diseño en Palermo cumple 17 años en julio 2022 y se fue convirtiendo con todos sus eventos asociados que se realizan en su marco (Encuentro Latinoamericano de Diseño, Coloquio de Investigación y Desarrollo en Diseño, Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño, Foro de Experiencias Innovadoras en Diseño, Comunicación y Creatividad, Cumbre de Emprendedores, Foro de Creatividad Solidaria, Plenario del Foro de Escuelas de Diseño, Networking DC y Jornadas Interdisciplinarias de Arquitectura) en el acontecimiento de diseño más importante de la región, y uno de los más significativos del mundo, por su calidad, escala, continuidad y gratuidad.

Palabras clave: Investigación - Coloquio - Diseño - Latinoamérica - Actualización - Intercambio de experiencias - Vinculación institucional - Posgrados.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 130]

Introducción

La séptima edición del Coloquio Internacional de Investigadores en Diseño se realizó de manera Virtual, entre el 18 y el 22 de julio de 2022, en el marco del XIII Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño y de la XVII Semana Internacional de Diseño en Palermo. En esta ocasión fueron 29 comisiones que sesionaron de manera continuada durante cinco jornadas, en las que expusieron más de 600 investigadores internacionales del Diseño sosteniendo la escala, la participación y la calidad de los debates de las ediciones anteriores.

Presentación de Resultados de Proyectos de Investigación

En el Coloquio los investigadores y sus equipos presentan y exponen producciones y resultados de cada uno de los Proyectos finalizados, en avance y/o en proceso de incubación del Instituto de Investigación en Diseño de la Facultad de Diseño y Comunicación en el período 2021-2022.

Muchas de las Líneas y Proyectos se realizan, como se detalla más adelante, en colaboración con destacadas instituciones internacionales. Cada comisión es organizada por el o los directores respectivos de las Líneas y Proyectos, exponen sus investigadores y participan activamente los estudiantes de Posgrado de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (Doctorado en Diseño y Maestría en Gestión de Diseño), cuyas tesis están integradas a las diferentes Líneas y Proyectos.

22 instituciones de 10 países coordinaron en 2022 proyectos con el Instituto de Investigación

El carácter internacional que fue adquiriendo el Coloquio se debe a la presentación de resultados de investigaciones realizadas, y/o en desarrollo, en forma conjunta entre la

Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo con destacadas universidades e instituciones educativas del mundo.

En el marco de esta edición del Coloquio presentaron un total de 22 instituciones de 10 países que publicaron los resultados de sus investigaciones realizadas con el Instituto de Investigación en Diseño en 16 ediciones de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. En cada edición se consigna, y se identifica en tapa, la producción conjunta entre las instituciones participantes. Se detalla a continuación los países, instituciones y el número de la edición respectiva:

- **ESTADOS UNIDOS:** School of Design at Carnegie Mellon University (Transition Design II Special Issue / 157) y (*Visiones del Diseño V. Diseño y Antropoceno: Desafíos sostenibles, resilientes y regenerativos* / 158).

- **ITALIA:** Università degli Studi della Campania “Luigi Vanvitelli” (*Diseño, Innovación y Transdisciplinariedad II Relaciones del Diseño con la Naturaleza, la Biología y la Tecnología* / 149).

- **ESPAÑA:** Universidad de Salamanca (Derecho, sostenibilidad y diseño / 154); Universidad de Santiago de Compostela (*Fake News y desinformación: desafíos para las democracias de América Latina y el Caribe* / 161); Universidad de Granada (*Diseño y artesanía: Economía creativa y patrimonio para el desarrollo de comunidades* / 171).

- **BRASIL:** Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (*Unicornios: una cuestión de diseño, economía y tecnología* / 166) y (*Seminario de Estudios Avanzados en Diseño Internacional* / 159); Universidade Federal de Pernambuco (*Diseño, Innovación y Transdisciplinariedad II Relaciones del Diseño con la Naturaleza, la Biología y la Tecnología* / 149).

- **CHILE:** Universidad del Desarrollo (*Los caminos posibles del diseño / 153*); Universidad del Bío-Bío (*Unicornios: una cuestión de diseño, economía y tecnología / 166*).
- **COLOMBIA:** Escuela Latinoamericana de Propiedad Intelectual (Derecho, sostenibilidad y diseño / 154); Fundación Universitaria Los Libertadores (*Arte, comunicación y política: experiencias y expresiones desde Latinoamérica / 147*).
- **ECUADOR:** Universidad Técnica de Ambato (Diseño como estrategia de desarrollo social / 151).
- **GUATEMALA:** Universidad Rafael Landívar (*Continuidad difusa. Diseñando en la contingencia / 168*).
- **MÉXICO:** Universidad Nacional Autónoma de México (*Múltiples miradas en, desde y para el Diseño y los objetos / 172*); (*Insistencias: viejas inquietudes, nuevas preguntas de los game studies / 160*); Universidad de Sonora (*Continuidad difusa. Diseñando en la contingencia / 168*).
- **ARGENTINA:** Game ON! El arte en Juego (*Insistencias: viejas inquietudes, nuevas preguntas de los game studies / 160*); Museo de Arte Popular José Hernández (*Diseño y artesanía: Economía creativa y patrimonio para el desarrollo de comunidades / 171*); Universidad de Mendoza (*Creatividad, emoción y espacio II / 167*); Universidad Nacional de Córdoba (*Continuidad difusa. Diseñando en la contingencia / 168*); Universidad Nacional de las Artes (*Insistencias: viejas inquietudes, nuevas preguntas de los game studies / 160*); Universidad Nacional de Mar del Plata (*Continuidad difusa. Diseñando en la contingencia / 168*); Universidad Nacional de Quilmes (*Fake News y desinformación: desafíos para las democracias de América Latina y el Caribe / 161*).

Los resultados de las Líneas y Proyectos de Investigación se documentan y difunden en la publicación internacional Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación que edita la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo en forma ininterrumpida desde el año 2000.

Cuadernos

Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación es una revista académica de alcance internacional con arbitraje y editada por la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo publicada de forma continua desde el año 2000. Publica trabajos originales e inéditos referidos a la agenda contemporánea del diseño, las comunicaciones y la creatividad desde una perspectiva interdisciplinaria.

Todos los contenidos de Cuadernos están disponibles en forma libre y gratuita en www.palermo.edu/cuadernos. Cada edición es temática y reúne contribuciones de autores de diferentes perspectivas, instituciones y países. Cada

número es organizado por un coordinador académico de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Numerosas ediciones son producidas en conjunto con destacadas universidades e instituciones académicas internacionales y presentan resultados, reflexiones y aportes de los proyectos de investigación realizados entre estas instituciones y la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación se convirtió así en un medio de actualización, consulta, intercambio y debate de la comunidad internacional de investigadores y académicos vinculados a estos campos disciplinares. Actualmente es una publicación en versión gráfica (ISSN 1668-0227) y digital (ISSN 1853-3523) que fue incrementando paulatinamente su frecuencia hasta alcanzar más de diez ediciones anuales en el año 2019. El Caicyt-Conicet de la República Argentina evaluó esta publicación con el nivel 1 de excelencia en el año 2007 e ingresó al Núcleo Básico de Publicaciones Periódicas Científicas y Tecnológicas en la Categoría de Ciencias Sociales y Humanidades, lo cual le permite la presencia en SciELO, Latindex, Dialnet y EBSCO. En las sucesivas evaluaciones fue mejorando su calificación hasta el presente.

Actualmente la serie Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, participa en el Open Journal Systems (OJS). Este es un software de código abierto de gran proyección académica internacional para la administración, gestión y difusión de revistas científicas. Fue creado con el objetivo de permitirle al entorno editorial la producción de artículos de acceso libre y una gestión mucho más flexible y fluida de las publicaciones.

29 Ediciones de Cuadernos del Centro de Estudios presentados en el VII Coloquio 2022

A continuación se detallan los nuevos 29 volúmenes (desde 144 a 172) de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, publicados durante el período 2021-2022 y que fueron presentadas por sus coordinadores y autores durante el Coloquio. A continuación se presentan por su número (comenzando por la última edición), con sus coordinadores y, cuando corresponde, las instituciones respectivas:

Edición 172: Múltiples miradas en, desde y para el Diseño y los objetos. Coordinación: Marina Matarrese (Universidad de Palermo, Argentina) y Luz del Carmen Vilchis (la Universidad Nacional Autónoma de México, México).

Edición 171: Diseño y artesanía: Economía creativa y patrimonio para el desarrollo de comunidades. Ximena González Eliçabe (Universidad de Palermo, Argentina), Felicitas Luna (Museo de Arte Popular José Hernández, Argentina) y Ana García López (Universidad de Granada, España).

Edición 170: El camino de la heroína, narrativas diversas en la post pandemia. Tesis de Maestría en Gestión del Diseño. Coordinación: Gabriel Los Santos y Tomás

Stiegwardt (Universidad de Palermo, Argentina) Gabriela Díaz de Sabatés y Marcelo Sabatés (Columbia College of Chicago, USA).

Edición 169: Imagen y Diversidad. Coordinación: María Pía Estebecorena (Universidad de Palermo, Argentina).

Edición 168: Continuidad difusa. Diseñando en la contingencia. Coordinación: Fabiola Knop (Universidad de Palermo, Argentina) Alejo García de la Cárcova (Universidad de Palermo, Argentina); José María Aguerre (Universidad Nacional de Córdoba, Argentina); Gabriela Ciuró (Universidad Nacional de Mar del Plata, Argentina); Arodi Morales (Universidad de Sonora, México); y Ovidio Morales (Universidad Rafael Landívar, Guatemala).

Edición 167: Creatividad, emoción y espacio II. Coordinación: Sandra Navarrete (Universidad de Mendoza, Argentina).

Edición 166: Unicornios: una cuestión de diseño, economía y tecnología. Coordinación: Roberto Céspedes (Universidad de Palermo, Argentina), Jimena Alarcon Castro (Universidad del Bío-Bío, Chile) y Ana Beatriz Pereira de Andrade (Universidad Estadual Paulista, Brasil).

Edición 165: Programa Estímulo a la Investigación DC [Catálogo de Investigaciones. 3º Edición. Ciclo 2020-2022]. Coordinación: Mercedes Pombo (Universidad de Palermo, Argentina).

Edición 164: Lógicas/poéticas del habitar: el espacio doméstico. Coordinación: Ana Cravino (Universidad de Palermo, Argentina).

Edición 163: La fotografía como recurso en el audiovisual. Coordinación: Zulema Marzorati (Universidad de Palermo, Argentina).

Edición 162: Investigación en Arquitectura en Palermo. Coordinación: Roberto Medina (Universidad de Palermo - Universidad de Buenos Aires. Argentina).

Edición 161: Fake News y desinformación: desafíos para las democracias de América Latina y el Caribe. Coordinación: Marina Mendoza (Universidad de Palermo, Argentina); Mariano Dagatti (Universidad Nacional de Quilmes, Argentina) y Paulo Carlos López-López (Universidad de Santiago de Compostela, España).

Edición 160: Insistencias: viejas inquietudes, nuevas preguntas de los game studies. Coordinación: María Luján Oulton y Diego Maté (Universidad Nacional de las Artes, Argentina) y José Ángel Garfías Frías (Universidad Nacional Autónoma de México, México).

Edición 159: Seminario de Estudios Avanzados en Diseño Internacional. Coordinación: Roberto Céspedes (Universidad de Palermo, Argentina) Ana Beatriz Pereira de Andrade (Universidade Estadual Paulista «Júlio de Mesquita Filho», Brasil).

Edición 158: Visiones del Diseño V. Diseño y Antropoceno: Desafíos sostenibles, resilientes y regenerativos. Coordinación: Daniela Di Bella (Universidad de Palermo, Argentina) y Terry Irwin (Carnegie Mellon University, USA)

Edición 157: Transition Design II. Coordinación: Daniela V. Di Bella (Universidad de Palermo, Argentina) y Terry Irwin (Carnegie Mellon University, USA).

Edición 156: Anuario de Investigación 2021 (Segunda parte). Memoria del Instituto de Investigación en Diseño 2021 - Volumen 5. Coordinación: Oscar Echevarría (Universidad de Palermo, Argentina).

Edición 155: Anuario de Investigación 2021 (Primera parte). Memoria del Instituto del Investigación en Diseño 2021 - Volumen 4. Coordinación: Oscar Echevarría (Universidad de Palermo, Argentina)

Edición 154: Derecho, sostenibilidad y diseño. Coordinación: Susy Inés Bello Knoll (Universidad de Salamanca, España) y Juan Sebastián Sánchez Polanco (ELAPI, Colombia)

Edición 153: Los caminos posibles del diseño. Coordinación: Alejandra Niedermaier (Universidad de Palermo, Argentina) y María Bernardita Brancoli (Universidad del Desarrollo, Chile)

Edición 152: La moda en su laberinto. Parte IV. Coordinación: Patricia M. Doria (Universidad de Palermo, Argentina)

Edición 151: Diseño como estrategia de desarrollo social. Coordinación: Taña Escobar y Jorge Santamaría (Universidad Técnica de Ambato, Ecuador)

Edición 150: La moda en su laberinto. Parte III. Coordinación: Patricia M. Doria (Universidad de Palermo, Argentina)

Edición 149: Diseño, Innovación y Transdisciplinariedad II Relaciones del Diseño con la Naturaleza, la Biología y la Tecnología. Coordinación: Daniela Di Bella (Universidad de Palermo, Argentina) y Amilton Arruda (Universidade Federal de Pernambuco, Brasil), Carla Langella (Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli", Italia)

Edición 148: Maestría en Gestión del Diseño y Maestría en Diseño de la Universidad de Palermo [Catálogo de Tesis. 7ª Edición. Ciclo 2018 - 2019]. Coordinación: Fabiola Knop y Alejo García de la Cárcova (Universidad de Palermo, Argentina)

Edición 147: Arte, comunicación y política: experiencias y expresiones desde Latinoamérica. Coordinación: Natalia Aguerre (Universidad de Palermo, Argentina) y Janneth Arley Palacios Chavarro (Fundación Universitaria Los Libertadores, Colombia)

Edición 146: Investigación en Diseño Evaluación Externa Ciclo 1 (2016-2018) y Ciclo 2 (2019-2020). Coordinación: Daniela Di Bella (Universidad de Palermo, Argentina)

Edición 145: Investigación en Diseño Memoria 2015-2020. Volumen 2. Coordinación: Daniela Di Bella (Universidad de Palermo, Argentina)

Edición 144: Investigación en Diseño Memoria 2015-2020. Volumen 1. Coordinación: Daniela Di Bella (Universidad de Palermo, Argentina)

601 Investigadores en el Coloquio Internacional de Investigadores en Diseño 2022

A continuación se presentan las 29 Comisiones (identificadas con letra y número) en las que se organizó la VII edición del Coloquio Internacional de Investigadores en Diseño. Se especifica quienes las coordinaron y, cuando corresponde, su vinculación a una Línea o Proyecto de Investigación del Instituto de Investigación en Diseño y si los resultados fueron publicados en Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación que se presentaron. También se especifican las instituciones que participaron en las investigaciones cuyos resultados se presentan.

C1 Arte y Comunicación

(Coordinada por Natalia Aguerre y Janneth Arley Palacios Chavarro)

Las presentaciones de esta comisión corresponden a los resultados de la Línea de Investigación N°11 Arte y Comunicación: Innovación estética, medios, nuevos lenguajes. Que fueron publicados en la [Edición 147] Arte, comunicación y política: experiencias y expresiones desde Latinoamérica de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, realizado en forma conjunta con la Fundación Universitaria Los Libertadores, Bogotá, Colombia, y la Universidad de Palermo (Argentina).

C2 Derecho, Sostenibilidad y Diseño

(Coordinada por Susy Bello Knoll y Juan Sebastián Sánchez Polanco)

Las presentaciones de esta comisión corresponden a los resultados de la Línea de Investigación N°21 Derecho, Sostenibilidad y Diseño Protección e Interdisciplina, que fueron publicados en la Edición 154 Derecho, Sostenibilidad y Diseño de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, realizado en forma conjunta con la Escuela Latinoamericana de Propiedad Intelectual ELAPI, Chile; la Universidad de Salamanca, España y la Universidad de Palermo, Argentina.

C3 Comunicación Persuasiva

(Coordinada por Carlos Andrés Arango-Lopera, Francisco José Torreblanca Díaz, Francisco Javier Lorente Sanjuán, Fabiola Knop y Alejo García de la Cárcova)

Las presentaciones de esta comisión corresponden a los resultados de la Línea de Investigación N°20 Diseño Difuso:

Prácticas de Diseño y Tendencias, que fueron publicados en la Edición 168 Continuidad difusa. Diseñando en la contingencia de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, realizado en forma conjunta con la Universidad de Medellín, Colombia; la Universidad de Alicante, España; Universidad Politécnica de Valencia, España y la Universidad de Palermo Argentina.

C4 Proyecciones de la Moda

(Coordinada por Patricia Doria)

Las presentaciones de esta comisión corresponden a los resultados de la Línea de Investigación N°17 Imagen Moda y Tendencias: Reflexiones sobre el Sistema de la Moda, que fueron publicados en la Edición 150 La moda en su Laberinto III de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, realizado por la Universidad de Palermo Argentina.

C5 Diseño y Economía

(Coordinada por Roberto Céspedes y Dra. Ana Beatriz Pereira de Andrade)

Las presentaciones de esta comisión corresponden a los resultados de la Línea de Investigación N°7 Diseño y Economía, que fueron publicados en la Edición 159 Seminario de Estudios Avanzados en Diseño Internacional de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, realizado en forma conjunta con la Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Brasil y la Universidad de Palermo Argentina.

C6 Proyecciones de la Moda (2)

(Coordinada por Patricia Doria)

Las presentaciones de esta comisión corresponden a los resultados de la Línea de Investigación N°17 Imagen Moda y Tendencias: Reflexiones sobre el Sistema de la Moda, que fueron publicados en la Edición 152 La moda en su Laberinto III de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, realizado por la Universidad de Palermo Argentina.

C7 Diseño como Estrategia de Desarrollo Social

(Coordinada por Taña Escobar, Jorge Santamaría, Fabiola Knop y Alejo García de la Cárcova)

Las presentaciones de esta comisión corresponden a los resultados de la Línea de Investigación N°20 Diseño Difuso: Prácticas de Diseño y Tendencias, que fueron publicados en la Edición 151 Diseño como estrategia de desarrollo social de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, realizado en forma conjunta con la Universidad Técnica de Ambato, Ecuador y la Universidad de Palermo Argentina.

C8 Diseño, Artesanías y Comunidades

(Coordinada por Ximena González Eliçabe)

Las presentaciones de esta comisión corresponden a los resultados de la Línea de Investigación N°22 Diseño, Artesanía y Patrimonio Comunidades y Economía Creativa, que fueron publicados en la Edición 171 Diseño y Artesanía: Economía creativa y Patrimonio para el Desarrollo de comunidades de Cuadernos del Centro de

Estudios en Diseño y Comunicación, realizado en forma conjunta con el Museo de Arte Popular José Hernández MAP, Argentina; la Universidad de Granada UGR, España y la Universidad de Palermo, Argentina.

C9 Cruces entre Cultura y Diseño

(Coordinada por Karen Avenburg)

Las presentaciones de esta comisión corresponden a los resultados de la Línea de Investigación N°1 Cruces entre Cultura y Diseño – Los diversos abordajes posibles de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, realizado por la Universidad de Palermo Argentina.

C10 Cine y Sociedad

(Coordinada por Zulema Marzorati y María Elena Stella)

Las presentaciones de esta comisión corresponden a los resultados de la Línea de Investigación N°14 Cine y Sociedad - Reflexiones sobre Cine Contemporáneo, que fueron publicados en la Edición 163 La fotografía como recurso en el audiovisual de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, realizado en forma conjunta con la Universidad de Buenos Aires, Argentina y la Universidad de Palermo, Argentina.

C11 Unicornios: una Cuestión de Diseño, Economía y Tecnología

(Coordinada por Roberto Céspedes y Jimena Alarcón Castro)

Las presentaciones de esta comisión corresponden a los resultados de la Línea de Investigación N°7 Diseño y Economía, que fueron publicados en la Edición 166 Unicornios: una cuestión de diseño, economía y tecnología de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, realizado en forma conjunta con la Universidad del Bio Bio, Chile; la Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Brasil y la Universidad de Palermo, Argentina.

C12 Giros y Perspectivas Visuales

(Coordinada por Alejandra Niedermaier y María Bernardita Brancoli)

Las presentaciones de esta comisión corresponden a los resultados de la Línea de Investigación N°10 Giros y Perspectivas Visuales, que fueron publicados en la Edición 153 Los caminos posibles del Diseño de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, realizado en forma conjunta con la Universidad del Desarrollo, Chile y la Universidad de Palermo, Argentina.

C13 - Imagen 360°

(Coordinada por María Pía Estebecorena)

Las presentaciones de esta comisión corresponden a los resultados de la Línea de Investigación N°25 Imagen y Diversidad, que fueron publicados en la Edición 169 Imagen y Diversidad de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, realizado en forma conjunta con Association of Image Consultants International, Argentina y la Universidad de Palermo, Argentina.

C14 Investigación en Arquitectura

(Coordinada por Roberto Medina)

Las presentaciones de esta comisión corresponden a los resultados de las investigaciones publicadas en la Edición 162 Arquitectura en Universidad de Palermo de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, realizado por la Universidad de Palermo, Argentina.

C15 Diseño en Perspectiva [edición especial]

(Coordinada por Daniela V. Di Bella y Terry Irwin)

Las presentaciones de esta comisión corresponden a los resultados de la Línea de Investigación N°4 Diseño en Perspectiva: Escenarios del Diseño, que fueron publicados en la Edición 157 Transition Design [Edición Especial] de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, realizado en forma conjunta con Carnegie Mellon University, USA y la Universidad de Palermo, Argentina.

C16 Forma y Materialidad

(Coordinada por Ana Cravino)

Las presentaciones de esta comisión corresponden a los resultados de la Línea de Investigación N°3 Forma y materialidad: Incidencia de la morfología y la tecnología en el diseño de espacios y productos, que fueron publicados en la Edición 164 Lógicas/Poéticas del habitar: El espacio doméstico de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, realizado por la Universidad de Palermo, Argentina.

C17 El Camino de la Heroína

(Coordinada por Gabriel Los Santos, Tomás Stiegwardt, Gabriela Díaz de Sabatés y Marcelo Sabatés)

Las presentaciones de esta comisión corresponden a los resultados de la Línea de Investigación N°23 El camino de la Heroína Narrativa, Género, Diversidad e Imaginario Social, que fueron publicados en la Edición 170 El camino de la heroína: narrativas diversas en la post pandemia de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, realizado en forma conjunta con Columbia College Chicago, USA y la Universidad de Palermo, Argentina.

C18 Diseño Difuso

(Coordinada por Fabiola Knop y Alejo García de la Cárcova)

Las presentaciones de esta comisión corresponden a los resultados de la Línea de Investigación N°20 Diseño Difuso: Prácticas de Diseño y Tendencias, que fueron publicados en la Edición 168 Continuidad difusa: Diseñando en la contingencia de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, realizado en forma conjunta con la Universidad de Mar del Plata, Argentina; la Universidad Nacional de Córdoba, Argentina; la Universidad de Sonora, México; la Universidad Rafael Landívar, Guatemala y la Universidad de Palermo, Argentina.

C19 Creatividad, Emoción y Espacio*(Coordinada por Sandra Navarrete)*

Las presentaciones de esta comisión corresponden a los resultados de la Línea de Investigación N°24 Creatividad, Emoción y Espacio, que fueron publicados en la Edición 167 Creatividad, Emoción y Espacio II de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, realizado en forma conjunta con la Universidad de Mendoza, Argentina y la Universidad de Palermo, Argentina.

C20 Discursos de la Imagen desde el Centro a la Periferia*(Coordinada por Alejandra Niedermaier)*

Las presentaciones de esta comisión corresponden a los resultados de la Línea de Investigación N° 10 Giros y Perspectivas Visuales. La imagen como arte y discurso, que fueron publicados en la Edición 129 Actores inesperados: lo que atraviesa el campo de la imagen de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, realizado en forma conjunta con la Universidad de Mendoza, Argentina y la Universidad de Palermo, Argentina.

C21 Incubadora de Proyectos Internacionales de Investigación*(Coordinada por Daniela V. Di Bella)*

Esta comisión presenta la Incubadora de Proyectos de Investigación en Diseño con los avances de los Proyectos inter-institucionales de investigación en Diseño incubados del período 2022-2023. La Incubadora está vinculada con las actividades de la Red de Investigadores en Diseño y el Foro de Escuelas y pertenece al Instituto de Investigación en Diseño.

C22 Diseño en Perspectiva*(Coordinada por Daniela V. Di Bella y Terry Irwin)*

Las presentaciones de esta comisión corresponden a los resultados de la Línea de Investigación N°4 Diseño en Perspectiva: Escenarios del Diseño, que fueron publicados en la Edición 158 Visiones del Diseño V: Diseño y Antropoceno: Desafíos sostenibles, resilientes y regenerativos de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, realizado en forma conjunta con Carnegie Mellon University, USA y la Universidad de Palermo, Argentina.

C23 Epistemología del Diseño*(Coordinada por Roxana Ynoub)*

Las presentaciones de esta comisión corresponden a los resultados de la Línea de Investigación N°7 Diseño y Economía, con los avances del Proyecto 7.6 Epistemología del Diseño de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, realizado por la Universidad de Palermo, Argentina.

C24 Cuerpo Vestuario*(Coordinada por Laura Zambrini)*

Las presentaciones de esta comisión corresponden a los resultados de la Línea de Investigación N°5 Cuerpo y Vestuario: Interrelaciones discursivas entre cuerpo, moda y sociedad, con los avances del Proyecto 5.2 Moda y Sociología II de Cuadernos del Centro de Estudios en

Diseño y Comunicación, realizado por la Universidad de Palermo, Argentina.

C25 - Comunicación Política*(Coordinada por Marina Mendoza y Paulo Carlos López López)*

Las presentaciones de esta comisión corresponden a los resultados de la Línea de Investigación N°19 Comunicación Política: Perspectivas digitales contemporáneas, que fueron publicados en la Edición 161 Fake News y desinformación: desafíos para las democracias de América Latina y el Caribe de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, realizado en forma conjunta con el CONICET, Argentina; la Universidad de Quilmes, Argentina; la Universidad de Santiago de Compostela, España y la Universidad de Palermo, Argentina.

C26 Investigar en Diseño*(Coordinada por Marina Matarrese y Luz del Carmen Vilchis Esquivel)*

Las presentaciones de esta comisión corresponden a los resultados de la Línea de Investigación N°8 – Investigar en diseño - Desarrollo de un proyecto institucional de investigación del claustro docente, que fueron publicados en la Edición 172 Múltiples miradas en, desde y para el Diseño y los objetos de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, realizado en forma conjunta con la Universidad Nacional Autónoma de México, México y la Universidad de Palermo, Argentina.

C27 Game Studies*(Coordinada por Luján Oulton, Diego Maté y José Ángel Garfías Frías)*

Las presentaciones de esta comisión corresponden a los resultados de la Línea de Investigación N°18 Game Studies: Juego y Sociedad. Perspectivas Digitales Contemporáneas, que fueron publicados en la Edición 160 Insistencias: viejas inquietudes, nuevas preguntas de los game studies de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, realizado en forma conjunta con la Fundación Walter Benjamin; el Instituto de Investigación y Experimentación en Arte y Crítica-IEAC, Universidad Nacional de las Artes-UNA, CONICET, Argentina; la Universidad Nacional Autónoma de México, México y la Universidad de Palermo, Argentina.

C28 Diseño, Innovación y Transdisciplinariedad*(Coordinada por Daniela V. Di Bella, Amilton Arruda y Carla Langella)*

Las presentaciones de esta comisión corresponden a los resultados de la Línea de Investigación N°4 Diseño en Perspectiva: Escenarios del Diseño, que fueron publicados en la Edición 149 Diseño, Innovación y Transdisciplinariedad II: Relaciones del Diseño con la Naturaleza, la Biología y la Tecnología de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, realizado en forma conjunta con la Universidad Federal de Pernambuco UPFE, Brasil; la Università degli studi della Campania Luigi Vanvitelli, Italia y la Universidad de Palermo, Argentina.

C29 Estímulo a la Investigación

(Coordinada por Mercedes Pombo)

Las presentaciones de esta comisión corresponden a los resultados de la Línea de Investigación N°16 Reservoirio Documental DC: Sistematización gráfica y digital de Instituto de Investigación en Diseño, que fueron publicados en la Edición 165 Estimulando el proceso de investigación académica de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, realizado por la Universidad de Palermo, Argentina.

En la edición 87 de La Hoja de Diseño se transcribe la agenda completa de la VII Edición del Coloquio Virtual Internacional de Investigadores en Diseño (601 Expositores) con un resumen de cada una de las presentaciones al mismo

• Arte y Comunicación (C1 Coloquio)

Esta Comisión sesionó online el lunes 18 de julio de 2022 a las 10.00 hs. (ARG). **Coordinación:** Natalia Aguerre (Universidad de Palermo, Argentina) y Janneth Arley Palacios Chavarro (Facultad de Ciencias de la Comunicación, Fundación Universitaria Los Libertadores, Bogotá, Colombia).

En esta comisión se presentó “Arte, comunicación y política: experiencias y expresiones desde Latinoamérica” (Cuaderno 147) con los resultados del Proyecto 11.6 del mismo nombre, que dirige Natalia Aguerre (Universidad de Palermo, Argentina) y Janneth Arley Palacios Chavarro (Facultad de Ciencias de la Comunicación, Fundación Universitaria Los Libertadores, Bogotá, Colombia).

Se reflexiona en clave crítica y desde distintas perspectivas sobre el conjunto de experiencias, expresiones y prácticas que se asientan en el reconocimiento de la función social del arte, el diseño y la comunicación en el compromiso con la ciudadanía, la libertad de expresión, la defensa de los derechos, la construcción social de realidad, la intervención en el espacio público, el cambio de perspectiva del espectador y los modos de narrar y contar nuestro actual contexto marcado por la Pandemia del Covid-19.

Los resultados de éste Proyecto continúan enriqueciendo las investigaciones de la Línea de Investigación N°11 Arte y Comunicación: Innovación estética, medios, nuevos lenguajes.

La Línea se desarrolla de manera ininterrumpida desde 2017 entre la Facultad de Diseño y Comunicación (UP, Argentina) junto a distintas Universidades. Los Proyectos anteriores al que se presenta en esta oportunidad son: 11.5 Arte y Política (Cuaderno 122) junto a la Fundação Casa de Rui Barbosa / EPCC Universidade do Estado do Rio de Janeiro (Brasil), 11.3 Arte y Diseño: Discursos de la Identidad Cultural de América Latina (Cuaderno 101) junto a la Universidad de Guadalajara (México), 11.2 Arte, Historia y Memoria (Cuaderno 92) junto a la Universidade do Vale dos Sinos –Unisinos (Rio Grande do Sul, Brasil) y 11.1. Experiencias del Arte Latinoamericano y su incidencia sobre el tiempo (Cuaderno 75) junto a la Université Rennes 2 (Francia) presentados respectivamente en los

Coloquios 2021, 2020, 2019 y 2018 (Entre paréntesis se consigna el Cuaderno donde se publican los resultados correspondientes al Proyecto).

Toda la información y documentación de las Líneas, los Proyectos y Publicaciones puede consultarse en forma libre y gratuita en: https://www.palermo.edu/dyc/investigacion_desarrollo_diseno_latino/index.html

La colección completa de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación está disponible en forma libre y gratuita en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/index.php

En esta comisión se presentaron las siguientes ponencias:

In01. La intersubjetividad como estrategia de comunicación para la reactivación de las actividades deportivas sociales luego de la pandemia. Kléver Rolando Samaniego Pesantez y Silvia Lorena Álvarez León (Universidad del Azuay, Cuenca Ecuador)

El mundo tiene puesto su mirada en la búsqueda de una vacuna para eliminar o neutralizar definitivamente al Corona Virus (Covid-19), declarado como pandemia en marzo de 2020. El confinamiento, el distanciamiento social y los juegos en dispositivos electrónicos se están constituyendo en un obstáculo para la reactivación de las actividades físicas en tiempos post-pandemia. Es por esa razón, que propongo iniciar con un pensamiento prospectivo para disminuir los efectos negativos que podrían afectar al momento de reactivar las actividades físicas. Con este objetivo, realizaremos una exploración comunicacional por los procesos intersubjetivos existentes en las Jornadas Deportivas Vacacionales de Sígsig-Ecuador, considerada la más constante y antigua del Ecuador, con la intención de examinar las estrategias de comunicación utilizadas en su convocatoria y participación.

In02. Jamlet de Villa Elvira: una experiencia en dramaturgia de la recepción desde el campo social popular. Blas Arrese Igor (Universidad Nacional de La Plata (UNLP), Argentina)

La dramaturgia de la recepción representa un área de vacancia para las investigaciones que cruzan comunicación social y teatro. El artículo se adentra en “Jamlet de Villa Elvira”, experiencia artística a partir del clásico shakesperiano, llevada adelante por pibes y pibas de un grupo de teatro de un barrio periférico de la ciudad de La Plata (Argentina). Nació como parte del trabajo de campo para la tesis doctoral del artista e investigador Blas Arrese Igor, para luego rebasar los límites académicos promoviendo la generación del Grupo de Teatro Oriyero. La experiencia llevada a cabo en Villa Elvira nos permite pensar las potencias del arte en los márgenes, en las periferias.

In03. El Efecto Kodak. De cómo la evolución de industria publicitaria puede significar su propia extinción. Mónica Baquero Gaitán y Nohra Ramírez Herrera (Pontificia Universidad Javeriana, Colombia)

La publicidad afronta cambios profundos por el impacto de la revolución tecnológica, la exigencia de efectividad y la urgencia de formación de profesionales con competencias aún por definir. Acerca de su evolución existen diversas lecturas de académicos estudiosos del fenómeno

publicitario; el presente artículo se configura como un proyecto cuya intención es la comprensión de los retos que trae consigo la cuarta revolución industrial en el ejercicio de la profesión y en el estudio del fenómeno publicitario contemporáneo. Para ello, retoma las voces de publicistas de Iberoamérica y se indaga si la industria publicitaria como industria creativa está por reinventarse o si se enfrentan, el efecto Kodak o Blockbuster, propios de la obsolescencia del negocio.

In04. Análisis de la comunicación gráfica del grupo de Rock fusión bogotano “Calle e la belleza”. Laura Camila Bautista Bautista (Corporación Universitaria Minuto de Dios, Colombia)

En este artículo se reflexionarán los hallazgos de la investigación realizada sobre el análisis de la forma de comunicación gráfica del grupo de Rock fusión bogotano “Calle e la belleza”, desde su nacimiento en 2014 hasta el 2020. La elección de este grupo se debe a que se puede observar cómo este tipo de música está estrechamente relacionada con la cultura juvenil urbana, y cómo su comunicación gráfica establece su identidad cultural por medio del intercambio de conocimientos, prácticas y representaciones sobre la realidad cotidiana de la ciudad. La investigación realizada tuvo un enfoque cualitativo, por cuanto analizó la realidad en el contexto natural, interpretando a partir de la recolección de datos, sin medición numérica. Asumir la investigación cualitativa no solo requiere comprensión sino también poder captar detalles que podrían resultar irrelevantes visto desde otros ámbitos, es decir, comprender que la otra persona u otras personas quieren expresar a través de sus palabras, su silencio y acciones, todo a través de la interpretación y el diálogo. El fin principal de la investigación es lograr determinar si el proceso comunicacional mediado por el vestuario, el arte visual, las letras y los recursos gráficos que plantea el grupo, van acorde con lo que proyecta, desde la apropiación y creación de la música fusión hasta el desarrollo cultural para hacer de la estructura simbólica y su propio discurso un medio de expresión.

In05. La Calle, un Territorio con otras prácticas, otros saberes y otros sentidos. Andrea Forero Hurtado (Universidad Externado de Colombia, Colombia), **Andrés Torres Poveda** (Universidad Nacional de Colombia, Colombia) Tras una intervención de la alcaldía de Bogotá en 2016 a una zona del centro de la ciudad, deprimida por fenómenos de narcotráfico, prostitución, miseria e ilegalidad, conocida como El Bronx o La Ele, se desarrollaron acciones para la atención de las personas que ocupaban el sector; algunas centradas en el arte, como la obra de teatro musical “Gloria, un canto a la vida”. De allí la investigación “Del territorio de la calle al territorio de la escena teatral”. La riqueza de los relatos sobre las prácticas y los saberes de La Calle como territorio, es decir como espacio de la construcción de sentidos, dieron pie a este artículo. El tema principal en este escrito, antes que el hecho teatral, es el fenómeno de habitabilidad de calle descubierto a través de las narrativas y que suscitaron reflexiones y tímidas propuestas de manejo.

In06. Análisis de caso sobre la gestión de una marca de diseño independiente de indumentaria en Quito. Diana Tamara Molina Reyes (Universidad San Francisco de Quito - Ecuador)

Se analizan las prácticas de gestión comunicacional de Mashasha, una casa de diseño independiente de indumentaria de la ciudad de Quito, para observar sus estrategias comunicativas de posicionamiento en el mercado. Mediante una investigación de tipo mixto, que contempla entrevistas a su creadora y encuestas al público objetivo, se determina que existen importantes brechas en la gestión de marca por falta de conocimiento de su creadora y los costos de este proceso, lo cual genera un escaso reconocimiento de esta casa de diseño aun cuando el público tiene conocimiento sobre este ámbito comercial y que lleva, finalmente, a su desaparición.

In07. Japopsampler: influencias de la cultura pop japonesa en los consumos de moda argentina. Victoria Nannini (Universidad Nacional de Rosario, Argentina)

En la actualidad, los efectos de la hipermediatización vinculados a los usos de las tecnologías digitales evidencian una creciente influencia de los estilos y la cultura popular japonesa en los consumos culturales a nivel global. En Argentina, se percibe una fuerte presencia del neojaponismo, especialmente en los consumos de moda junto a una hibridación de estilos heterogéneos. El presente trabajo se propone abordar las prácticas relacionadas al consumo de indumentaria de moda en jóvenes a través de medios digitales y plataformas virtuales que se ven influenciadas por la cultura pop japonesa. De esta forma, es posible detectar prácticas de consumo que samplean, mezclan y replican vestigios culturales japoneses que van desde el animé, pasando por lo kawaii hasta el uso de kanjis japoneses, junto a otras estéticas y estilos de moda y, por consiguiente, comunican nuevas construcciones de subjetividades respecto de la apariencia, la selección de marcas, el género, entre otros aspectos.

In08. La estética del afecto de Isao Takahata en el cuento de la princesa Kaguya. Lilia Nogueira Calcagno Horta (Escuela de Publicidad y Marketing -ESPM, Brasil)

Isao Takahata, director y fundador del estudio Ghibli, es conocido por cambiar constantemente de estilo a lo largo de tu carrera. Un ejemplo de lo que Takahata experimenta con nuevas estéticas es la película El cuento de la Princesa Kaguya, de 2013. Este artículo pretende disentir sobre la estética afectiva de Isao Takahata, abordando sus peculiaridades e investigando cómo recopila sus obras. Para eso, utilizaremos autores de la comunicación que estudian la estética de las producciones culturales, como Morin, Parret, Serres y Lotman, así como los sesgos de la industria del anime cultural, que serán abordados a través de los pensamientos de Tsugata, Luyten, Cavalaro y Takahata.

In09. Narrativas incendiárias: Remix, Estética e Diferença em Little Fires Everywhere. Pedro de Assis Pereira Scudeller y Dariane Lima Arantes (Escola Superior de Propaganda e Marketing - Bolsista CAPES - PROSUP INTEGRAL, Brasil)

Este artigo propõe, a partir de uma análise comparativa entre o best-seller *Little Fires Everywhere* e sua adaptação para a televisão, tensionar os sentidos relacionados a marcadores de gênero, raça e classe presentes em suas narrativas. Procuramos compreender como as narrativas da diferença são incorporadas e negociadas nessas obras, a partir de reflexões sobre a cultura remix, e identificar em que medida as narrativas revelam regimes de visibilidade e se tornam operadoras de dissenso, estabelecendo uma política de diferença em relação às representações femininas. Pensamos aqui nas interseções entre a experiência estética, a cultura midiática e as representações da diferença.

In10. Vestir el reclamo: los pañuelos verdes en la problematización del género. Cyntia Valladares (Universidad de Palermo, Argentina)

En el marco de la lucha por la legalización del aborto en Argentina —específicamente en la ciudad de Buenos Aires entre el 2018 y el 2020—, el símbolo de la Campaña Nacional por el Derecho al Aborto Legal, Seguro y Gratuito representado por el pañuelo verde excedió su lugar de origen expandiendo y generando nuevas ocasiones, modos de uso y ampliando sus significados. El presente artículo indaga sobre el lugar que ocupó el pañuelo verde en la lucha por la legalización del aborto, haciendo foco en las características de esta prenda política que incidieron en la problematización del género, desde su actuar performático.

• **Derecho, Sostenibilidad y Diseño (C2 Coloquio)**

Esta Comisión sesionó online el lunes 18 de Julio de 2022 a las 12.00 hs. (ARG). **Coordinación:** Susy Bello Knoll (Universidad de Palermo, Argentina y Universidad de Salamanca, España) y Juan Sebastián Sánchez Polanco (Escuela Latinoamericana de Propiedad Intelectual ELAPI, Chile).

En esta comisión se presentó “Derecho, Sostenibilidad y Diseño” (Cuaderno 154) con los resultados del Proyecto 21.3 del mismo nombre, que dirigen Susy Bello Knoll (Universidad de Palermo, Argentina y Universidad de Salamanca, España) y Juan Sebastián Sánchez Polanco (Escuela Latinoamericana de Propiedad Intelectual ELAPI, Chile).

Por tercer año consecutivo la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo en alianza estratégica con la Facultad de Derecho de la Universidad de Salamanca con fines de investigación continúan en la línea de análisis de Derecho y Diseño trabajando inter-disciplinariamente en el marco de la protección y salvaguarda de derecho de los creativos. En 2022 se suma a la investigación la Escuela Latinoamericana de Propiedad Intelectual (ELAPI) contribuyendo en la materia específica de protección en América Latina de los diseños de moda. Se profundiza el estudio de la sosten-

bilidad reafirmando el compromiso de las instituciones involucradas en esta área.

Los resultados de éste Proyecto continúan enriqueciendo las investigaciones de la Línea de Investigación N°21 Derecho, Sostenibilidad y Diseño Protección e Interdisciplina. La Línea se desarrolla de manera ininterrumpida desde 2019 entre la Facultad de Diseño y Comunicación (UP, Argentina) junto a distintas Universidades. Los Proyectos anteriores al que se presenta en esta oportunidad son: 21.2 Propiedad intelectual, Diseño y Sostenibilidad (Cuaderno 106) y 21.1 Sostenibilidad y Protección del Diseño (Cuaderno 144), ambos junto a la Universidad de Salamanca, España presentados respectivamente en los Coloquios 2020 y 2021 (Entre paréntesis se consigna el Cuaderno donde se publican los resultados correspondientes al Proyecto).

Toda la información y documentación de las Líneas, los Proyectos y Publicaciones puede consultarse en forma libre y gratuita en: https://www.palermo.edu/dyc/investigacion_desarrollo_diseno_latino/index.html

La colección completa de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación está disponible en forma libre y gratuita en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/index.php

En esta comisión se presentaron las siguientes ponencias:

In11. La sostenibilidad como identidad marcaría del emprendimiento argentino. Flavia Galarza (Universidad Católica de La Plata, Argentina y ELAPI Argentina)

Siendo la industria de la moda una de las más contaminantes del planeta, es absolutamente necesario un cambio de paradigma en los modelos de negocios. En esta línea de pensamiento, varias marcas argentinas conscientes de esta problemática han comenzado a introducir conceptos referidos a la temática, al mismo tiempo que los consumidores también reclaman información sobre los procesos y confección de prendas, productos y accesorios. En este contexto, podemos pensar en la sostenibilidad como la identidad marcaría del negocio de moda en Argentina, teniendo en cuenta el contexto en el cual se encuentra inmerso el emprendedor argentino, las tendencias existentes y la vinculación con otros actores de la sociedad.

In12. Protección de los diseños de moda en Costa Rica. Ana Laura Cubero Rodríguez (Universidad Internacional de Cataluña, España y ELAPI, Costa Rica)

Se pretende mostrar la necesidad de que el proceso de desarrollo de la industria de la moda en Costa Rica vaya de la mano con el derecho de la moda o fashion law como una herramienta que potencializa el mercado. Para esto se analizarán los distintos mecanismos legales existentes en el país para proteger las creaciones y adicionalmente las obligaciones legales que tienen los creadores de moda frente a la protección del medio ambiente.

In13. Protección de los diseños de moda en el Paraguay. Realidad de la industria. Gonzalo Gómez Forzley (Universidad Católica Nuestra Señora de la Asunción, Paraguay y ELAPI, Paraguay)

La moda es sin duda una de las expresiones del hombre y de la mujer reflejados en la forma de vestir que tienen su nacimiento en la actividad creativa de diseñadores

quienes son los verdaderos artífices de los variados y particulares diseños. El derecho no es ajeno al desarrollo de la industria de la moda, otorgando protecciones propias y muchas veces desconocidas por el mundo del diseñador. Lo referente a la moda sostenible, en Paraguay hemos paulatinamente concretado una corriente en ese sentido. Así mismo, valorar el aporte económico generado por esta actividad se refleja también con los acuerdos o contratos que mueve la industria. El presente trabajo pretende también compartir la experiencia real del diseñador y su labor sincerando el ¿Qué conozco? y sobre todo señalar brevemente la normativa aplicable para la protección de sus creaciones.

In14. La protección del Diseño en Venezuela. *Juan Astudillo Martínez* (Universidad Católica Andrés Bello en Caracas, Venezuela y ELAPI Venezuela), *Laura Hernández Bethermyt* (Universidad Santa María en Caracas, Venezuela y ELAPI Venezuela)

Venezuela cuenta con un panorama en desarrollo en cuanto a los diseños y su protección jurídica, el desenvolvimiento del derecho y cómo se ha ajustado a las distintas necesidades ha demostrado que es posible su protección y hacer valer la misma. Actualmente, su legislación y las nuevas propuestas que se están trabajando buscan adaptarse al entorno global y las necesidades de este, proteger y brindar un correcto resguardo de los derechos de los interesados siempre ha estado presente, modernizando sus mecanismos y adaptándose a la actualidad y aquello que está por venir.

In15. Moda, sostenibilidad y nuevas tecnologías: la protección por el derecho brasileño. *Fernanda Pansini* (Universidade Cândido Mendes, Brasil y ELAPI Brasil) *Thaielly da Silva José* (Escola da Magistratura Federal do Paraná, ESMAFE, Brasil y ELAPI, Brasil)

Este artículo tiene como objetivo demostrar cómo se protegen las marcas de moda sustentables en Brasil, sin embargo, la protección será analizada desde la perspectiva de la innovación tecnológica y especialmente en relación con la agenda de la ONU 2030, en la que la moda está directamente relacionada con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Así, analizaremos el perfil del mercado de la moda brasileña, sus objetivos y programas de responsabilidad con el desarrollo sostenible a través del uso de innovaciones relacionadas con la moda sostenible, analizando cómo pueden protegerse bajo la propiedad intelectual.

In16. El diseño de moda y su protección por el derecho de autor en Uruguay. *Silvina Vila* (Universidad de la República de Uruguay, Uruguay y ELAPI Uruguay)

Recientemente en Uruguay, fueron dictadas tres sentencias judiciales al respecto del reclamo de una reconocida empresa local dedicada a la indumentaria femenina. Esta empresa reclamó ante los Tribunales de Justicia uruguayos que sus diseños estaban siendo utilizados, imitados y comercializados por una cadena de supermercados, todo ello sin su autorización. La demandada fue condenada por la infracción y lesión de los derechos de autor que protegen a los diseños de moda. Este caso se considera un verdadero leading case que consagra la protección

de los diseños de moda mediante el reconocimiento del derecho de autor sobre las prendas de vestir en Uruguay, marcando de esta manera el camino para la resolución de futuras controversias en el ámbito del diseño de moda. El presente trabajo analiza los fundamentos expresados en estas sentencias para la obtención de esta protección reconocida a los diseñadores.

In17. La protección de los diseños de moda en España. *Vanessa Jiménez Serranía* (Universitat Oberta de Catalunya UOC, España)

La industria de la moda en España es dinámica, joven y emprendedora, pero se enfrenta a importantes retos tanto coyunturales (por ejemplo, la Covid-19) como estructurales. Un aspecto sustancial para la evolución de este sector radica en un adecuado conocimiento de las herramientas de protección y defensa de los diseños de moda en el territorio español, así como de las soluciones dadas a ciertos de los problemas o situaciones complejas derivadas de la aplicación en la práctica de estas herramientas. El presente artículo pretende ofrecer de manera sucinta un recorrido por las herramientas de protección y defensa del diseño de moda existentes en el derecho español (con ciertas referencias obligadas al derecho de la Unión Europea) así como de las principales cuestiones que se suscitan en la actualidad a nivel práctico.

In18. El uso publicitario de marcas de moda ajenas en internet (complementariedad entre propiedad intelectual y competencia desleal). *Fernando Carbajo Cascón* (Universidad de Salamanca, España)

Es frecuente la utilización publicitaria de marcas ajenas —especialmente de productos de moda y complementos— como palabras clave vinculadas a enlaces publicitarios en motores de búsqueda de Internet. Este problema ha sido abordado y resuelto por la doctrina del Tribunal de Justicia de la Unión Europea y tribunales nacionales de Estados miembros de la Unión, entre ellos el Tribunal Supremo español de forma netamente formalista, cerrando en falso un problema relevante de nuestro tiempo, a la vista de la importancia que tiene el posicionamiento marcario en el mercado digital. La solución más adecuada del problema pasa por un examen de la posible infracción marcaria en clave de competencia desleal (analizando el caso no tanto por la forma del comportamiento como por sus efectos en el mercado), o bien por dejar mayor espacio a la aplicación de la doctrina de la complementariedad relativa para resolver el caso a través del derecho de competencia desleal, mucho más adecuado para situaciones que dependen fundamentalmente de las circunstancias concretas que concurren en cada caso.

In19. Sostenibilidad y marcas: el progreso peruano en la industria de la moda. *Oscar Caballero Hinostriza* (Universidad San Martín de Porres, Perú y ELAPI Perú)

La moda ha estado presente desde la necesidad de las personas de vestirse, y a través de ello es un vehículo, una expresión de la cultura y valores de las personas. Sin embargo, el Derecho de la Moda es relativamente nuevo, pero ha crecido a pasos agigantados adaptándose a la industria de la moda desde un punto de vista interdisciplinario, en el cual la piedra angular de desarrollo es

la Propiedad Intelectual. Dicho esto, el presente trabajo realiza un estudio de los aspectos más importantes a tener en cuenta de uno de los elementos de la Propiedad Intelectual: las marcas, consideradas como los signos distintivos por antonomasia, desde los cuales se distinguen los productos y servicios de los empresarios de otros en el mercado, siendo el primer aspecto a conocer por parte de los consumidores. De igual forma, se hace una aproximación a una de las tendencias de la moda: la moda sostenible, como punto de inflexión en donde se toman en cuenta otros aspectos dentro de la industria de la moda: el medio ambiente, la forma de producción de las prendas de vestir, el uso de fibras naturales y vela por los derechos laborales y sus condiciones, entre otros aspectos de fondo de importancia en dicha industria. Finalmente, se realiza una muestra del impacto de la moda sostenible en el Perú, señalando algunas marcas de moda sostenible en nuestro país, demostrando el progreso y empeño peruano en este sector de la industria.

In20. Marcas registradas sostenibles y su protección en Chile. *María José Arancibia Obrador* (Universidad de Chile, Chile)

Hoy el medio ambiente es una preocupación a nivel mundial. A razón de ello y gracias a la economía circular los consumidores se han preocupado de las diversas etapas en la creación de un producto lo que ha llevado a que las industrias adquieran compromisos para reducir sus niveles de impacto ambiental. El derecho no puede quedar ajeno y existen herramientas que permiten entregar al consumidor con la debida certeza que los compromisos adquiridos por parte de las empresas son reales y no solo buenas intenciones.

In21. La materialización de los estilos de vida eco-responsables. *Cristina Garre Sánchez, Vicente Alemany Sánchez-Moscoso, Pablo R. Prieto Dávila* (Universidad Rey Juan Carlos)

Con el auge y la evolución de los medios de comunicación de masas durante las últimas décadas del s. XX y principios del s. XXI, se ha llevado a cabo por parte de la industria de la moda una imposición imágenes predefinidas para distintos roles sociales a través de estos medios. Ha impuesto así una sustracción de la identidad individual de los consumidores de moda para crear múltiples series de identidades. Los discursos identitarios están predefinidos por la industria de la moda a pesar de su amplia variedad y diferente configuración. Gracias a las múltiples tendencias de moda, el consumidor puede componer su propia identidad estética utilizando vestimenta de diferentes corrientes de diseño, componiendo así su propia imagen, pero siempre bajo el yugo de las tendencias creadas y predeterminadas por la industria de la moda. Un consumo consciente y responsable, defendido por los fenómenos slow fashion, parece ser una respuesta del consumidor frente a los preceptos de la industria de la moda.

In22. Sostenibilidad laboral en la Moda. Imagen, vestimenta y contrato de trabajo: adecuación a las políticas de trabajo decente. *Gabriel Damián A. Ruiz* (Universidad Nacional de Lomas de Zamora y Universidad Austral, Argentina)

En este trabajo indagamos sobre el tratamiento de la imagen, como una peculiaridad específica de la Industria de la Moda, que se puede constituir como una obligación emergente del contrato de trabajo. Desde este abordaje, la propuesta se construye a través la facultad de organización y dirección del empleador en torno a la adecuación de la vestimenta de trabajo, se problematiza en la facultad disciplinaria y se endereza en la buena fe y la congruencia de los valores que relacionan, la imagen corporativa, las tareas y lugar de trabajo, armonizándolos con los parámetros más exigentes de empleo decente, en el marco de la Agenda para el 2030 de Desarrollo Sostenible de Naciones Unidas adoptada por OIT. Para establecer bases jurídicas sólidas, se analiza recupera un fallo sobre la exigencia de un determinado tipo de vestimenta y se analizan los criterios de argumentación actuales en materia de derecho laboral, desde una mirada que recupera el dialogo interdisciplinario como una herramienta esencial en la gestión de las relaciones laborales. Desde esta perspectiva, cobra relevancia la precisión del contrato de trabajo, como instrumento estratégico en la política de contratación.

In23. Publicidad e influencers: sostenibilidad a través de la regulación. *Christian Vidal Beros* (Universidad Católica de Chile, Chile y Universidad de Salamanca, España)

El presente trabajo pretende realizar un recorrido por los diferentes temas de interés que importan el desarrollo de la publicidad, su marco normativo, las áreas del derecho involucradas en dicha regulación y cómo puede ser aplicable a la incipiente relevancia que han adquirido los influencers en la industria publicitaria. De igual forma, se plantean los mayores desafíos –y muchas veces conflictos–, que hoy se presentan a la publicidad contemporánea, principalmente aquella difundida por redes sociales, y las consecuencias de ella para la acción del Estado fiscalizador.

In24. Las empresas de triple impacto en la Moda. *Susy Inés Bello Knoll* (Universidad de Palermo, Argentina y Universidad de Salamanca, España)

Se ha producido una evolución hacia la sustentabilidad en los modelos de negocios de las empresas. Las organizaciones comerciales tradicionales priorizaban el lucro y la obtención de rentabilidad sin considerar los efectos que sus actividades podían generar en la sociedad y en el planeta. En un primer momento se incorporaron conceptos de ética de la mano de la responsabilidad social empresaria hasta llegar a una mirada integradora de los aspectos sociales, económicos y ambientales para diseñar políticas empresariales que produzcan impactos positivos en cada una de estas áreas. El sector de la Moda no es ajeno y comienza a constituir empresas que asumen este compromiso.

In25. Necesidad de tutela jurídica para las expresiones culturales tradicionales aplicadas a la industria textil. Franca Lo Bue (Universidad Nacional de Córdoba, Argentina)

En la actualidad se han dado a conocer numerosos casos de utilización de manifestaciones tradicionales, diseños autóctonos y símbolos culturales de diversas comunidades en la industria de la moda, lo que puede significar una forma de apropiación cultural. Es por esta razón que aparece la figura de autor colectivo como sujeto de derecho que necesite reconocimiento y tutela por parte del estado, en conexión con los derechos de propiedad intelectual y participación de los beneficios económicos que obtienen quienes utilizan el patrimonio cultural inmaterial de los pueblos como bien de dominio público. A partir de identificar el problema, surge la necesidad de una regulación legislativa y relevamiento de aquellas expresiones culturales tradicionales que necesitan protección, además del permanente compromiso que deben tener líderes mundiales con la salvaguardia del patrimonio de los pueblos y comunidades. La industria textil y diseñadores de moda, tienen la responsabilidad de desarrollar un negocio inclusivo, con sustentabilidad y que asuma un compromiso social. Colaborar con la protección y difusión de la cultura de los pueblos, además de cuidar el medio ambiente, será el camino a seguir.

In26. La protección del consumidor de moda en la República Argentina. Ana Carolina Albanese (Fashion Law Institute at Fordham University, Nueva York USA) El Derecho precisó el paso del tiempo y la salida del individualismo para comenzar a mirar a la persona que habita los vínculos jurídicos. Luego se comenzó a profundizar y reconocer a un consumidor en algunas de estas relaciones. Actualmente el consumidor es reconocido y protegido desde diversos lugares. El consumo de Moda y el Derecho juegan roles interesantes en tándem que en este trabajo se analizan. En principio realizo un recorrido normativo de las relaciones de consumo y la salvaguarda del sujeto de derecho para posteriormente adentrarme en el consumo de Moda y cuestiones sociales como el trato digno y la no discriminación en amalgama con la Ley de Talles y una cuestión social actual no menos importante como es la distrofia de la imagen corporal en línea.

• **Comunicación Persuasiva (C3 Coloquio)**

Esta Comisión sesionó online el lunes 18 de Julio de 2022 a las 14.00 hs. (ARG). **Coordinación:** Carlos Andrés Arango-Lopera (Universidad de Medellín, Colombia), Francisco José Torreblanca Díaz (Universidad de Alicante, España) y Francisco Javier Lorente Sanjuán (Universidad Politécnica de Valencia, España), Fabiola Knop y Alejo García de la Cárcova (Universidad de Palermo, Argentina).

En esta comisión se presentó “Comunicación Persuasiva” con el avance del Proyecto 20.7 del mismo nombre, que dirigen Carlos Andrés Arango-Lopera (Universidad de

Medellin, Colombia), Francisco José Torreblanca Díaz (Universidad de Alicante, España), Francisco Javier Lorente Sanjuán (Universidad Politécnica de Valencia, España), y Fabiola Knop-Alejo García de la Cárcova (Universidad de Palermo, Argentina).

Se presentan reflexiones que invitan a investigar sobre la comunicación persuasiva, sus estrategias y sus audiencias, y cómo estas incorporan ideas, hábitos y creencias en las prácticas sociales para la gestión de la comunicación en las marcas y organizaciones.

Los resultados de éste Proyecto continúan enriqueciendo las investigaciones de la Línea de Investigación N°20 *Diseño Difuso: Prácticas de Diseño y Tendencias*.

La Línea se desarrolla de manera ininterrumpida desde 2016 entre la Facultad de Diseño y Comunicación (UP, Argentina) junto a distintas Universidades. Los Proyectos anteriores al que se presenta en esta oportunidad son: 20.4 Normalidad Difusa: Prácticas de diseño virtual en tiempos de pandemia (Cuaderno 137) junto a la Universidad Nacional de Mar del Plata (Argentina), la Universidad Rafael Landívar (Guatemala) y la Universidad de Sonora (México), 20.3 Profesionalización Difusa. Prácticas de Diseño y Tendencias (Cuaderno 115) junto a la Universidad Nacional de Mar del Plata (Argentina), y la Universidad Rafael Landívar (Guatemala), 20.2 Identidad Difusa: Prácticas de Diseño y Tendencias (Cuaderno 94) y 20.1 Materialidad Difusa. Prácticas de Diseño y Tendencias (Cuaderno 70) junto al Instituto Politécnico de Milán (Italia) presentados respectivamente en los Coloquios 2021, 2020, 2019 y 2017 (Entre paréntesis se consigna el Cuaderno donde se publican los resultados correspondientes al Proyecto).

Toda la información y documentación de las Líneas, los Proyectos y Publicaciones puede consultarse en forma libre y gratuita en: https://www.palermo.edu/dyc/investigacion_desarrollo_diseno_latino/index.html

La colección completa de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación está disponible en forma libre y gratuita en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/index.php

En esta comisión se presentaron las siguientes ponencias:

In27. Nuevos perfiles en la demanda de profesionales de comunicadores gráficos. Brenda Ximena Meza y Diana Catalina Londoño (Grupo de Investigación Holográfico-Universidad de Medellín, Colombia)

Si bien los programas de publicidad han basado sus planes de estudio en perfiles laborales identificables, en campos de acción como las agencias de publicidad, enfocadas especialmente en el ATL, los nuevos horizontes del ecosistema mediático digital implican cambios no solo en las competencias técnicas necesarias para el ejercicio de la profesión sino en los paradigmas conceptuales sobre los cuales se entiende el ejercicio mismo. Este trabajo presenta una revisión de literatura sobre los enfoques emergentes y las nuevas competencias que se proponen para alimentar el perfil formativo de los profesionales en publicidad.

In28. Marca-territorio. Una revisión de modelos y constructos. *Luis Rodrigo Viana* (Grupo de Investigación Holográfico-Universidad de Medellín, Colombia)

El campo de conocimiento de la marca se viene expandiendo desde finales del año pasado. Del mismo modo, desde esa misma época la construcción de marcas de ciudad-citymarketing- ocupa un lugar privilegiado en los programas de gestión comunicativa, política y de turismo en muchos territorios. Este trabajo revisa los principales modelos que se han creado para gestionar las marcas-territorio.

In29. Las lovebrands: aproximación al concepto, arquitecturas y mediciones. *Luisa Fernanda Montalvo* (Grupo de Investigación Holográfico-Universidad de Medellín, Colombia)

El concepto de lovemarks, propuesto por Kevin Roberts, es uno de los espacios que más impacto ha generado en el campo de la marca. En este artículo se indaga por la conformación del concepto, su diseño como modelo y se describen los principales constructos que se registran en la literatura para su medición.

In30. Enfoque diferencial: retos para la comunicación persuasiva. *Ana Catalina Quirós* (Grupo de Investigación Holográfico-Universidad de Medellín, Colombia)

La comunicación persuasiva busca generar estrategias para lograr que determinadas audiencias incorporen ideas, hábitos y creencias en las prácticas sociales. Sin embargo, la actual discusión sobre género(s) implica una revisión profunda sobre la forma como desde la segmentación de las audiencias, hasta la orquestación de campañas ha partido tradicionalmente de ideas muy conservadoras sobre el género. Ante esto, el enfoque diferencial propone una serie de criterios que permitan una comunicación más inclusiva. Este texto revisa tales criterios y genera una reflexión en torno a las conclusiones que esto puede traer para la gestión de la comunicación en las marcas y organizaciones.

In31. Comunicación persuasiva y sostenibilidad. *Carlos Mario Berrío* (Grupo de Investigación Holográfico-Universidad de Medellín, Colombia)

Sin duda, una de las macro-tendencias del mercadeo y la comunicación actuales es lo ecológico. Esto ha supuesto un creciente interés por parte de las compañías en generar mensajes más acordes a las nuevas demandas de sostenibilidad ambiental. Pero a menudo entran dudas sobre si esa comunicación implica únicamente una serie de mensajes o si en realidad llega a impactar el mundo real con procesos de interacción sostenibles.

In32. Metáforas de la comunicación en los modelos de marca. *Carlos Andrés Arango-Lopera* (Grupo de Investigación Holográfico-Universidad de Medellín, Colombia)

La gestión de marcas es un terreno en expansión, tanto en el plano teórico como en el empírico. Cuando se revisan “modelos de marca” aparecen más de 300 propuestas, entre las que se encuentran modelos surgidos en las consultoras y en las academias. En todos ellos subyace, implícita o explícitamente, una idea de la comunicación. En el artículo se analizan las metáforas a partir de las

cuales se conciben esos modelos de gestión de marca analizados.

In33. Árbol de contenidos y gestión de la comunicación digital. Estudio de tres marcas culturales. *Martín Delgado y Milton Rodríguez* (Grupo de Investigación Holográfico-Universidad de Medellín, Colombia)

La denominación de “industrias creativas y culturales” emerge como un nuevo paradigma en el cual se concilian intereses aparentemente diversos. En la actualidad, lo digital es uno de los espacios en los que lo cultural encuentra espacio. A partir de tres entidades culturales y su gestión de redes sociales, este trabajo evalúa la configuración del árbol de contenidos, metodología que pretende establecer criterios para desglosar los mensajes que las marcas entregan a sus públicos.

In34. Micro-espacios públicos. Lectura de un campus universitario en clave de espacialidad social. *Natalia Grisales* (Grupo de Investigación Holográfico-Universidad de Medellín, Colombia)

Los estudios del espacio han tomado como referencia pueblos, ciudades o áreas metropolitanas. Sin embargo, la noción misma de “campus universitario”, que se emplea como sinónimo de “ciudadela” o “completo académico”, es también un escenario que, bajo la mirada micro-sociológica y antropológica deja entrever el uso y relación de los seres humanos con su territorio. Diseño comunicacional y performance digital. Propuesta de un modelo de trabajo entre marcas e influenciadores Yajahira Castro, desde cierta perspectiva, los influenciadores surgen como una de las vías en las que las marcas actualmente ponen en escena su mensaje. Se entiende por performance digital la acumulación de puestas en escena, parlamentos, objetos y acciones que realizan los influenciadores en sus cuentas. Este punto sirve para proponer un modelo que les permita a las marcas reconocer la pertinencia de usar influenciadores para su comunicación digital.

In35. Comunicar la sostenibilidad. Un estudio en marcas de moda. *Manuela Echeverri y Andrea Rosero* (Grupo de Investigación Holográfico-Universidad de Medellín, Colombia)

Una de las industrias que más contaminación genera es la de la moda. Si comunicar la sostenibilidad es difícil, comunicarla en el contexto de la moda lo es aún más. A partir del análisis de contenido de tres marcas de moda en Instagram, este trabajo indaga las características fundamentales mediante las cuales las marcas generan un discurso de sostenibilidad en su comunicación con las audiencias.

In36. Relevancia de la marca personal como herramienta de comunicación emocional. *Francisco José Torreblanca Díaz* (Universidad de Alicante, España)

La marca personal es el principal activo con el que cuenta cualquier profesional. En un entorno altamente competitivo a nivel individual, encontrar un posicionamiento adecuado está lleno de complejidades. Lo queramos o no, todos y cada uno de nosotros somos una marca que hay que cuidar, construir y evolucionar, adaptándola a

las circunstancias de cada momento y escenario. El personal branding se ha convertido en un altavoz de primer nivel gracias a los numerosos canales digitales existentes, oportunidad que debemos potenciar al máximo.

In37. El rol de la ética en la comunicación híbrida del Metaverso. *Francisco Javier Lorente Sanjuán* (Universidad de Alicante, España)

El conjunto de valores y principios que recoge la ética es estrictamente esencial para construir las bases de los nuevos entornos híbridos que están por llegar. El Metaverso abre un campo totalmente experimental donde la comunicación de las marcas debe ser limpia, transparente y de garantías para garantizar el futuro seguro de las próximas generaciones. Por todo ello, la ética empresarial adquiere más si cabe un protagonismo de peso ante estos nuevos retos que combinan situaciones en la vida real y en la ficticia. La arquitectura del Metaverso debe proteger al consumidor, y de ese respeto se creará la mejor versión de este, que debe proteger a los usuarios y proporcionar un entorno híbrido compartidos por todos de manera respetuosa.

In38. Neurofelicidad: Claves y estrategias de desarrollo de la empatía para el fomento de la felicidad en el ámbito laboral. *Mariola H. Quesada* (Universidad de Alicante, España)

En el mundo de los negocios, parte del éxito depende de que haya un entendimiento sólido entre las personas que forman parte de la organización, ya que la comunicación interpersonal juega un papel importante en la consecución de metas y en el desarrollo de un clima y ambiente positivo para el desempeño. Comunicación, empatía y felicidad son tres realidades inevitablemente unidas que facilitan nuestra realización personal, profesional, familiar y social. No es fácil, pero hay dos buenas noticias: la primera, es que es más fácil entender a alguien que pretender cambiarlo pasando del afán del dominio al afán del encuentro, y la segunda, que existen claves y estrategias de desarrollo de la empatía para el fomento de la felicidad en el ámbito laboral.

In39. Mindful Communication. Herramientas para potenciar la comunicación con uno mismo (auto liderazgo) y con los stakeholders (impacto e influencia positiva). *Carlos González Alonso* (Universidad de Alicante, España)

En este mundo BANI construir relaciones positivas, basadas en la empatía, el pensamiento crítico y la gratitud se hacen más necesarias que nunca. ¿Cómo, si no, ser capaces de generar engagement con clientes externos o internos? ¿Cómo, si no, impulsar relaciones prósperas y sostenibles con todos los stakeholders? En la actualidad, las personas tenemos que aprender a desarrollar nuestro autoliderazgo como estrategia para responder de forma constructiva con nuestro entorno. Nunca ha habido tanta polarización en las sociedades, ni tantos casos de ansiedad o depresión. Para ello el reto es construir sociedades que eduquen a sus ciudadanos en mindful-communication, es decir, una comunicación que nace del autoconocimiento y de la autorregulación emocional, de la empatía. Implica comunicarnos con todos nuestros

stakeholders de forma no violenta, integradora, minimizando sesgos, basada en valores humanistas. En este trabajo analizaremos como mindfulness puede ayudarnos a en este proceso educativo en las empresas.

In40. Hacia una matriz tecnológica y gubernamental del marketing. *Fernando Francisco Mas* (Universidad del Aconcagua, Mendoza y Conicet Mendoza, Argentina)

Este artículo busca definir al marketing de empresas como una tecnología que dictamina al sujeto cómo conducirse / gobernarse. Los estudios sociológicos sobre la definición de la subjetividad contemporánea requieren de matrices de inteligibilidad para analizar las técnicas de gestión. Aquí se propone esbozar las reconfiguraciones históricas que el marketing sufrió a raíz de insertarse en el prisma reflexivo de la microeconomía neoliberal y del capitalismo postfordista del siglo XX. A partir de aplicar el método genealógico se concluye que el marketing de empresas es una tecnología que se piensa desde la competencia y que despliega tres mecanismos gubernamentales: personalización, fidelización y branding.

• **Proyecciones de la Moda (1) (C4 Coloquio)**

Esta Comisión sesionó online el lunes 18 de Julio de 2022 a las 16.00 hs. (ARG). **Coordinación:** Patricia Doria (Universidad de Palermo, Argentina)

En esta comisión se presentó “La moda en su Laberinto III” (Cuaderno 150) con los resultados del Proyecto 17.6 del mismo nombre, que dirige Patricia Doria.

Se analiza la moda, en un contexto de cambio desde sus múltiples aristas desde un complejo y exhaustivo recorrido multidisciplinario. El análisis de cada una de las miradas que se presentan son intrínsecamente dinámicas y hablan desde el cuestionamiento y la transformación; las contribuciones que conforman este volumen se orientan en cuatro ejes denominados Miradas, las cuales abarcan diferentes líneas a investigar entre otras: las asociaciones entre atributo, marca e identidad, visiones y reflexiones teóricas acerca de la ética en el diseño y las disquisiciones en torno a la responsabilidad social, la influencia entre arte y moda como signo y símbolo del tiempo, en la conformación de los nuevos relatos de los cambios sociales, las manifestaciones, carencias y preocupaciones de la realidad del mundo.

Los resultados de éste Proyecto continúan enriqueciendo las investigaciones de la Línea de Investigación N°17 Imagen Moda y Tendencias: Reflexiones sobre el Sistema de la Moda.

La Línea se desarrolla de manera ininterrumpida desde 2017 entre la Facultad de Diseño y Comunicación (UP, Argentina) junto a distintas Universidades. Los Proyectos anteriores al que se presenta en esta oportunidad son: 17.5 La Moda en su Laberinto II (Cuaderno 127), 17.3 La Moda en su Laberinto I (Cuaderno 100) y 17.1 Cine y Moda. Cuerpo, Arte y Diseño (Cuaderno 58) junto a Universidad Estácio de Sá, Rio de Janeiro-Brasil y La Escuela de Artes, Ciencias y Humanidades-EACH, Universidad de San Pablo, San Pablo-Brasil, presentados respectivamente

en los Coloquios 2021, 2020 y 2018 (Entre paréntesis se consigna el Cuaderno donde se publican los resultados correspondientes al Proyecto).

Toda la información y documentación de las Líneas, los Proyectos y Publicaciones puede consultarse en forma libre y gratuita en: https://www.palermo.edu/dyc/investigacion_desarrollo_diseno_latino/index.html

La colección completa de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación está disponible en forma libre y gratuita en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/index.php

En esta comisión se presentaron las siguientes ponencias:

- *Mirada 1. Moda y marca*

In41. Moda o ¿cómo interactuar con las generaciones jóvenes para crear marca?. Joan-Francesc Fondevila-Gascón, Pedro Mir-Bernal, Teresa Sádaba-Garraza, Fátima Vila-Márquez (Universidad Autónoma de Barcelona)
Los millennials están ligados a la tecnología y a las nuevas formas de comunicación. A través de las redes sociales, los millennials se relacionan con las principales marcas multiplicando la interacción y evolucionando constantemente las percepciones con estas, hecho que contrasta con otras generaciones que no podían relacionarse de forma tan rápida y frecuente con las marcas. Mediante el estudio de las percepciones que tienen los millennials sobre Zara, H&M, Louis Vuitton y Gucci se busca conocer el posicionamiento de cada una de estas marcas entre el target seleccionado, los millennials españoles, así como también comprender la posición que ocupan entre los millennials. Se observa una asociación moderada entre atributos y marca y un alto grado de reconocimiento y notoriedad.

In42. Identidad gráfica de Gucci y Fendi. El signo identificador y su rendimiento gráfico. María Laura Spina (Universidad de Palermo, Argentina)
Es indispensable descubrir los parámetros de rendimiento de los signos gráficos cuando forman parte de un sistema gráfico. Si bien, la función de dichos parámetros es específicamente técnica, puede observarse un comportamiento comunicacional objetivo del signo identificador en el contexto real.

Es razonable cuestionar las expresiones propias del signo, vigencia, versatilidad, legibilidad, calidad gráfica genérica, aún en aplicaciones en micro escala. Formando parte de un sistema de identidad visual donde se aplican determinados recursos visuales en diferentes soportes, las marcas Gucci y Fendi demuestran, en algunas de sus aplicaciones, una ausencia de condicionamientos a partir del uso de parámetros independientes, permitiendo alcanzar un correcto comportamiento de la identidad.

- *Mirada 2. Moda y semiótica*

In43. Universo perdido: Lo bucólico en la moda. zzria y Eugenia Bailo Donnet (Universidad de Palermo, Argentina)
Los tiempos de la moda se actualizan y re-inventan, la sociedad refleja sus estados a través de indumentos que

definen los cambios que atraviesan y las tendencias sociales que las interponen. El arte y la moda acompañan como signo y símbolo del tiempo. Constituyen el relato latente de los cambios sociales, de las manifestaciones, carencias y preocupaciones de la realidad del mundo.

Estos relatos, están muy relacionados a la vida moderna, inquieta, efímera, cambiante, ansiosa, impaciente; que pretende los cambios al igual que las tendencias de forma rápida. No sólo en la variación de los contenidos cuantitativos de la vida, sino también en la potencia que adquiere el atractivo formal de los límites, del comienzo y del final, del llegar y del irse.

El sistema de la moda habla de los comportamientos futuros de la sociedad. Así, ante el surgimiento del Cottagecore, la moda actúa como escape a una vida idílica, un mundo ideal solo permitido para unos pocos.

In44. La identidad desde la otredad. Silvia Gabriela Zeas Carrillo (Universidad del Azuay)

En un acercamiento por conocer cómo construimos una identidad propia que se reconoce desde la existencia del otro, una construcción que se alimenta del contexto que la rodea y de las relaciones en las dinámicas sociales, se analizan planteamientos de varios autores como Hall, Wilde, Briones y Ulloa, para llegar a analizar en la dinámica cultural, a la identidad reconocida desde la otredad en los códigos vestimentarios de la moda desde los análisis de Simmel, Veneziani, Saulquin, entre otros.

- *Mirada 3. Moda y sociedad*

In45. La hibridación de la moda: la teoría del actor-red. Ana María Ángeles Martínez Barreiro (Universidad da Coruña)

En esta situación de pandemia global el sistema de la moda necesita más que nunca la constitución de un nuevo imaginario más sostenible y diferente. Donde la propuesta de Bruno Latour sobre la hibridez se enriquece con su teoría del actor red. El objetivo de este trabajo es desafiar el pensamiento convencional del estudio de la moda, a través de la teoría del actor red (ANT Actor-Network Theory) y la teoría de las prácticas sociales (TPS). Estos enfoques nos dan la oportunidad de ver las continuidades entre las prácticas de vestir y su amplio impacto ambiental y al mismo tiempo nos permite comenzar a pensar de forma más radical acerca de cómo nos conectamos con la naturaleza y la cultura, y de esta forma ensamblar las relaciones entre nuestra ropa y el medio ambiente.

In46. Viajar de chapéu: entre géneros, identidades, poder e moda. Cristina L. Duarte (Universidade Nova de Lisboa)

O chapéu nos permite viajar entre os gêneros. A viagem a que me refiro é mais do que uma figura de linguagem: (t) isso nos levará em nosso referencial teórico da sociologia e da história da moda, e dos estudos de gênero. Aplicarei metodologias visuais nesta jornada pela mídia (imprensa e novas mídias), pela história da moda e pelas biografias de alguns alfaiates e designers de moda. Meu laboratório de gênero para questões de moda começará na figura do

dândi do século XIX, como forma de conhecimento de si, do gosto e da visão crítica da linguagem visual, até os dias de hoje, passando pelo fenômeno do crossdressing. Em suma, minha abordagem do laboratório de gênero do vestuário como dispositivo transformador de identidades de gênero é o que me interessa nesta pesquisa.

In47. Moda, clase social y habitus. Joan Jiménez Gómez (Universidad Autónoma de Barcelona)

El debate sobre la ineficacia del concepto de clase como categoría de análisis sociológico, mencionado en los escritos de Ray E. Pahl en Divisiones del Trabajo y de Jan Pakulski y Malcom Waters *The Death of Class*; contribuyeron a acrecentar las críticas profundizando de forma negativa la teoría de la distinción de Bourdieu (2010), aludiendo a que se fundamenta en una relación entre clase, formación del gusto y consumo, superada por la fragmentación social y la globalización. En este sentido destacamos Coulangeon and Lemel en *Social Status and Cultural Consumption* del año 2010. Este escrito contrapone que, aunque en sociedades sumamente desarrolladas y democráticas, se observan consumos individualizados y omnivoristas, éstos se desarrollan a partir de diferenciaciones simbólicas, grupos de referencia, ocupaciones y niveles de renta. Por lo que la pertenencia a una clase social resultará un factor clave para la compra de moda. Sin embargo, respecto al habitus, que sea sobrestimado como un inconsciente de clase, aun siendo una estructura estructurante, induce a pensar que las prácticas de consumo son poco inteligibles. De ahí la relevancia de considerarlo como conciencia de clase.

In48. Cómo mitigar efectos adversos de la Industria Textil y de la Moda. Jorge Manuel Castro Falero (Universidad de la Empresa - UDE. Uruguay)

Posterior a la presentación de los dos artículos anteriores en los Cuadernos 100 y 127, en donde se desarrollaron los diferentes ODS de la Agenda 2030 y su deseable y necesaria aplicación a la industria textil y de la moda, el actual escrito nos obliga a continuar profundizando con el concepto que define a dicha industria como un sistema, y analizar los input y los output que deberían incorporarse como básicos en cada etapa del mismo, para generar un mejoramiento significativo de los efectos adversos que ostenta la industria de la moda actual.

In49. El género en cuestión y neojaponismo. Victoria Nannini (Universidad Nacional de Rosario)

En el escenario actual es posible atisbar hibridaciones de estilos que ignoran cualquier regla sobre moda, mixturando estéticas que antes parecían incompatibles, actuando en paralelo y sin adherir una sola subcultura de moda. Desde la netnografía, se destacan consumos de una moda sin género o no binaria, íntimamente entrecruzada con otros influenciados por la cultura popular japonesa o neojaponismo, que manifiestan las transgresiones de género con mayor comodidad. Por consiguiente, en este escrito, se abordarán esas dos temáticas salientes que se han vuelto continente de las subjetividades actuales en sus expresiones de consumos de moda a través de medios digitales.

- Mirada 4. Moda, cultura e historia

In50. Cartografía de una hibridación para desplazados: la obra de Lucy + Jorge Orta (1992-2012). Ana Llorente Villasevil (ESNE/Universidad Camilo José Cela y Universidad Villanueva/Universidad Complutense de Madrid)

Este artículo tiene como objetivo evaluar el acercamiento al diseño indumentario por parte del tándem artístico formado por Lucy y Jorge Orta para el desarrollo de prototipos de refugios portables que nacieron hace treinta años con el fin de cubrir necesidades de refugio en situaciones de indigencia y migración. Se revisará la base operativa y funcional de una obra que se desarrolló en paralelo a un ambiente de reflexión y actuación que, gracias a creadores como Tess Giberson, Vexed Generation o Hussein Chalayan, transitaba por la esfera del arte, la moda y la arquitectura por medio de diferentes parámetros de actuación.

In51. Los diálogos entre las vanguardias artísticas y la moda. Rocío Luque Magañas (Universidad de Málaga)

Con la modernización de la sociedad en el siglo XIX, la moda empieza a apreciarse como una muestra de sofisticación asociada a la cultura y cercana al arte. El principal objetivo de este escrito, es abordar la relación que mantuvieron y mantienen algunas vanguardias artísticas de finales del siglo XIX y principios del XX con la moda y el vestir en la Alta Costura. Entre ellas el Art Nouveau, el simbolismo, el expresionismo, el futurismo, el constructivismo ruso, el surrealismo, el impresionismo y el pop art serán los movimientos analizados.

In52. La moda femenina española en el Siglo de las Luces: concepto y diseños. Bárbara Rosillo (Universidad de Sevilla)

Las cartas de dote y los inventarios de bienes constituyen una herramienta esencial para el estudio de la indumentaria a lo largo de la Edad Moderna. Esta tipología documental arroja un valioso caudal de información acerca de los usos suntuarios, confirmando la crucial importancia de la moda como signo diferenciador de estatus y su alto costo en comparación con otros elementos del ajuar doméstico. A principios del siglo XVIII la moda a la francesa está ya plenamente instaurada en España, lo que supone una drástica transformación en el atuendo femenino, no solamente a nivel formal, sino a su propia concepción.

In53. El manierismo en la moda. Saturación y agotamiento del gusto. Diana Fernández (Instituto Superior de Arte de La Habana)

El carácter efímero de la moda constituye un elemento consustancial de su existencia. Es esa fugacidad arbitraria lo que la singulariza y marca la principal diferencia con otros comportamientos del ser humano. El manierismo como tendencia al rebuscamiento expresivo y gusto por la acentuación de determinadas características artísticas hasta que resultan afectadas, servirá de hilo conductor del presente texto, revelando su presencia en la moda como expresión del carácter autodestructivo de la moda y su reflejo en la exageración de estilos que anuncian el tránsito a uno nuevo, algo que se evidencia en varios momentos de la historia del vestir.

In54. Pervivencias medievales en la moda contemporánea: religiosidad, provocación y fetiche. Diana Lucía Gómez-Chacón (Universidad Complutense de Madrid)

Un análisis pormenorizado de las colecciones de moda contemporánea de algunas de las principales firmas y diseñadores/as permite advertir los nexos existentes entre dos mundos aparentemente lejanos como son la Edad Media y la pasarela y cultura visual contemporáneas. El estudio comparativo entre la religiosidad medieval y su plasmación desde un enfoque profano en la moda, en alta costura, así como en prêt-à-porter o ready-to-wear, nos permitirá aproximarnos al empleo de cruces gemadas, relicarios, Sagrados Corazones, arma Christi, etc., tanto en prendas, como en una amplísima selección de complementos. A ello se suma la construcción de la imagen de la mujer como objeto de culto-deseo. Concepto que, nuevamente, hunde sus raíces en el mundo medieval, y en el que se nos presenta la personificación de la Naturaleza como encarnación de la esencia y sexualidad femeninas.

In55. Relación moda-mujer en el siglo XVIII: prensa y representaciones. Laura Pérez Hernández (Nottingham Trent University)

La moda es un fenómeno social que transmite las particularidades de una época y del individuo que lo porta. A través de las modas se difunden diferentes identidades como la identidad colectiva o de género. La vinculación de la moda y su representación del género femenino ha estado presente en toda la historia. En este escrito se analizará el origen de la vinculación de las mujeres a estas concepciones de moda, representación, vanidad y comunicación en el siglo XVIII; cómo estas ideas recobran cada vez más fuerza en la prensa de esta centuria y de qué forma existe una continuidad de estas concepciones hasta la modernidad.

• Diseño y Educación (C5 Coloquio)

Esta Comisión sesionó online el lunes 18 de Julio de 2022 a las 18.00 hs. (ARG). **Coordinación:** Roberto Céspedes (Universidad de Palermo, Argentina) y Dra. Ana Beatriz Pereira de Andrade (Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Brasil).

En esta comisión se presentó “Seminario de Estudios Avanzados en Diseño Internacional” (Cuaderno 159) con los resultados del Proyecto 7.5 del mismo nombre que dirige el Doctor Roberto Céspedes (Universidad de Palermo, Argentina) y Dra. Ana Beatriz Pereira de Andrade (Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Brasil) El Seminario de Estudios Avanzados se constituye mediante la presentación de investigaciones, generalmente de carácter doctoral, que muestran la agenda de la disciplina en la actualidad y la región. Este repertorio de alternativas, aun cuando no siempre es replicable en forma inmediata, colabora enriqueciendo la constelación de opciones de generación de conocimiento, que construye epistemológicamente al diseño desde sus diferentes especificidades, en cuanto a objeto de estudio. Muchas veces, al escuchar perspectivas de análisis sobre edificios u objetos industriales, se plantean nuevas problemáticas adaptables a

indumentaria, imagen, interiorismo o diseño gráfico. La innovación, siempre presente, en una disciplina joven como el diseño, genera asombro y admiración, reduciendo en un resto motivador y oxigenante para los doctorandos sin alejarlos de la rutina del esfuerzo y el trabajo. Particularmente, la edición internacional de la materia, se ocupa de lo que está sucediendo en la investigación en Latinoamérica. Por ello, desfilaron por las aulas virtuales de nuestro Doctorado investigadores de Brasil, Chile, Colombia, Ecuador, España, México y Paraguay.

Los resultados de éste Proyecto continúan enriqueciendo las investigaciones de la Línea de Investigación N°7 Diseño y Economía, que dirige el Doctor Roberto Céspedes. La Línea se desarrolla de manera ininterrumpida desde 2019 entre la Facultad de Diseño y Comunicación (UP, Argentina) junto a distintas Universidades. Los Proyectos anteriores al que se presenta en esta oportunidad son: 7.3 Se necesita usuario con Experiencia UX (Cuaderno 126) y 7.1 El diseño, la materialidad y la economía circular (Cuaderno 114) ambos junto a la Universidad del Bio Bio (Chile), y guarda relación con el Proyecto 7.4 Articulación entre el Diseño, la ciencia, el arte y la tecnología (Cuaderno 139), presentados en los Coloquios 2021 y 2020 (Entre paréntesis se consigna el Cuaderno donde se publican los resultados correspondientes al Proyecto). Toda la información y documentación de las Líneas, los Proyectos y Publicaciones puede consultarse en forma libre y gratuita en: https://www.palermo.edu/dyc/investigacion_desarrollo_diseno_latino/index.html

La colección completa de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación está disponible en forma libre y gratuita en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/index.php

En esta comisión se presentaron las siguientes ponencias:

In56. Reflexiones sobre la escritura de la historia del diseño. Un mirar para adentro. Adriana Nely Dornas Moura y Marcelina das Graças de Almeida (Universidad do Estado de Minas Gerais, Brasil)

Desde hace más de una década, en el ámbito de la Escuela de Diseño de la Universidad Estatal de Minas Gerais, se articula un proyecto de investigación titulado “Lecturas cruzadas: interfaces entre historia y diseño”, con el propósito de impulsar el desarrollo de la investigación, que verticalizan la relación entre Historia y Diseño, tomando como parámetro el contexto social y cultural brasileño. La idea es incentivar y estimular el interés por la historia crítica y reflexiva del diseño y, en particular, a partir del interés del investigador diseñador. Los temas investigados, cada uno en su especificidad, siguen supuestos metodológicos que permean la investigación bibliográfica, empírica, documental, estudios de casos, aplicación de cuestionarios y entrevistas, con el fin de reunir una multiplicidad de fuentes que permitan la comprensión del objeto de análisis que se está analizando, diseño y, en particular, diseño brasileño. En asociación con este proyecto desde hace algunos años, se ha ofrecido una disciplina titulada “La Historia Social del Diseño en Brasil”, en asociación con el investigador Marcos da Costa Braga, profesor de la Universidad de São Paulo que ha propuesto la verticalización de la mirada investigadora

sobre la historia del diseño brasileño y, en particular, de la historia regional. Estas acciones resultaron en proyectos de iniciación científica, disertaciones y tesis y, muy recientemente, en el lanzamiento del libro “Histórias do Design em Minas Gerais”, que dio como resultado la primera edición de la oferta de la disciplina, reuniendo capítulos escritos por investigadores que se enfocan en lo que llamamos mirar hacia adentro, es decir, reflexionar sobre la historia y producción del diseño regional, permitiendo así la comprensión y construcción de su propia identidad única y original. Este trabajo fue galardonado con una mención honorífica en el 33º Premio del Museu da Casa Brasileira, en la modalidad de publicación. Todo ello pone de relieve la necesidad de pensar en la redacción del diseño y la formulación de preguntas que permitan cuestionar los modelos y postulados eurocéntricos y norteamericanos relacionados con el diseño. Elucidar esta trayectoria es el propósito de este artículo.

In57. El concepto de realidad en Antoni Tàpies. *Alban Martínez Gueyraud* (Universidad Nacional de Asunción, Paraguay)

Este texto expondrá las principales ideas y un resumen de los tres capítulos de la tesis doctoral titulada La realidad de Antoni Tàpies. 1943-1958, defendida por el autor del texto en 2005, en la Universidad Politécnica de Cataluña, Barcelona; y que fue expuesta de manera sintetizada, durante octubre de 2021, en una ponencia dentro del Seminario del Doctorado en Diseño de la Universidad de Palermo, Buenos Aires. Con esta tesis se desarrolla el concepto de lo real en Tàpies y la relación de sus obras con «su realidad», en particularidad las del período 1943-1958. No obstante, se hace referencia también a obras posteriores, porque esa relación con su realidad es cíclica, es siempre igual pero nunca lo mismo que aquello a lo que se vuelve. En la compleja construcción de esa realidad, además de vincular vivencias propias de la vida del artista, a través de cuestiones reflexivas duales y no-duales, la ciudad de Barcelona, su historia cultural y el mundo del arte tendrán un rol muy importante en la investigación.

In58. El Arte del Graffiti, Expresión de ciudad durante el Paro nacional 2021 en Medellín Colombia. *María del Rosario Álvarez De Moya* (Fundación Universitaria Bellas Artes, Colombia), *César Augusto Arias Peñaranda* y *Rocío Torres Novoa* (Institución Universitaria Pascual Bravo, Colombia)

Este escrito aborda, desde una mirada analítica, la relación entre historia, arte, diseño y ciudad desde los posibles nexos existentes y sus aportes conceptuales a través de la representación gráfica. Además, se examina cómo las diversas perspectivas del arte y del diseño contribuyen a la generación de realidades que son influenciadas por diferentes pensamientos y experiencias; como caso particular, se aborda la ciudad de Medellín durante el Paro Nacional 2021 en Colombia, en donde se plasmaron obras urbanas llenas de significado. Además, reflejan una realidad viva y latente del espacio, la gente y la ciudad, convirtiéndose en elementos atemporales, que, a través de su representación gráfica, dejan una huella endeble.

Haciendo referencia de lo anterior, Figueroa (2017:112) expresa que “las ciudades modernas se articulan como un mosaico de subentidades urbanas que responden a distintos orígenes y funciones y que se imbrican yuxtaponen entre sí formando un entramado orgánico.”

In59. Investigación en Dibujo, Arte y Creatividad. Descripción de diversas casuísticas. *Cayetano José Cruz García* (Universidad de Sevilla, España)

En el presente artículo representa una síntesis de la etapa investigadora particular, realizada desde el área de dibujo, y en el marco del diseño de producto y la creación artística; del modo que, pretende ilustrar la investigación en las áreas artísticas, y en concreto del dibujo. El dibujo es un medio expresivo del lenguaje artístico que permite representar la Forma, para diferentes funciones y contextos. Puede representar tanto lo observado como servir para idear un discurso. La investigación en dibujo puede dirigirse hacia diversos factores que posibiliten la innovación: Elaborar nuevos modelos, aplicar nuevas metodologías productivas o desde el ámbito educativo, o desde el ejercicio multidisciplinar, que pueden posibilitar la creación de patentes, modelos de utilidad... El presente artículo pretende dar luz sobre estos diferentes supuestos de la investigación.

In60. Diseño y artesanía: procesos creativos en el espacio público y digital de la cultura Chachi de Ecuador. *Johanna Andrea Cuestas Camacho* (Corporación Unificada Nacional CUN, Colombia), *Melba Cristina Marmolejo Cueva*, (Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Ecuador) *Aracelli De Los Angeles Muñoz Baldi* (Universidad de Santiago de Chile, Chile)

En el diseño y la artesanía ocurren procesos creativos que guardan relación con el sujeto, el objeto y su entorno. Esta triada vista desde las perspectivas del espacio cultural y del espacio digital que usa inteligencia artificial, es una vía de divulgación de la cultura y de las problemáticas locales. Este artículo toma el caso de la cultura Chachi del Ecuador, ejemplificando de manera didáctica las ideas que inciden en estas relaciones. Esto se fundamenta con apoyo del trabajo de investigación de Cayetano Cruz (2019) en el campo de la creatividad, artesanía y algoritmos de inteligencia artificial. Finalmente, se invita a la reflexión sobre la influencia que tienen los nuevos medios en la construcción social de la identidad digital; surgiendo del consumo de contenidos digitales que son personalizados por algoritmos según los intereses del usuario.

In61. Ilustração Editorial: um projeto de Design. *Guto Lins* y *Jackeline Lima Farbiarz* (Pontificia Universidad Católica de Río de Janeiro, Brasil)

Esse artigo propõe estabelecer relações entre os discursos narrativos textuais e visuais no âmbito da literatura infantil e juvenil. Um diálogo que aqui será enfatizado, quando ocorre embasado em parâmetros estabelecidos em um processo metodológico do design. Um processo que nasce da parceria entre agentes diversos e coloca o design no papel de um coautor que contextualiza o discurso, equaliza o diálogo e determina o fluxo narrativo mais adequado à experiência da leitura prazerosa. Para

melhor explicar os argumentos expostos, foram utilizados como exemplo imagens de livros selecionados para esse fim, incluindo obras do autor desse artigo.

In62. Más allá del libro: Nuevas miradas del diseño editorial y la experiencia del lector en los Libros-RA. *Esmeralda Itzel Álvarez Contreras* (Universidad Vasco de Quiroga de Morelia, Michoacán, México) *María Bernardita Brancoli Poblete* (Universidad del Desarrollo, Chile) *Felipe Héctor Cisterna Chávez* (Universidad Academia de Humanismo Cristiano, Chile).

Este ensayo analiza, desde la perspectiva de Narrativas Transmedia, propuesta por Henry Jenkins (2008) y Carlos Scolari (2012), la incipiente unión entre el libro, –entendido como soporte clásico del texto de lectura– y la Realidad Aumentada (RA). El Libro-RA se expone como un nuevo producto comunicacional en Universidad del Desarrollo. Chile el campo del Diseño Editorial Digital, que desafía la clásica concepción de un único autor, tradicionalmente el escritor, entregando al diseñador digital un peso significativo en la narrativa construyendo una mirada de coautoría. El Libro-RA no abandona la fisicidad del objeto libro, sino que lo complementa a través de la experiencia de usuario y las Narrativas Transmedia. Este aditamento sucede debido a la irrupción de los dispositivos móviles, llevando al lector a experiencias inmersivas, facilitadas por la interactividad, geolocalización, multimedia, y visualización. Finalmente, el ensayo busca realizar un contraste entre los Libros-RA y la producción de Ilustración Editorial trabajada por el diseñador y académico Guto Lins desde su perspectiva racional y discurso narrativo en el proceso de edición.

In63. Visualidades del sello postal ecuatoriano. Contribución teórica y experiencia metodológica en el desarrollo de la indagación doctoral en diseño. *Mónica Polanco* (Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Ecuador) Como producto de la invitación de la Coordinación del Doctorado en Diseño de la Universidad de Palermo, se socializó en el espacio del Seminario Avanzado en Diseño Internacional, la experiencia y contribución de la tesis de doctorado “Nación y Estado en la gráfica de sellos postales ecuatorianos: Imágenes en una época de cambios: 1990-2015”. Paralelamente a ello, se abordó la pertinencia de la temática a inicios del doctorado, como así también la proyección de la investigación en la articulación con una tesis de Comunicación Social, cuyo resultado derivó en una edición significativa sobre la visualidad del sello postal ecuatoriano como instrumento gráfico comunicacional del Estado y la Nación. La indagación se aproxima a la comprensión de las narrativas visuales del sello postal en la sociedad ecuatoriana, en el marco de tres Constituciones, en un período de veinticinco años, en donde se dieron drásticos cambios políticos y sociales.

In64. El significado del color en la Nación Andina. Nación y Estado en Gráfica: Cromática andina. *Daniel Gómez Santiago* (Atlantic International University, USA), *Manuel David Isín Vilema* (Universidad Nacional de Chimborazo, Ecuador), *Ximena Marcela Romero Baldivieso* (Universidad de San Francisco Xavier, Bolivia)

La tesis doctoral de Mónica Polanco, se concentra en la construcción de la identidad ecuatoriana, a partir de características encontradas en el diseño de estampillas dentro de periodos constitucionales establecidos. El presente trabajo, se apropia de la metodología cualitativa de la autora, para abordar rasgos de identidad en Perú, Bolivia y Ecuador, en relación con el uso del color como símbolo de lo andino y como rasgo compartido entre estas naciones; en casos particulares como la arquitectura de Freddy Mamani en Bolivia, el muralismo de Elliot Tupac en Perú, o el arte pictórico de Xavier Portilla en Ecuador. Desde el análisis del discurso, a través de la descripción sistemática e interpretativa del paradigma cualitativo, estos corpus se describen como manifestaciones representativas de la identidad desde la visión de nación andina, puesto que responden a contextos contemporáneos de reafirmación nacional, en diálogo con raíces prehispánicas y con el arte pop.

In65. El estudio del color urbano. Aportaciones teóricas y experiencias metodológicas desde el desarrollo de una tesis doctoral. *Jimena Vanina Odetti* (Universidad de Palermo, Argentina)

A partir de la invitación generada por la coordinación del Doctorado en Diseño de la Universidad de Palermo, se compartió con los estudiantes del programa en el espacio de Seminario Avanzado en Diseño Internacional, la experiencia obtenida en el desarrollo de la tesis de doctorado “Los colores de Puerto Vallarta, en la construcción cultural urbana de una ciudad turística. 1990-2016.” El objetivo de la sesión fue brindar a los doctorandos la oportunidad de conocer la línea de investigación sobre el color y la ciudad. Se realizó un estudio cromático de la ciudad de Puerto Vallarta, Jalisco, México, se estudió al fenómeno del color como elemento de experiencia y construcción cultural urbana en un destino turístico. Se planteó un análisis de las relaciones en la generación de paletas cromáticas objetivas y subjetivas de la ciudad de Puerto Vallarta como ejes que permitieron estudiar los valores cromáticos identificados por los nativos, habitantes y turistas, para revelar su conocimiento, experiencia, multiplicidad y percepción como resultados de la construcción cultural urbana de una ciudad turística.

In66. Color Urbano: Patrimonio, Identidad y Paisaje Urbano. *Carlos Cristóbal Delgado Ortiz y Pablo Esteban Ochoa Pesántez* (Universidad de Cuenca, Ecuador) El objetivo de este ensayo es generar aportes conceptuales para el análisis y evaluación del color urbano en las ciudades, a partir de la perspectiva de Odetti (2019), ampliando el concepto de cromática dentro del territorio. Con el fin de documentar los aportes del presente estudio, se empleará el método de Revisión Sistemática de Literatura (SLR). En el ámbito de la arquitectura y el diseño, con el trabajo de Serra Lluch et al., (2018) se describe los métodos de análisis de color en las edificaciones aplicando el Sistema de Notación de color Munsell y el Sistema de notación NCS (Natural Color System). Autores como Araujo y Vallejo (2021), evalúan el color urbano como parte del patrimonio histórico y material de las ciudades, con un enfoque que apunta a identificar análisis a

diferentes escalas abarcando un nivel territorial, urbano, arquitectónico. La visión histórica de este estudio permite evidenciar a lo largo del tiempo la cromática y su relación con los cambios culturales, materiales y morfológicos que se dan en los paisajes urbanos. El análisis no solo abarca la evaluación visual física, sino además una mirada más intensa mediante análisis de laboratorio con microscopio que permiten identificar las características del color en las diferentes capas históricas de las fachadas analizadas. Finalmente, a partir de estas nuevas teorías, se presentan nuevos conceptos para la lectura, interpretación y análisis del color urbano y su aplicación en la conservación y construcción de identidad dentro de los matices que construyen el paisaje local.

In67. Valoración del Patrimonio cultural y natural en la disciplina del diseño gráfico, una construcción proyectual de responsabilidad social, cultural e identitaria. *Daniela González Erber* (Universidad de Palermo, Argentina)

La disciplina del diseño gráfico se relaciona con diversas problemáticas sociales a resolver. Aunque preferentemente, su tendencia de vinculación social se ha situado en las temáticas de mercado, consumo y venta. Tal preferencia es impulsada por el modelo de mercado y asumida como una función disciplinar. Sin embargo, los cuestionamientos sobre los aportes y responsabilidades del diseño, entre otras cuestiones, desplazan sus preocupaciones hacia temáticas del ámbito social, en un lugar distinto al del mercado. Esto se evidencia en el análisis temático del contenido textual de los proyectos de graduación -2000-2015- de una universidad estatal en Chile. Mediante una metodología multimodal, con un sistema de categorías temáticas. Los resultados dan cuenta de una tendencia orientada a la identidad cultural de un país o comunidad, a través del rescate de patrimonios culturales y naturales, y una disminución en la atención de necesidades de mercado.

In68. Miradas del patrimonio cultural y natural, el patrimonio como recurso de desarrollo de las comunidades. Aportes conceptuales a la Tesis doctoral: Tendencias sociales del diseño gráfico en Chile: Discursos sobre el patrimonio cultural, social y natural. *Santiago Carvajal, Germán Santiago Pérez Soliz* (Universidad de Cuenca, Ecuador) *Laura Judith Sandoval Sarmiento* (Universidad Nacional de Colombia, Colombia).

A partir de la investigación doctoral "Tendencias sociales del diseño gráfico en Chile: Discursos sobre el patrimonio cultural, social y natural" de Daniela Gonzalez Erber, quien reconoce que la disciplina del diseño gráfico está relacionada con diversas problemáticas sociales aún por resolver y que en su tesis identifica y analiza una tendencia orientada a la identidad cultural de un país o comunidad, a través del rescate de patrimonios culturales y naturales y una disminución en la atención de necesidades de mercado. Este ensayo busca aportar reflexiones en torno al Patrimonio Natural desde la mirada relacional con la cultura y el discurso internacional en torno a conservación y valoración de los recursos naturales; al Patrimonio Cultural desde las miradas de Manzini,

con el diseño para la innovación y de Escobar, con el diseño ontológico; y a la identificación y valoración del Patrimonio como recurso de Desarrollo desde y para las comunidades y/o organizaciones.

In69. La percepción de sostenibilidad a través de los objetos. *José Miguel Enrique Higuera Marín* - Universidad de Palermo, Argentina.

Este artículo aborda el paradigma del Diseño para la Sostenibilidad (DFS), como metodología proyectual incorporada en el diseño de productos manufacturados por empresas beneficiarias del programa de incubación estatal argentino: IncuBA, y la percepción de esta, mediante la implementación de estrategias ambientales orientadas a minimizar el impacto ambiental, vistas desde el concepto del Ciclo de Vida de los Productos. El estudio se llevó a cabo en la ciudad de Buenos Aires, analizando diversos productos manufacturados por empresas incubadas en el concurso IncuBA del Centro Metropolitano de Diseño durante el período 2002 -2007.

In70. Tendencias socioculturales en temas de Investigación en diseño: estudio de las tesis doctorales de la Universidad de Palermo, Argentina 2017-2021. *Ludmila Strycek* (Universidad Nacional del Nordeste, Argentina), *Gabriel Antonio Iñiguez Parra* (Universidad Tecnológica América, Ecuador) *Sergio Alejandro Calderón Machicado* (Universidad Católica Boliviana, Bolivia)

Este estudio tiene un perfil exploratorio que busca observar y catalogar tendencias en el campo de la investigación en diseño a nivel doctoral. Para tales fines se estudiarán las tesis doctorales defendidas en la Universidad de Palermo (República Argentina) entre los años 2017 y 2021, observando particularmente los cambios de paradigma que menciona González Erber (2020), en su tesis doctoral titulada Tendencias sociales del Diseño Gráfico en Chile: Discursos sobre el patrimonio cultural, social y natural. Análisis de los proyectos de título de la carrera Diseño Gráfico de la Universidad de Chile (2000-2015). La autora propone la observación de un cambio de paradigma en la concepción y rol del diseño, antes ligado a aspectos meramente mercantiles, hacia una mirada sensible acerca de las problemáticas de patrimonio cultural. Reflexiona puntualmente sobre el papel que juega la academia en la transmisión de estos nuevos esquemas teórico-conceptuales. Se puede concluir que las tesis analizadas en este trabajo abordan en su totalidad temáticas ligadas a lo sociocultural y a los lineamientos de investigación vinculados a dichos temas.

In71. Sostenibilidad y el Diseño emocional como aliados en el ciclo de vida del producto. *Horacio Iván Rodríguez Juárez* (Universidad de las Américas Puebla, México) *Jorge Armando León Bermúdez* (Universidad de San Martín de Porres, Perú)

Esta publicación busca aportar a la tesis del Dr. Miguel Higuera, una visión relacionada con el diseño emocional de los objetos entablando su relación con la sostenibilidad, a fin de establecer un discurso enfocado a la propuesta de valor del producto, atendiendo a una experiencia sensorial y a la vinculación afectiva con el mismo. El cuidado

por el diseño sostenible toma singular importancia en el ciclo de vida del producto, convirtiéndose en punto inicial del proceso creativo, desde la forma de diseñar objetos, como el ecodiseño y en el desempeño ambiental (Gaziulusoy, 2015), que descuida una de las dimensiones sociales limitando la calidad del producto, afectando su durabilidad, su vínculo afectivo, y sus cualidades sensoriales que generan una respuesta emocional en el usuario (Zarta, 2018), además se busca la creación de productos que protejan el medio ambiente y que sean perdurables.

In72. Reflexões sobre design para emoção: percepções no campo da estética do artefato. *Rodolfo Nucci Porsani, André Leonardo Demaison, Larissa Raquel Ferro Marques, Nathan Martins Fernandes y Luis Carlos Paschoarelli* (Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho Campus de Bauru, Brasil)

O presente estudo traz uma revisão teórica envolvendo aspectos essenciais para o desenvolvimento de produtos com foco em experiências emocionais mais satisfatórias. É exibido um breve panorama sobre o campo do design para emoção e hedonemia, expostos conceitos sobre a percepção dos sentidos que levam a experiências emocionais. São apresentados os principais autores e pesquisadores que abordam estas temáticas, os conceitos apresentados por cada um e como eles interagem entre si representados em frameworks que possibilitam a compreensão destas relações. Por fim, recomenda-se continuidade de estudos que abordem questões ergonômicas, hedônicas e emocionais, que propiciem uma boa experiência ao usuário.

In73. Diseño como respuesta a la sociedad de consumo: Caso “evaluación del diseño en la experiencia emocional del usuario mediante la producción de carenados personalizables para prótesis transtibial”. *Gabriela Alejandra Velásquez Yánez* (Universidad de las Américas, Ecuador), *Andrés David Ortiz Dávila* (Universidad Israel, Ecuador), *Oscar Andres Acuña Pontigo* (Universidad de Valparaíso, Chile)

Las tendencias del diseño y los procesos multimodales requieren razonamiento lógico para lograr vínculos utilitarios y funcionales con el consumidor. Nucci (2020) en su trabajo de investigación puede innovar y contestar a través del diseño varias de estas interrogantes, aplicando procesos tradicionales y tecnológicos con áreas complementarias. Cada capítulo sistematiza criterios conceptos para presentar un producto funcional; sin embargo, el acercamiento a este tipo de investigaciones involucra el rol del diseño y su impacto social. La comprensión interdisciplinaria que se propicia desde el diseño emocional posiciona nuevos paradigmas a partir de las metodologías ágiles y la hedonemia. El origen de estas discusiones son configuraciones propias del capitalismo y su sistema productivo, cuestionando los objetos inútiles en un mundo de sujetos con necesidades incrementales. Es necesario abordar al diseño innecesario (Sherin, 2009), tarea compleja, pero se abre el debate para diseñar pensando en un mundo mejor.

In74. Uma reflexão sobre metodologias para a investigação do design de materiais biofabricados. *Mariana Araujo Laranjeira* (Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho de Bauru, Brasil) *Marizilda dos Santos Menezes* (Universidade de São Paulo, Brasil)

Cada vez mais impactantes, os problemas ambientais decorrentes da poluição causada pela produção exacerbada de bens de consumo, incitam uma preocupação mundial com o meio ambiente e uma busca incisiva por soluções mais sustentáveis. Neste contexto, a pesquisa de materiais está no cerne de muitas soluções recentes para um design de produtos mais alinhado à uma economia circular. Esta linha investigativa prioriza a exploração de novas abordagens para criação e produção de materiais a partir de práticas experimentais, biofabricação e recursos inovadores. Trazendo referências sobre esta prática projetual emergente, este texto aborda as metodologias baseadas na prática experimental, por meio de conceitos do Practice-led research, e pela design orientado por materiais, sob o olhar do método do Material Driven Design.

In75. Los biomateriales y la neoartesanía: estímulos creativos para el Diseño industrial. *Mitzi Vielma Laguna* (Universidad de Chile, Chile) *Silvia Paulina Maldonado Mangui* (Instituto Superior Tecnológico Vicente León, Ecuador) *Sebastián Nicolás Ullua* (Universidad de Palermo, Argentina)

La cultura se mantiene viva cuando el grupo humano deja de verla como algo inmutable y la entiende como un activo que construye realidades desde la herencia. La artesanía no es ajena a la evolución tecnológica, siendo influida desde diversas vertientes, entre ellas la ideológica. Surge entonces el fenómeno de la neoartesanía (Ferro, 2017) como una corriente que fusiona las técnicas tradicionales de la producción manual con la metodología del diseño industrial. Es una respuesta sensible desde la cultura hacia lo socio tecnológico donde los biomateriales (Donoso & Wechsler, 2020) motivan a pensar creativamente en escenarios diferentes para el diseño con una mirada holística, regenerativa y sustentable. Desde la tesis doctoral de Mariana Araujo Laranjeira, que aborda el diseño de superficies aplicando materiales sostenibles, ponemos en discusión las implicancias que los biomateriales podrían tener sobre la neoartesanía como área de interés del Diseño y también como una provocación creativa.

In76. La Madera en Arquitectura. Identificación y Caracterización de la Madera Estructural en el Ecuador. *Luis Barrera Peñafiel, Ana Llerena Encalada, Diego Proaño Escandón* (Universidad de Cuenca, Ecuador)

El objetivo de este artículo es generar aportes conceptuales para analizar y caracterizar el uso de la madera como material bio-basado, a partir del enfoque de Laranjeira & Menezes (2021). Las autoras centran sus esfuerzos en mostrar soluciones alternativas al consumo desmedido de materiales textiles y contribuir a la reducción de emisiones de carbono. Bajo esta perspectiva de sostenibilidad, este trabajo asume su metodología y la relaciona con el campo del diseño arquitectónico y la construcción, a

través de la revalorización de la madera como material de construcción, ya que es “el único recurso natural renovable dotado de propiedades estructurales y el único elemento vivo que se emplea en construcción” (Kottas, [2016] en (Espinosa et al., 2018, p. V)). Se analiza la madera en base a los resultados obtenidos por Espinosa, et al. (2018) en el Catálogo de madera estructural del Ecuador, y en función del conocimiento de las características y propiedades del material, aprovechar y optimizar su empleo dentro de la arquitectura.

In77. Animación com vocación inclusiva. Maria Claudia Bolshaw Gomes, Nilton Gonçalves Gamba Jr. (Pontificia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Brasil) O presente artigo é fruto de uma investigação de muitos anos, que ainda não tem um resultado definitivo, mas pode contribuir para o debate e a ampliação da linguagem da animação. Vamos abordar sobre como, a partir da inclusão digital, a vocação receptiva do desenho animado permite que ele seja aplicado em múltiplas situações, sejam de cunho político, relativas ao feminino ou ao universo de pessoas com deficiência (PCD). Através do Núcleo de Artes Digital e Animação da PUC Rio (N.A.D.A.), analisamos as animações que representam a diversidade tanto na técnica quanto na narrativa, produzidas ao longo de mais de 20 anos.

In78. La inclusión tecnológica, financiera y social como fenómeno transformador en la animación en Colombia. Laura Hurtado Gómez (Institución Universitaria Pascual Bravo, Colombia), **Jorge Andrés Rodríguez Acevedo** - (Institución Universitaria Pascual Bravo, Colombia) La animación se precia de ser una mezcla de técnicas que se caracterizan por dar alma a lo que no tiene. Además, posee la propiedad de articular narraciones para diferentes tipos de públicos. A partir de la charla impartida por la Dra. Claudia Bolshaw durante el Seminario Avanzado en Diseño del Doctorado en Diseño de la Universidad de Palermo acerca de la animación colaborativa, se propone establecer un paralelo entre la animación en Colombia con el tema mencionado. Lo anterior dado que, la animación se concibe como una constante transformación de aspectos ideológicos y sociales de cada época, donde aparecen imaginarios de distintas naturalezas. El propósito de este artículo es entonces, realizar una reflexión sobre la animación en Colombia frente a la inclusión social, tecnológica y financiera en la animación a partir del análisis bibliográfico de autores que han abordado dichas temáticas en sus procesos investigativos y profesionales.

In79. A Arte do Design. Mariana Saiani Strini y Ana Beatriz Pereira de Andrade (Universidade Estadual Paulista Julio de Mesquita Filho de Bauru, Brasil) Diante do cenário de pandemia mundial, tem se tornado cada vez mais necessária a criação de mecanismos que ajudem a população a assimilar melhor os sentimentos. Pensando nisso e utilizando a psicologia das cores e as teorias do Design de Interação, esse projeto apresenta o estudo da relação que pode ser feita entre os sentimentos e as cores. O objetivo deste trabalho é analisar essa

relação e criar uma representação gráfica de cada um dos sentimentos. Para isso foi desenvolvido um website que funciona como uma cabine de fotos que propõe uma experiência sinestésica com as cores.

In80. Acercamiento a la influencia psicofísica del color en los individuos. Una mirada a los experimentos que han descubierto su origen, su sintaxis y la cuestión semántica en sus comportamientos y reacciones. Margarita María Villegas García, Paula Andrea Correa Montaña (Universidad de Caldas, Colombia), **Mónica Gabriela Sandoval Gallegos** (Universidad del Azuay, Cuenca Ecuador)

Los estados de ánimo y las emociones estimulados por los colores en las personas, han sido motivo de indagación científica y académica desde varias áreas, el diseño no escapa a esa búsqueda ya que, para esta disciplina, el color es un elemento visual compositivo que afecta la percepción del mensaje visual que se expresa a través de diversas tipologías de la imagen y de diversos medios. Una mirada desde la perspectiva de la psicología del color, como rama de la teoría del color, permitirá escudriñar en razones semánticas que juegan a favor del diseño a través de sus usos desde autores como Harald Küppers para entender el color como fenómeno, Josef Albers y sus acercamientos experimentales de interacción cromática y a Johann Wolfgang von Goethe y los estudios en el color desde la percepción humana.

In81. Framework para herramientas online de producción de infografías: implementación y validación por métodos de evaluación de experiencia de usuario (UX). Marcus Aurelius Lopes Domiciano (Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho de Bauru, Brasil) Se investiga la implementación y validación del marco para indicar herramientas en línea gratuitas apropiadas para la creación de infografías. El framework analiza las funcionalidades de 8 herramientas - Cacao, Canva, Creately, Easelly, Infogram, Piktochart, Vennngage y Visme -, que tienen como objetivo ayudar a los profesores universitarios en la transmisión de un mensaje visual que incluya textos e imágenes, según el énfasis de la producción (contenido textual, gráficos, mapas, iconos, fotos o videos), los criterios adoptados (número de modelos, impacto visual, facilidad de uso o gratuita), y el formato a utilizar (infografía digital o multimedia). Una vez que esté disponible en un sitio web, buscamos, de acuerdo con las técnicas de Experiencia de Usuario (UX), validar las características del marco como una guía para encontrar la más adecuada para diferentes propósitos en diferentes herramientas de producción de infografías en línea para el propósito previsto. Esta investigación está en línea con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) números 3, 4 y 9 de la Agenda 2030 de las Naciones Unidas (ONU) sobre salud y bienestar, educación de calidad y promoción de la innovación, respectivamente.

• **Proyecciones de la Moda (2) (C6 Coloquio)**

Esta Comisión sesionó online el martes 19 de Julio de 2022 a las 10.00 hs. (ARG). **Coordinación:** Patricia Doria (Universidad de Palermo, Argentina)

En esta comisión se presentó “La moda en su Laberinto IV” (Cuaderno 152) con los resultados del Proyecto 17.7 del mismo nombre, que dirige Patricia Doria.

Se analiza la moda, en un contexto de cambio a partir de sus múltiples aristas desde un complejo y exhaustivo recorrido multidisciplinario. El análisis de cada una de las miradas surge a partir de conceptos sobre moda y seducción, los cuales enfrentan un escenario complejo, heterogéneo y diverso. Es allí donde las visiones sobre los temas relacionados con la disciplina de la moda, se encuentran atravesados por cruces teóricos e interdisciplinarios, dominios compartidos, metodologías híbridas y teorías convergentes que vuelven necesaria una perspectiva global y organizativa que, sin prescindir del carácter múltiple de estas teorizaciones, establezca determinados parámetros descriptivos, de análisis y de ponderación disciplinar. El lenguaje de la moda es el que establece transversalmente sus lógicas enunciativas y principios de organización para impartir cierto orden en este universo, diverso, fluctuante y muchas veces caótico. Los resultados de éste Proyecto continúan enriqueciendo las investigaciones de la Línea de Investigación N°17 Imagen Moda y Tendencias: Reflexiones sobre el Sistema de la Moda.

La Línea se desarrolla de manera ininterrumpida desde 2017 entre la Facultad de Diseño y Comunicación (UP, Argentina) junto a distintas Universidades. Los Proyectos anteriores al que se presenta en esta oportunidad son: 17.6 La Moda en su Laberinto III (Cuaderno 150), 17.5 La Moda en su Laberinto II (Cuaderno 127), 17.3 La Moda en su Laberinto I (Cuaderno 100) y 17.1 Cine y Moda. Cuerpo, Arte y Diseño (Cuaderno 58) junto a Universidad Estácio de Sá, Rio de Janeiro-Brasil y La Escuela de Artes, Ciencias y Humanidades-EACH, Universidad de San Pablo, San Pablo-Brasil, presentados respectivamente en los Coloquios 2021, 2020 y 2018 (Entre paréntesis se consigna el Cuaderno donde se publican los resultados correspondientes al Proyecto).

Toda la información y documentación de las Líneas, los Proyectos y Publicaciones puede consultarse en forma libre y gratuita en: https://www.palermo.edu/dyc/investigacion_desarrollo_diseno_latino/index.html

La colección completa de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación está disponible en forma libre y gratuita en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/index.php

En esta comisión se presentaron las siguientes ponencias:

- **Mirada 1. Moda y marca**

In82. Artificiation: la interacción entre moda y arte contemporáneo en el proceso de construcción de identidad marcaria. Estudio de caso: Kostüme. Facundo Nadur (Universidad de Buenos Aires)

En un mercado tan atomizado como el de la indumentaria; las marcas de diseño de autor, deben llevar adelante

estrategias de diferenciación que justifiquen el valor monetario de sus productos. Para lograrlo, algunos jugadores definen su posicionamiento tomando recursos del arte contemporáneo. Kostüme es un claro ejemplo de este tipo: utiliza recursos propios del campo artístico para la construcción de su identidad marcaria, lo cual contribuye a que se posicione como una marca de legítimo diseño de autor en el mercado de indumentaria local. ¿Qué recursos propios del arte son tomados por ciertas marcas de diseño de autor, como Kostüme, para construir una identidad que las diferencie del resto de las marcas del mercado y justifique su valor?

El trabajo tiene como objetivo principal describir y analizar cómo Kostüme utiliza recursos del campo del arte contemporáneo; en vistas a esbozar apuntes, proveer fundamentos y bases empíricas que, sin ser prueba de enunciados generales, pueden colaborar en una posible conceptualización sobre cómo intervendría la interacción entre la moda vestimentaria y el arte contemporáneo en el proceso de construcción de identidad marcaria; y en el proceso de diferenciación y posicionamiento de las marcas de diseño de autor en el mercado argentino.

In83. Los dueños de la moda: del lujo al fast fashion retail. Sergio Luque Ortiz (Universidad de Sevilla)

Kering, LVMH, Inditex o Fast Retailing son algunos de los holdings empresariales más importantes del mundo. Estos bloques empresariales no solo dirigen las compañías de moda y lujo más notorias del planeta, sino que también deciden qué tendencias deben crearse, cómo consumirlas y en qué canales exponerlas, apoyándose en los medios de comunicación y la comunicación digital. Al respecto, el escrito presentado plantea una reflexión teórica-crítica apoyada en fuentes documentales con la finalidad de ofrecer una visión global que permita, tanto a futuros investigadores como a futuros diseñadores, obtener una perspectiva holística del objeto de estudio.

- **Mirada 2. Moda y sociedad**

In84. La capacidad evocativa del lenguaje en textos históricos de moda. Rosalía Coteló García (Universidad Autónoma de Madrid)

En las últimas décadas del siglo XIX y las primeras del XX, cuando en las revistas se ofrecen raramente ilustraciones en color y la fotografía es solo en blanco y negro, el léxico de los textos de moda se revela, necesariamente, evocativo, sugerente, sensorial. Las palabras se cargan de connotaciones expresivas que aluden a los sentidos, y junto a voces de origen onomatopéyico que activan efectos sensoriales como pouf o fru-fru, se atestiguan numerosos términos referidos a colores, desde el ala de mosca al muslo de ninfa. Propondremos una descripción de este lenguaje desde un enfoque tanto lingüístico como cultural.

In85. Fashion Film, entre el cine y la moda. Sara Peisajovich (Universidad Nacional de las Artes)

El arte del cinematógrafo provoca una relación singular de tipificación cultural de la cual sólo pocos logran despegarse. A partir de ahí, el Fashion Film se configura en clave artística combinando ciertas clasificaciones que

incluyen directrices normativas bien características: cortas producciones audiovisuales cinematográficas que evidencian por medio de la imagen y el sonido conceptos o estéticas propias de diseñadores de indumentaria. Todo esto llevado a cabo con la intención no sólo de dar a conocer o comercializar una determinada colección, sino con el fin de provocar sentimientos en aquellos espectadores para lograr su identificación, en el mejor de los casos.

In86. Diseño para la inclusión a partir del uso de tecnología. María Eugenia Correa y Selediana de Souza Godinho (Universidad de Buenos Aires)

El diseño inclusivo constituye un marco para desarrollar productos que atiendan múltiples demandas de los consumidores, independientemente de sus condiciones. Los proyectos de diseño de indumentaria suelen dejar de lado a las personas con discapacidad, sin contemplar la accesibilidad, la funcionalidad y la estética de las prendas diseñadas. Por lo cual, el escrito propone conocer el uso de las tecnologías en la confección de prendas y accesorios para personas con algún tipo de discapacidad. A través de una exploración cualitativa -basada en el relevamiento de emprendimientos desarrollados en la actualidad en Argentina orientados a este campo- se profundizan temas de tecnología e inclusión en la moda.

- Mirada 3. Moda, cultura e historia

In87. Mujeres y moda: discursos y representaciones en Medellín (Colombia), 1960-1970. María Carolina Cubillos Vergara (Universidad de Antioquia)

Este escrito analiza las representaciones sociales relacionadas con la mujer, promocionadas en el discurso periodístico de la moda en Medellín, durante la década del sesenta. Un periodo caracterizado por la aparición de una ola de consumo mediático y vestimentario, y la propagación de los nuevos ideales destinados a la realización personal. Para comprender los procesos de transmisión de las representaciones que definieron los roles tradicionales femeninos y los roles que fueron signos de los cambios sociales y culturales, en este trabajo se utilizó el método del análisis del discurso como una herramienta que permitió estudiar el contexto social, político y económico en el cual surgieron y se desarrollaron como creaciones simbólicas de apropiación de la realidad configuradas por los grupos sociales.

In88. The Object of Fashion: Methodological Approaches to the History of Fashion. Giorgio Riello (European University Institute)

Este escrito considera el papel de los artefactos en el estudio histórico de la vestimenta y la moda y sugiere la existencia de tres enfoques diferentes: primero, el campo de la historia de la vestimenta y el traje tiene una larga tradición que se remonta al siglo XIX. Adopta las metodologías de la historia del arte y considera los artefactos como un elemento central del análisis de diferentes períodos y temas. En segundo lugar, en la generación pasada, algunos interpretaron el surgimiento de los estudios de moda como un distanciamiento de los artefactos. Sin embargo, los estudios de moda aportaron rigor teórico y adoptaron

una metodología de análisis deductiva en la que los artefactos desempeñan una función importante. Finalmente, propongo lo que llamó la: cultura material de la moda, una metodología híbrida tomada de la antropología y la arqueología en la que el objeto es central para el estudio de las prácticas sociales, culturales y económicas específicas del tiempo. El artículo concluye con una reflexión sobre los desafíos y recompensas de tal enfoque.

In89. Un mundo figurado de poder de color verde olivo. María A. Cabrera Arús (New York University)

La ponencia analiza el rol de la moda en la construcción de la imagen revolucionaria de Fidel Castro, evaluando el impacto político de esta. Se argumenta que el uniforme de campaña verde olivo contribuyó a establecer el papel de vanguardia política de la guerrilla liderada por Fidel Castro y a presentar a este como líder del movimiento revolucionario, invisibilizando agentes como la resistencia clandestina urbana, los partidos políticos tradicionales y el partido comunista. Asimismo, se presenta el estilo guerrillero de Fidel Castro y los demás líderes revolucionarios como lugar de enunciación de una nueva alegoría política, la del revolucionario, que encarnaría la imagen de Fidel Castro y, tras el asesinato del Che Guevara en 1967, la de este último. Se analiza, además, los esfuerzos del liderazgo revolucionario por extender el uso del uniforme verde olivo a la ciudadanía, a través de organizaciones de masa de corte militar y paramilitar que propugnaban el ideal de un Hombre Nueva revolucionario formado a imagen y semejanza de Fidel Castro. Todo ello conformaría un mundo figurado de poder que presentaría a la Cuba posrevolucionaria como una sociedad en revolución, y legitimaría el liderazgo de Fidel Castro, con ecos que alcanzan el mundo contemporáneo de la moda y la política internacionales.

- Mirada 4. Moda, Industria y Medio Ambiente

In90. Cambiar la mirada, transformar el mundo. Andrea Saltzman y Marifé Santiago Bolaños (Universidad de Buenos Aires y Universidad Complutense de Madrid)

Las proyecciones futuras siempre están arraigadas al pasado. La proyección refleja aquello que añoramos modificar. Desde la Revolución Industrial hemos desarrollado un sistema productivo voraz que quiebra la armonía con los ciclos de la vida. Nos hemos sentido como egos aislados de la naturaleza centrados en la eficiencia productiva. El deterioro de nuestro entorno, el cambio climático, la contaminación, la falta de colaboración es consecuencia de esta mirada sesgada en el fragmento. La intención de esta investigación es recuperar la trama. Un intento de modificar la percepción y con ello nuestro imaginario para proyectarnos, percibir y construir otra realidad.

In91. Mapeo y detección de los stakeholders del sector productivo de indumentaria. Elizabeth Retamozo (Universidad Nacional de Mar del Plata)

La forma actual de producción de indumentaria se ha convertido en una amenaza para el ambiente, por su alto impacto nocivo sobre los recursos naturales y la sociedad, es la segunda industria más contaminante del mundo.

Para transformar este sistema es imprescindible repensar la forma de producir indumentarios y buscar modos que generen menos impacto. Este escrito trata sobre el estudio de las interrelaciones de la empresa productora con los stakeholders. Este enfoque se presenta como un novedoso instrumento de análisis que contribuye a la incorporación de estrategias de diseño bajo la perspectiva del Diseño para la Sostenibilidad.

In92. De círculo vicioso a moda circular. Yanina M. Moscoso Barcia (Universidad de Palermo)

La moda es previsible, su conducta está basada en ciertos patrones que se repiten, genera modelos y desencadena acciones que están también contemplados en dichos patrones; atraviesa etapas que, desde antes de su surgimiento y hasta su declinación están previstas ya que corresponden a un ciclo de vida.

En cada temporada se repite el ciclo, y como un verdadero ouroboros, la moda propone un eterno retorno, un renacimiento dos veces al año, dos temporadas que mueven una gran industria; se ofrecen al mercado múltiples productos que son ávidamente consumidos, quedando a la espera de nuevos lanzamientos para repetir el cíclico patrón. Así como el ouroboros simboliza el momento presente que es devorado por el futuro para volver a comenzar, la naturaleza cíclica de la moda propone instantes, que culminan y vuelven a empezar a cada momento.

La moda a gran escala, avanza en espirales a través del tiempo, renueva el interés hacia sí, propone fantasía, lujo, belleza y al mismo tiempo genera contaminación, un consumo alarmante de agua, y emisiones de carbono; motivos suficientes para orientar su naturaleza cíclica hacia una ética circular en pos de un futuro sostenible.

- Mirada 5. Moda y Tecnología

In93. Estéticas en Tik Tok: entre lo histórico y lo digital. Helga Mariel Soto (Universidad de Buenos Aires)

En esta década, han crecido exponencialmente los contenidos relacionados a las estéticas *aesthetics* entendidas como estilos o subculturas que funcionan como marcas identitarias sobre todo entre los centennials y los millennials. Estas manifestaciones, han proliferado en Tik Tok, pero pronto se expandieron a otras redes sociales. Estas estéticas poseen múltiples variantes: Dark Academia, Cottage Core, y operan como agentes agrupadores de elementos estilísticos y vestimentarios, pero también se asocian a intereses o actividades específicas, muchas veces inspiradas por un período histórico particular. Se abordará este fenómeno como una de las tendencias de creación de contenido que guía el consumo en redes.

In94. Photoshoot de moda en tiempos de Pandemia. Pablo Tesoriere (Universidad de Palermo)

La distancia deja de ser una barrera para el trabajo y la creatividad. ¿Podría Facetime ser el futuro de la fotografía de moda?. La pandemia nos exige cambios y aislamiento, esto nos afecta socialmente y obliga a todos los sectores audiovisuales de la moda a generar un cambio en la metodología de trabajo. La moda se ha tenido que aggiornar

transformando, entre otras cosas, las sesiones fotográficas presenciales en photoshoots digitales teniendo como aliados principales a las aplicaciones como: Facetime, Zoom, Skype, entre otros.

In95. En la nube. La circulación del diseño de indumentaria en plataformas digitales. Paula Miguel (Universidad de Buenos Aires)

Este escrito presenta los avances de un proyecto de investigación en curso en el AMBA, Argentina, sobre la relación entre el diseño de indumentaria, la industria y la circulación y usos de bienes de diseño, contemplando las distintas redes y actores que intervienen en dichos procesos en la última década. A partir de estrategias cualitativas combinadas con el análisis de indicadores cuantitativos, se exploran procesos en relación con la difusión del diseño de indumentaria apuntando a comprender el desarrollo y aceleración del crecimiento de su dimensión digital en los últimos años. Un escenario potenciado por el contexto de aislamiento social en el marco de la pandemia de COVID-19.

• Diseño como Estrategia de Desarrollo Social (C7 Coloquio)

Esta Comisión sesionó online el martes 19 de Julio de 2022 a las 12.00 hs. (ARG). **Coordinación:** Taña Escobar y Jorge Santamaría (Universidad Técnica de Ambato, Ecuador) y Fabiola Knop y Alejo García de la Cárcova (Universidad de Palermo, Argentina)

En esta comisión se presentó “Diseño como estrategia de desarrollo social” (Cuaderno 151) con los resultados del Proyecto 20.5 del mismo nombre, que dirigen Taña Escobar-Jorge Santamaría (Universidad Técnica de Ambato, Ecuador) y Fabiola Knop-Alejo García de la Cárcova (Universidad de Palermo, Argentina).

Se presentan reflexiones que invitan a repensar el diseño como estrategia de desarrollo social y como un campo fértil en el área del conocimiento. Las reflexiones versan en torno a la investigación en temáticas como diseño participativo, diseño colaborativo, diseño universal y diseño social. Los artículos develan el papel social del diseño y sus autores proponen repensar histórica, artística, industrial y productivamente el ámbito social. Recogen las discusiones contemporáneas del contexto local y comprenden lo social como variable transversal que cruza a los componentes epistemológicos, creativos y prácticos del diseño.

Los resultados de éste Proyecto continúan enriqueciendo las investigaciones de la Línea de Investigación N°20 Diseño Difuso: Prácticas de Diseño y Tendencias.

La Línea se desarrolla de manera ininterrumpida desde 2016 entre la Facultad de Diseño y Comunicación (UP, Argentina) junto a distintas Universidades. Los Proyectos anteriores al que se presenta en esta oportunidad son: 20.4 Normalidad Difusa: Prácticas de diseño virtual en tiempos de pandemia (Cuaderno 137) junto a la Universidad Nacional de Mar del Plata (Argentina), la Universidad Rafael Landívar (Guatemala) y la Universidad de Sonora (México), 20.3 Profesionalización Difusa. Prácticas de Di-

seño y Tendencias (Cuaderno 115) junto a la Universidad Nacional de Mar del Plata (Argentina), y la Universidad Rafael Landívar (Guatemala), 20.2 Identidad Difusa: Prácticas de Diseño y Tendencias (Cuaderno 94) y 20.1 Materialidad Difusa. Prácticas de Diseño y Tendencias (Cuaderno 70) junto al Instituto Politécnico de Milán (Italia) presentados respectivamente en los Coloquios 2021, 2020, 2019 y 2017 (Entre paréntesis se consigna el Cuaderno donde se publican los resultados correspondientes al Proyecto).

Toda la información y documentación de las Líneas, los Proyectos y Publicaciones puede consultarse en forma libre y gratuita en: https://www.palermo.edu/dyc/investigacion_desarrollo_diseno_latino/index.html

La colección completa de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación está disponible en forma libre y gratuita en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/index.php

En esta comisión se presentaron las siguientes ponencias:

In96. El archivo visual de la vestimenta ecuatoriana: un aporte a la memoria patrimonial de las prácticas vestimentarias. *Taña Elizabeth Escobar Guanoluisa* (Universidad Técnica de Ambato, Ecuador) *Silvana Mireya Amoroso Peralta* (Universidad Nacional de Educación, Ecuador)

El vestido, como objeto de la cultura material, representa la expresión histórica, cultural, política y social de una nación, cuestión esta que marca la importancia de salvaguardar la vestimenta como un patrimonio cultural inmaterial. Ante esta cuestión, los pocos estudios desarrollados sobre el indumento en la región, fecundaron la necesidad de estudiar el vestido de diversos tipos humanos ecuatorianos. El diseño metodológico se apoya en un estudio de gabinete y gestión documental, acompañado de un análisis de imagen aplicado a 525 fuentes visuales que fueron relevadas. Como resultado, se crea el Archivo Visual de la Vestimenta Ecuatoriana (AVVE), respaldado en un guion museográfico que cuenta con un banco de 100 imágenes –resultantes de un proceso curatorial–, por ahora enfocadas al traje de la ambateña primorosa y el altivo ambateño. El archivo, que reposa en una plataforma web, vivifica la memoria patrimonial implícita en uno de sus elementos: el vestido ecuatoriano.

In97. La Mama Negra: un espacio interactivo como estrategia de difusión del Patrimonio Cultural. *Jeniffer Paola Garófalo* y *Lucio Galo Alejandro Viteri Medina* (Universidad Técnica de Ambato, Ecuador)

La gestión de los espacios de difusión cultural presentan una deficiencia en el área museográfica dejando de ser agentes principales de la difusión, legitimización y apropiación del Patrimonio Cultural Inmaterial. El principal objetivo de los museos en el siglo XXI se enfoca en la integración real de los públicos, el intentar relatar vivencias o experiencias reales a través de la interacción directa del usuario. En la actualidad se ha recurrido a nuevos canales y medios digitales de difusión como estrategia para la transmisión de la información, uno de ellos la tecnología, la cual dentro de los museos ha desempeñado un papel importante en el área histórica y cultural mejorando la

calidad de experiencia en los visitantes y siendo estos más accesibles. Se aborda el tema sobre la aplicación de espacios interactivos como estrategia para la difusión del Patrimonio Cultural Inmaterial, que, mediante el diseño interior, los medios y herramientas tecnológicas y el estudio de la fiesta popular, se logre generar un espacio mediante el cual se plasme la identidad cultural, desde y para sus ciudadanos fortaleciendo el legado cultural actual y que posteriormente pueda ser transferida hacia otros públicos. Este trabajo propone mediante el método deductivo y un enfoque de investigación cualitativo y cuantitativo, el recolectar información a través de investigaciones bibliográficas, encuestas y entrevistas que nos permitirán evaluar, medir y determinar los elementos importantes para reflejar y plasmar la identidad cultural en un espacio físico.

In98. La reutilización de los espacios y la difusión del patrimonio como aporte cultural. *Gina Belén Tirado Mayorga* y *Galo Alejandro Viteri Medina* (Universidad Técnica de Ambato, Ecuador)

Esta investigación se basa en la rehabilitación y el diseño interior de la antigua fábrica “El Peral” que se encuentra en desuso, ubicado en los Mirabeles y la Delicia, que tiene como finalidad potencializar la identidad cultural del lugar, transformando en un espacio cultural musical para la ciudad de Ambato. Las artes musicales son muy importantes para la sociedad ya que con ellas se tiene un desarrollo social y de conocimientos, con ello se incursiono en la búsqueda de una funcionalidad interior, basándose en el estudio de la morfología musical de una de las canciones más representativas de la ciudad, en donde los niños y jóvenes tengan un desarrollo propicio en las artes musicales y con ello se adquiera un valor simbólico en representación de su historia.

In99. El lowbrow nacional, una propuesta híbrida. *Andrea Daniela Larrea Solórzano* (Universidad Técnica de Ambato, Ecuador)

Luego de reconocer las corrientes artísticas actuales que circulan dentro de la visualidad ecuatoriana, proponemos una revisión a los orígenes y consolidación del lowbrow en la propuesta gráfica local. Considerando que este movimiento surge en los EEUU, anclado a una línea underground, establecemos un símil con la producción nacional, buscando entender en qué medida los estilos y tendencias que surgen en las capitales del arte permean la gráfica local. Además, indagamos en qué medida los conflictos sociopolíticos vividos en el país a fines del siglo XX influenciaron estas transformaciones gráficas. En este proceso se establece un análisis iconográfico de piezas que conforman una muestra intencional en las cuales es posible encontrar las características morfológicas y simbólicas que las asocian a esta corriente estética también llamada surrealismo pop. En este proceso se han evaluado cambios en la producción del cómic, el fanzine y el street art como gestores de esta corriente contracultural. Por esta razón se analizan los contextos de producción del lowbrow y el trabajo de ciertos autores que despliegan su obra bajo esta línea conceptual en el Ecuador.

In100. Entre lo estético y lo retórico: fórmulas narrativas visuales en la película “Pescador”. *Diego René Cabrera Yaguana* (Universidad Técnica de Ambato, Ecuador)

El presente ensayo presenta un análisis de la narrativa visual de la película “Pescador” del director y productor ecuatoriano Sebastián Cordero. La metodología empleada consistió en varias visualizaciones del filme que permitieron identificar algunos recursos estilísticos empleados por el director, tras lo cual, se discuten los resultados de la observación directa no participativa con otros análisis de la película y del trabajo artístico de Cordero. Como principales conclusiones se determina la intencionalidad narrativa en el uso de planos, escenarios y vestuario, los mismos que, permiten transmitir avance en la trama, emociones y pensamientos, así como, desarrollo en los arcos de personajes.

In101. Divergencias sobre el kitsch y su relación con el Diseño y la Arquitectura. *Julia Andrea Mena Freire, Sandra Hipatia Núñez Torres y Eliska Fuentes Pérez* - (Universidad Técnica de Ambato, Ecuador)

El kitsch es una categoría reconocible que interpreta la negación del gusto, este fenómeno generalizado y omnipresente, se encuentra en continua transformación. Mientras que para varios autores el kitsch se presenta como una forma de mentira estética, que consume imitaciones, sintetiza de manera vaga y alegórica a las vanguardias artísticas; con el transcurso del tiempo, cambia su apariencia, gana fuerza y se intensifica con el desarrollo de la tecnología y la reproducibilidad técnica, creando una cultura comercial y una sociedad de consumo. Teniendo en cuenta las mutaciones que ha presentado el kitsch a lo largo del tiempo, esta propuesta se enfoca en mostrar las diversas manifestaciones de este voraz e influyente fenómeno, que permea constantemente los ámbitos del diseño y la arquitectura, por consiguiente, sus características formales y estéticas se pueden evidenciar en las ejemplificaciones seleccionadas.

In102. Publicidad social y el phubbing en la ciudad de Ambato. *Carolina Maldonado y Jessica Montero* - (Universidad Técnica de Ambato, Ecuador)

En los últimos años, se ha evidenciado el uso desmedido del celular, a causa de la cibercultura a la que se han encontrado expuestas las personas, esto ha generado que estas presten más atención a su teléfono celular antes que a las personas que se encuentran a su alrededor, provocando su malestar tras haber sido ignoradas. Para evitar éste mal hábito, se consideró el uso de la publicidad social como un apoyo importante para generar conciencia en las personas, esto fue planteado tras analizar la opinión de profesionales en campañas sociales, los cuales señalaron que es importante involucrar las emociones de las personas causando impacto, a través de post visuales y mensajes que creen conciencia.

In103. El diseño como estrategia de desarrollo social del sector calzadista en pos pandemia. *Jorge Luis Santamaría y Edisson Fernando Viera* (Universidad Técnica de Ambato, Ecuador)

El presente artículo propone una visión de la situación actual y prospectiva del desarrollo del sector del calzado en un entorno pos pandemia, donde los mercados, consumidores y el sector productivo tienen vital importancia para su desarrollo. El objetivo de la propuesta se basa en cambios guiados por acciones de diseño que aporten a la mejora productiva y la construcción de una conciencia social y sociedad de consumo. Los argumentos nacen del diálogo con expertos y asociaciones locales e internacionales quienes plantearon sus puntos de vista, siendo estos analizados y estructurados para lograr una perspectiva sobre los problemas reales y acciones de diseño que deben implementarse.

In104. Oportunidad en el vacío: proyecto urbano arquitectónico como catalizador de relaciones sociales en el casco central de Otavalo. *Xavier Alejandro Espinoza Mena* (Universidad Central del Ecuador) *Andrea Cristina Goyes Balladares* (Universidad Técnica de Ambato, Ecuador)

Este trabajo pone en manifiesto el proceso de investigación previo a la concepción de un proyecto urbano arquitectónico en la ciudad de Otavalo. El artículo analiza y describe el proceso de transformación histórica y los fenómenos urbanos suscitados, que han incidido en el crecimiento de la urbe, las problemáticas sociales e espaciales, dando como resultado una ciudad dispersa con baja densidad poblacional y con un alto grado de disociación de las relaciones sociales entre mestizos e indígenas, grupos culturales predominantes en el territorio. De la misma manera, analiza las condiciones actuales del medio físico y natural de Otavalo, a fin de aterrizar la teoría de los catalizadores urbanos en un espacio de la ciudad subutilizado, que tenga el potencial de favorecer los encuentros sociales de la cotidianidad de una sociedad intercultural.

In105. El Movimiento Moderno y su influencia en la revolución de diseño del espacio infantil. *Eliska Fuentes Pérez, Sandra Núñez Torres, Julia Mena Freire y Valentín Herrera Marín* (Universidad Técnica de Ambato, Ecuador)

La ruptura entre los siglos XIX y XX se considera una época muy significativa para la evolución del interiorismo infantil, poniendo gran énfasis sobre aspectos como la decoración y la apreciación de la belleza desde temprana edad. En el siglo XX el interés sobre la etapa infantil y los niños ha incrementado de manera exponencial, además de las innovaciones en el ámbito social, funcional y tecnológico del Movimiento Moderno, las cuales dan como resultado una revolución en lo que concierne al diseño y arquitectura infantil. Para el desarrollo del presente estudio se seleccionaron y analizaron algunas de las casas y villas más icónicas del Movimiento Moderno, con el objetivo de entender las relaciones entre el espacio infantil, su habitante y el contexto, tomando en cuenta los aspectos morfológicos y funcionales que determinan el sentido de habitabilidad. Todas estas edificaciones tan representativas y específicas de su época, se caracterizan por ser viviendas unifamiliares construidas entre los años veinte y treinta del siglo XX y que poseen espacios

infantiles revolucionarios e innovadores. En primera instancia se plantea construir una cartografía que permite ubicar los espacios destinados para el uso infantil dentro de las viviendas mencionadas. Posteriormente, se desarrollan esquemas de zonificación e interrelación espacial para identificar el área del uso exclusivo del habitante infantil y zonas de interacción social. Además, se plantea un análisis de la atmósfera y los elementos que configuran el espacio interior, determinando de esta manera la influencia de los factores contextuales, así como también innovaciones y cambios propios del Movimiento Moderno en arquitectura.

In106. Etnografía del sentido comunitario para el uso de los espacios públicos. *Sandra Núñez Torres* (Universidad Técnica de Ambato, Ecuador) *Paulo Freire Valdiviezo* (Universidad de Cuenca, Ecuador)

El estudio tiene como propósito, analizar la interacción de habitantes y el espacio en lugares en desuso de la Parroquia la Matriz del Gobierno Autónomo Descentralizado Municipalidad de Ambato, con el fin determinar los posibles usos del espacio público en relación a la realidad comunitaria accediendo a espacios de sentido, discursos e imaginarios de los habitantes través del diseño social. Para esto, se planteó una metodología que nos permitió acceder a los discursos, imaginarios y prácticas de la gente con la intención de dilucidar sus verdaderas necesidades. Como producto de este estudio, se logró construir una etnografía de sentido comunitario considerando pertinente utilizar cuatro categorías conceptuales: Noción de forma, espacialidad, temporalidad y sentido.

In107. Competencias profesionales fundamentales para el diseño de espacios accesibles e incluyentes. Una mirada interdisciplinaria. *Martha Yolanda Pérez Barragán* (Universidad Autónoma de San Luis Potosí y Facultad Autónoma de Yucatán, México)

El presente trabajo pretende sumar aportes al análisis e interpretación del diseño de un espacio accesible e inclusivo. Se parte de la idea de que las inaccesibilidades físicas que se presentan hoy en día tanto en espacios públicos como privados son consecuencia de la ausencia de algunas competencias profesionales; por ello, se considera que muchos problemas de accesibilidad no solo derivan del diseño sino de las personas responsables del proceso de materialización del mismo. Bajo esta perspectiva, se exploran y se describen aquí unas estrategias de análisis y evaluación de la accesibilidad trabajadas en entornos físicos desde la interdisciplina, estas dan cuenta de las competencias que el diseñador o edificador debe adquirir durante su formación profesional para tener una visión holística del proyecto tanto de las necesidades concretas y diversas del usuario como de las características físicas del entorno, pero además del proceso de edificación el cual es determinante para lograr un buen resultado. El método propuesto es de corte descriptivo-reflexivo, se aplica a través del análisis socio-espacial de entornos físicos diversos que permiten visualizar algunas problemáticas a las que se enfrenta el diseñador y el edificador; y se finaliza con una reflexión sobre esta problemática.

• Diseño, Artesanías y Comunidades (C8 Coloquio)

Esta Comisión sesionó online el martes 19 de Julio de 2022 a las 12.00 hs. (ARG). **Coordinación:** Ximena González Eliçabe (Universidad de Palermo, Argentina), junto al Museo de Arte Popular José Hernández (MAP, Argentina) y la Universidad de Granada (UGR, España).

En esta comisión se presentó “Diseño y Artesanía: Economía creativa y Patrimonio para el Desarrollo de comunidades” (Cuaderno 171) con los resultados del Proyecto 22.3 del mismo nombre, que dirige Ximena González Eliçabe (Universidad de Palermo, Argentina), junto al Museo de Arte Popular José Hernández (MAP, Argentina) y la Universidad de Granada (UGR, España).

Se exploran e investigan los cambios de matriz productiva y la reconversión de la artesanía en una economía creativa, los debates de las comunidades entre migrar o hacer un giro hacia su pasado artesanal mirando al futuro, la relación con el patrimonio, la cultura precolombina y la tradición, Se analizan cómo apelar a los saberes tradicionales para generar nuevos productos de diseño contemporáneo, canalizando la memoria colectiva de la localidad e impulsando nuevas formas de empleo.

Los resultados de éste Proyecto continúan enriqueciendo las investigaciones de la Línea de Investigación N°22 Diseño, Artesanía y Patrimonio Comunidades y Economía Creativa dirigida por Ximena González Eliçabe.

La Línea se desarrolla de manera ininterrumpida desde 2019 entre la Facultad de Diseño y Comunicación (UP, Argentina) junto a distintas Universidades. Los Proyectos de la Línea que son antecedente al que se presenta en esta oportunidad son: 22.2 Diseño, Artesanías y Comunidades (Cuaderno 141) junto a Museo de Arte Popular José Hernández, Argentina y la Universidad de Granada, España y el 22.1 Migración y Diseño (Cuaderno 111) junto a Aotearoa Latin American Community ALACINC, Nueva Zelanda y el Museo de Arte Popular José Hernández-MAP presentados en los Coloquios 2021 y 2020 (Entre paréntesis se consigna el Cuaderno donde se publican los resultados correspondientes al Proyecto).

Toda la información y documentación de las Líneas, los Proyectos y Publicaciones puede consultarse en forma libre y gratuita en: https://www.palermo.edu/dyc/investigacion_desarrollo_diseno_latino/index.html

La colección completa de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación está disponible en forma libre y gratuita en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/index.php

En esta comisión se presentaron las siguientes ponencias:

In108. La Artesanía en el nuevo escenario productivo. Transformaciones culturales en Carahunco, Jujuy. *Carlos Gronda y Ximena González Eliçabe* (Universidad de Palermo, Argentina)

Los cambios de matriz productiva y la reconversión en una economía creativa son el núcleo de este ensayo. En una pequeña localidad de las Yungas de Jujuy (Nor-Oeste argentino) cuya principal economía se basó durante décadas en la producción tabacalera, hoy día en declive, los pobladores se debaten entre migrar o hacer un giro

hacia su pasado artesanal mirando al futuro. Allí, donde la presencia de la cultura precolombina San Francisco se evidencia en la tradición de la cerámica y otras artes, Carlos Gronda, arquitecto, diseñador y productor jujeño, apela a los saberes tradicionales y genera nuevos productos de diseño contemporáneo, canalizando la memoria colectiva de la localidad e impulsando nuevas formas de empleo.

In109. El proceso artístico/artesanal como metodología constructivista en la enseñanza de las artes visuales.

Pilar Manuela Soto Solier y Ana García López (Universidad de Granada, España)

Se muestra la puesta en práctica de un proyecto de innovación educativa basado en las Artes Visuales, la artesanía y el patrimonio cultural. Se trata de una investigación cuyo objetivo principal ha sido reflexionar y experimentar en las metodologías educativas basadas en las artes visuales, su enseñanza y sus conexiones con los procesos de creación artesanales. En este se indagan y exploran métodos y estrategias del arte contemporáneo para poner en valor el hacer artesanal artístico en la formación universitaria. Se trata de un proyecto que comparte la concepción de La Nueva Bauhaus Europea aunando el currículo y la vida real, sostenibilidad y diseño de calidad.

In110. Habitar diversos mundos: el hacer artesanal en la comunalización indígena.

Patricia Dreidemie (Universidad Nacional de Rosario, CONICET, Argentina)

El hacer artesanal es un fenómeno complejo que involucra dimensiones socioculturales, históricas, productivas, tecnológicas y artísticas; pero también variables ambientales. Desde una perspectiva etnográfica, el artículo expone el modo en que la artesanía tradicional intercepta la diversidad biológica y medioambiental con la diversidad sociocultural, para repensar el concepto de sustentabilidad en áreas naturales donde habitan comunidades indígenas en Argentina. Ejemplifica cómo el hacer artesanal moviliza entramados vitales (epistemologías y ontologías nativas) que participan en procesos de comunalización en los que “naturaleza” y “cultura” se funden de modos particulares.

In111. La puesta en valor del Patrimonio a través del Diseño de producto. Caso de estudio: La Universidad de Granada y la figura de su fundador.

Carlos V. Rosario Velasco Aranda y Joan Sanz Sanchez (Universidad de Granada, España)

Se analiza la puesta en valor del patrimonio histórico a través de producciones creativas y del diseño. Utilizamos como ejemplo el caso de estudio de la Universidad de Granada y el diseño de productos basado en los elementos patrimoniales vinculados a su fundador Carlos V. Ejemplo de como la producción de objetuaria institucional a partir del diseño de producto demuestra ser una aportación significativa en la representación de la universidad y en la reivindicación de su patrimonio. El artículo aborda la capacidad que tiene el diseño para generar valores de identidad.

In112. La cestería y la talla guaraní Mbyá como patrimonio cultural en Misiones Argentina. Eva Isabel Okulovich y Graciela Anger (CONICET - UNAM)

Las cestería y talla Guaraní Mbya en Misiones, Argentina, se constituyen en patrimonio cultural, a partir de un estudio etnoplástico de diseños, materiales y técnicas, creados desde una epistemología y gnoseología particulares en relación con la Selva Paranaense, acorde con su cosmología. Dicha economía creativa, construye comunidad en función del ciclo: predación-subsistencia-resistencia, desplegado milenariamente. Las creaciones expresan actualmente, procesos de colonización, desterritorialización y transfiguración cultural, en códigos simbólicos; de adaptación: sincretismos y reinterpretaciones de lo occidental y de resistencia: persistencia del “núcleo duro” guaraní

In113. Embarcación ancestral artesanal: Cadena productiva actual en Huanchaco. Héctor Lozano Gonzales (Universidad Privada del Norte Trujillo, Perú)

Se describe la dinámica económica que surge alrededor del caballito de totora, su fabricación y el impacto económico en las familias que conservan la cultura viva a través de la pesca artesanal ancestral, actividades turísticas y de entretenimiento. Para tal fin se realizaron entrevistas a profundidad, fichas de observación, lista de cotejo y la propuesta de fabricación de una tabla de surf híbrida entre el foam y la totora como materia prima en su producción. Todo ello con el propósito de incentivar un modelo económico articulado que beneficie significativamente a las familias artesanas del caballito de totora.

In114. Diseño, fabricación digital y prototipado maker low cost de joyería. Nan Shen y Francisco Caballero-Rodríguez (Universidad de Granada, España)

Con el objetivo introducir un vector de innovación y creatividad en el diseño y fabricación de joyería artesanal. Se exploran las diferentes posibilidades de collares, pendientes y brazaletes, a través el uso del dibujo digital, diseño vectorial, modelos 3D y otros métodos digitales. La inspiración surge de las sugerentes formas naturales de distintas verduras y frutas. El dibujo y la extracción gráfica de las secciones transversales de diferentes vegetales, se materializa en la creación de prototipos en metacrilato elaborados mediante fabricación digital. La conceptualización, desarrollo y uso de las tecnologías digitales combinada con el corte por láser y el material de metacrilato nos sirven para crear y fabricar prototipos de joyería con estética innovadora que pueden extrapolarse a materiales nobles.

In115. Diseñando tradición, tejiendo desigualdad. Una mirada crítica al trabajo entre diseño y artesanado. Roberto González Rodríguez (Escuela Nacional de Estudios Superiores Morelia - UNAM, México)

El trabajo artesanal y la intervención del diseño dentro de éste se gesta gracias a un proceso de larga duración, aunque a simple vista dicha relación se ha desarrollado como un litigio orgánico, en su haber, existen una serie de tensiones y desigualdades que terminan por tejer es-

cenarios complejos tanto para el artesanado como para los diseñadores. El objetivo de la presente publicación busca partir de la experiencia de campo y la observación del trabajo entre un grupo de tejedoras de la Sierra Norte en el Estado de Puebla, México; diseñadoras y marcas de moda, bajo una mirada crítica para así, comprender parte de la complejidad que implican dichas relaciones entre mundos (diseñadores/artesano).

In116. “Co-Obradoiro Galego. Paula Camiña Eiras (Central Saint Martins, Universidad de Artes de Londres, Inglaterra)

“Co-Obradoiro Galego” es un proyecto de biodiseño, que parte de la experiencia de la autora en metodologías que combinan especificidades ecológicas, científicas y culturales. En la búsqueda por idear un sistema de diseño regenerativo, se ponen de manifiesto en la investigación, los desafíos socioecológicos locales específicos de un grupo de cesteros. Con la motivación central de explorar el renacimiento del patrimonio artesanal gallego, este artículo tiene la intención de contribuir a su visibilización y proyección a futuro.

In117. Craftmedia: Estrategia de mediación y co-creación entre diseñadores digitales y artesanos a través del diseño de experiencias de producto transmedia. Angie Alzate Bermúdez y David Bravo Saenz (Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca, Colombia)

Se sintetiza la primera parte del proceso del proyecto en curso “craftmedia”, el cual propone una estrategia de educación artística e intervención tecnológica, desde la investigación basada en las artes que propicie nuevas formas de producir, comprender y experimentar la cerámica artesanal; considerando como claves dentro del universo objetual: lo matérico, lo estético, lo digital y lo experiencial. La propuesta conjuga el valor patrimonial con la potencialidad de las narrativas transmediales desde las AR-VR (Augmented reality & virtual reality).

• Cruces entre Cultura y Diseño (C9 Coloquio)

Esta Comisión sesionó online el martes 19 de Julio de 2022 a las 14.00 hs. (ARG). **Coordinación:** Karen Avenburg (Universidad de Palermo, Argentina)

En esta comisión se presentó “Dinámicas de inclusión/exclusión en y desde el diseño” con los avances del Proyecto 1.3 del mismo nombre, que dirige Karen Avenburg (Universidad de Palermo, Argentina).

Diferentes fenómenos ligados a la exclusión tienen larga data en nuestras sociedades. En efecto, la marginalidad, la desigualdad, la pobreza, la desafiliación o la exclusión han ido tomando diferentes carices a lo largo de la historia en distintas regiones (por lo menos) de la sociedad occidental. En décadas recientes se han renovado las discusiones, tanto en el ámbito académico como en el de las políticas públicas, y las acciones privadas y comunitarias. Se pone en diálogo la problemática de la inclusión/exclusión social, así como las nociones relacionadas de

transformación, integración, desigualdad, entre otras, con el campo del diseño, entendido aquí en un sentido amplio como la concepción, proyección y puesta en acción en pos de un objetivo. Se pretende articular dos áreas de indagación que no siempre se cruzan, abarcando desde el diseño de políticas de inclusión a las políticas de inclusión en el campo del diseño.

Si pensamos al diseño en tanto el proceso mediante el cual se conciben, proyectan y realizan objetos, prácticas y representaciones y lo articulamos con las dinámicas de inclusión/exclusión, se abren muchas preguntas: ¿Qué procesos de exclusión se fomentan, incrementan o, por el contrario, se buscan revertir desde el diseño de políticas públicas? ¿Qué tipo de sociedad promueven los diversos diseños de objetos, espacios o indumentaria, por mencionar algunos? ¿Qué perspectivas acerca de la sociedad, “adentro” y “afuera” subyacen a las políticas sociales, educativas, culturales, ambientales, de seguridad o salud que hablan de inclusión o integración? ¿Qué percepciones de “nosotros” y los “otros”, de “incluidos” y “excluidos” generan los diferentes tipos de diseño de productos, de espacios, de indumentaria, de estrategias de comunicación, de artes escénicas o audiovisuales? ¿Cuál es el potencial transformador del diseño? Se indaga, en suma, qué prácticas de diseño son excluyentes o inclusivas, transformadoras o jerarquizantes, democratizadoras o elitistas, y qué efectos en clave de inclusión, exclusión, transformación, tienen los diferentes tipos de diseño de productos, de espacios, de indumentaria, de estrategias de comunicación, de artes escénicas, de artes audiovisuales y, también, de políticas culturales, educativas, sociales. Los resultados de éste Proyecto continúan avanzando sobre las investigaciones de la Línea de Investigación N°1 Cruces entre Cultura y Diseño – Los diversos abordajes posibles.

La Línea se desarrolla de manera ininterrumpida desde 2015 en la Facultad de Diseño y Comunicación (UP, Argentina), y los Proyectos anteriores al que se presenta en esta oportunidad son: 1.2 Entre el Diseño de los Procesos Culturales y los Abordajes Culturales del Diseño” (Cuaderno 116) y 1.1 Procesos culturales y diseños posibles (Cuaderno 71) cuyos avances y reflexiones se presentaron en los Coloquios 2017-2021 (Entre paréntesis se consigna el Cuaderno donde se publica el resultado correspondiente al Proyecto).

Toda la información y documentación de las Líneas, los Proyectos y Publicaciones puede consultarse en forma libre y gratuita en: https://www.palermo.edu/dyc/investigacion_desarrollo_diseno_latino/index.html

La colección completa de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación está disponible en forma libre y gratuita en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/index.php

En esta comisión se presentaron las siguientes ponencias:

In118. Dinámicas de inclusión/exclusión en y desde el diseño. Karen Avenburg (Universidad de Palermo, CONICET-Universidad Nacional de Avellaneda, Argentina) En esta presentación la autora describe las temáticas y la dinámica de trabajo del proyecto “Dinámicas de inclu-

sión/exclusión en y desde el Diseño", que forma parte de la Línea de Investigación: Cruces entre Cultura y Diseño. Reflexionando sobre algunos puntos de cruce entre los fenómenos de inclusión/exclusión social y el campo del Diseño, desarrolla el marco desde el cual entendemos estos conceptos y sus articulaciones para, finalmente, exponer brevemente el modo en que esta temática se puede desplegar en el caso específico de las orquestas infantiles y juveniles.

In119. Historiografía identificativa comercial de marquesinas en el patrimonio edificado tampiqueño a partir de una exclusión social emergente en Tamaulipas, México. *Rebeca Isadora Lozano Castro y Lorena Gertrudis Valle Chavarría* (Universidad Autónoma de Tamaulipas, México)

Reflexión de la exclusión social de marquesinas con gráficas indentificativas comerciales como parte historiográfica de Tamaulipas. El estudio de casos procede de la situación emergente-coyuntural a partir del derrumbe de un objeto y el deterioro del conjunto histórico arquitectónico. Algunos objetos forman parte del registro del patrimonio cultural que se presenta como riesgo latente, que discute la exclusión del sujeto social. ¿El deterioro generado en las construcciones comerciales-comunicacionales es riesgo excluyente? ¿la emancipación comercial es causal deterioro historiográfico de los objetos? Las conclusiones exponen al objeto de diseño gráfico-arquitectónico como elemento transmisor de riesgo que problematiza la exclusión como fragmento histórico. Su observación y descripción pone atención en el emergente social y la preservación dimensional como referente de creación y conductor de historia a partir de su conocimiento.

In120. La mujer Salasaca y la red de relaciones artísticas-culturales. *Andrea Daniela Larrea Solórzano* (Universidad Técnica de Ambato, Ecuador)

Este proyecto forma parte de un trabajo más amplio en el que se explora la pintura realizada sobre el tambor salasaca; el objetivo global es comprender cómo se manifiesta esta práctica artística sobre un soporte poco convencional en el campo del arte. Además, se pretende explorar las relaciones y los modos de uso dados sobre este artefacto desde diversas miradas, considerándolo como un objeto cultural, pero también comercial. Aunque esta actividad, dentro de la comunidad Salasaca, es esencialmente masculina, en este caso específico, nos interesa rastrear las voces femeninas que permitan comprender el porqué de la ausencia por este género, hasta la actualidad, en esta práctica artístico – cultural. Se aspira entonces problematizar el rol de las mujeres en la expresión artística y su incorporación, o no, en la práctica de la pintura y en la propia obra expuesta en el tambor.

In121. El diseño de políticas públicas dirigidas a la música autogestionada durante el contexto de aislamiento. Inclusiones, exclusiones y desigualdades. *Valeria Saponara Spinetta* (Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET) Universidad Nacional de Avellaneda, Avellaneda, Argentina)

El contexto de Aislamiento Social Preventivo y Obligatorio -decretado a causa de la pandemia covid-19- alteró la actividad musical, permitió ver las desigualdades que atraviesa la inclusión digital –sobre todo la falta de acceso y apropiación de las tecnologías digitales por parte de muchos/as músicos/as que autogestionan sus carreras- y propuso desafíos al diseño de políticas culturales dirigidas a la actividad musical. Este trabajo analiza la situación de un grupo de músicos/as autogestionados/as de rock de la ciudad de Avellaneda y las políticas culturales que se diseñaron para contemplarlos/as, haciendo foco en las inclusiones y exclusiones que estas medidas reprodujeron.

In122. Repensar(nos) para transformar(nos). *Alejandro Cappella* (Universidad Nacional de Avellaneda (UNDAV), Argentina)

Esta presentación surge a partir de una investigación sobre el proyecto cultural Carpa Abierta. Esta iniciativa propone aportar a la transformación social a partir de la enseñanza de las artes circenses entre niños y niñas de barrios en situación de vulnerabilidad de la provincia de Buenos Aires. A partir de un estudio descriptivo se indaga en las estrategias de gestión, los conceptos y las perspectivas de quienes lo llevan adelante. Finalmente se expone como, mediante la identificación de puntos críticos que tensionan las situaciones de exclusión/inclusión, se formula y/o reformula el diseño del proyecto para incidir en el potencial transformador del mismo.

• **Cine y Sociedad (C10 Coloquio)**

Esta Comisión sesionó online el martes 19 de Julio de 2022 a las 16.00 hs. (ARG). **Coordinación:** Zulema Marzorati (Universidad de Palermo, Argentina) y María Elena Stella (Universidad de Buenos Aires, Argentina).

En esta comisión se presentó “La fotografía como recurso en el audiovisual” (Cuaderno 163) con los resultados del Proyecto 14.8 del mismo nombre, que dirige Zulema Marzorati (Universidad de Palermo, Argentina) y María Elena Stella (Universidad de Buenos Aires, Argentina). Se investiga acerca del audiovisual a partir de su contexto de creación y producción abriendo distintos ejes reflexivos sobre la fotografía y su utilización como recurso. Se atraviesan distintas capas de análisis, siendo las producciones de cine productos culturales que se toman del universo real y simbólico, y devienen en constructores y reproductores de imaginarios sociales.

Los resultados de éste Proyecto continúan enriqueciendo las investigaciones de la Línea de Investigación N°14 Cine y Sociedad - Reflexiones sobre Cine Contemporáneo.

La Línea se desarrolla de manera ininterrumpida desde 2016 entre la Facultad de Diseño y Comunicación (UP, Argentina) junto a distintas Universidades. Los Proyectos anteriores al que se presenta en esta oportunidad son: 15.7 Construcciones identitarias en el relato audiovisual (Cuaderno 138) y 14.5 Violencia física y simbólica. Algunas reflexiones desde el audiovisual y sus discursos (Cuaderno 108) ambos junto a la Universidad Nacional de Quilmes (Argentina), 14.3 Cine, memoria y género,

una perspectiva en crecimiento (Cuaderno 95) junto a la Universidad de Chile, Instituto de la Comunicación e Imagen (Chile), 14.2 Migraciones y nuevos modos de pensar en la identidad contemporánea: Representaciones fílmicas en un mundo globalizado (Cuaderno 77) y 14.1 Cine e historia. Reflexiones sobre la imagen política en el cine contemporáneo (Cuaderno 68) y (Cuaderno 62) este último junto a la Universidad del Cine FUC, presentados en los Coloquios 2021, 2020, 2019, 2018 (Entre paréntesis se consigna el Cuaderno donde se publican los resultados correspondientes al Proyecto).

Toda la información y documentación de las Líneas, los Proyectos y Publicaciones puede consultarse en forma libre y gratuita en: https://www.palermo.edu/dyc/investigacion_desarrollo_diseno_latino/index.html

La colección completa de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación está disponible en forma libre y gratuita en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/index.php

En esta comisión se presentaron las siguientes ponencias:

In123. Holocausto y Cine. Music Box: las fotografías de lo inefable. María Elena Stella - Universidad de Buenos Aires, Argentina

El artículo analiza el rol que cumple la fotografía y la fuerza probatoria asignada a la misma tanto en los juicios reales como en los Courtroom films, particularmente, en los procesos sustanciados contra los criminales nazis.

In124. Un viaje al corazón del infierno: el fotógrafo de Mauthausen. Mónica Gruber (Universidad de Palermo, Argentina)

Se subraya en el artículo la importancia de las fotos salvadas del campo de concentración por Francisco Boix. Esos negativos constituyen el testimonio fehaciente sobre el horror vivido, usados para incriminar a los asesinos en el Juicio de Núremberg.

In125. La fotografía como restitución de lo ausente. Memoria y duelo en La idea de un lago, de Milagros Mumenthaler. Marta Casale (Universidad de Buenos Aires y Universidad Católica Argentina, Argentina)

Reflexiones sobre la dictadura en Argentina y su repercusión en los hijos de los desaparecidos. A partir de La idea de un lago, una obra íntima y personal de la directora y guionista Milagros Mumenthaler, la autoraplantea que la fotografía, y sobre todo el fotomontaje le permite recuperar a la persona ausente. Se suple así un vacío y a través de la ficción resguarda el vínculo afectivo con el padre desaparecido en 1977.

In126. Opacidad y potencia de las imágenes. Mujeres trabajadoras en la industria textil. Lizel Tornay (Universidad de Buenos Aires, Argentina)

El artículo aborda las tensiones de género a través del análisis de las fotografías que integran el documental De Alpagatas. Historia de Trabajo.

In127. Ver y ser visto. Algunas reflexiones en torno a La cámara oscura (Menis, 2008). Mercedes Pombo y Zulema Marzorati (Universidad de Palermo, Argentina)

Las autoras reflexionan sobre el desafío de la protagonista a los cánones de belleza establecidos y la búsqueda de su identidad. En un medio patriarcal, Gertrudis se rebela frente a lo determinado por la sociedad y, se revela mostrando su verdadera personalidad.

In128. El Album de Eva. Visualidades de la memoria fotográfica de Eva Duarte como actriz. Lía Gómez (Universidad Nacional de La Plata, Argentina)

El Álbum de Eva se ocupa de la imagen de Eva Perón, actriz, para lo cual realiza en un recorte que permite jugar con la idea de álbum como una amalgama propia de creación a partir de los films que la tienen como protagonista en la ficción.

In129. Esquirlas: Cuando imágenes de las esferas de lo público y lo privado se entrelazan y reconstruyen la historia reciente. Gabriela Jonas Aharoni (Universidad Nacional de Rosario, Argentina / Sapir Academic College, Israel)

La autora analiza el documental que, mediante videos caseros y material de archivo, narra la trágica explosión de la Fábrica Militar de Río Tercero ocurrida en 1995.

In130. La fotografía en el cine documental: un acercamiento teórico-conceptual para el análisis de narrativas audiovisuales. Mariné Nicola (CIECEHC-FHUC-Universidad Nacional del Litoral, Argentina)

El artículo se ocupa de la fotografía como práctica socio-cultural y explora su incorporación en el relato audiovisual. Se pregunta por los sentidos que construye el espectador a partir de esas imágenes fijas y - como ejemplo- investiga qué intereses guiaron a los realizadores de la serie documental Proyecciones de la memoria (2011) en incorporar fotos en la representación audiovisual.

• **Unicornios: Una Cuestión de Diseño, Economía y Tecnología (C11 Coloquio)**

Esta Comisión sesionó online el miércoles 20 de Julio de 2022 a las 10.00 hs. (ARG). **Coordinación:** Roberto Céspedes (Universidad de Palermo, Argentina), Jimena Alarcón Castro (Universidad del Bio Bio, Chile) y Ana Beatriz Pereira de Andrade (Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Brasil).

En esta comisión se presentó "Unicornios: una cuestión de diseño, economía y tecnología" (Cuaderno 166) con los resultados del Proyecto 7.7 del mismo nombre que dirigen Roberto Céspedes (Universidad de Palermo, Argentina) y Jimena Alarcón Castro (Universidad del Bio Bio, Chile).

Se presentan los resultados del proyecto realizado entre marzo de 2021 y julio de 2022, que hizo foco sobre las reflexiones sobre diseño, economía y tecnología.

Los resultados de éste Proyecto continúan enriqueciendo las investigaciones de la Línea de Investigación N°7 Diseño y Economía, que dirige el Doctor Roberto Céspedes.

Línea se desarrolla de manera ininterrumpida desde 2019 entre la Facultad de Diseño y Comunicación (UP, Argentina) junto a distintas Universidades. El Proyecto anterior al que se presenta en esta oportunidad es 7.4 Articulación entre el Diseño, la ciencia, el arte y la tecnología (Cuaderno 139), y que guarda relación con los Proyectos 7.5 Seminario de Estudios Avanzados en Diseño Internacional (Cuaderno 159) junto a la Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (Brasil), 7.3 Se necesita usuario con Experiencia UX (Cuaderno 126) y 7.1 El diseño, la materialidad y la economía circular (Cuaderno 114) ambos junto a la Universidad del Bio Bio (Chile) presentados en los Coloquios 2022, 2021 y 2020 respectivamente (Entre paréntesis se consigna el Cuaderno donde se publican los resultados correspondientes al Proyecto).

Toda la información y documentación de las Líneas, los Proyectos y Publicaciones puede consultarse en forma libre y gratuita en: https://www.palermo.edu/dyc/investigacion_desarrollo_diseño_latino/index.html

La colección completa de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación está disponible en forma libre y gratuita en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/index.php

En esta comisión se presentaron las siguientes ponencias:

In131. Diseño de una nueva arquitectura de materiales para el sector de la madera. Jimena Alarcón Castro, Javiera Brañes Alarcón y Josefina Brañes Alarcón (Universidad del Bio Bio, Chile)

Los actuales enfoques referidos a diseño de nuevos materiales, están relacionados con la existencia de una mayor conciencia sobre la dependencia energética y las consecuencias desfavorables a la economía. El aumento de normativas ambientales de los consumidores, obliga a la industria a buscar nuevas tecnologías de producción y productos amigables con el medioambiente. El artículo presenta un enfoque para el diseño de una nueva arquitectura de materiales, para disminuir el impacto ambiental, mediante la utilización de residuos industriales del sector manufacturas de madera de Chile. Dadas las características de ahorro energético y ligereza estructural que principios de la naturaleza ofrecen, es que se proyecta integrar a la biónica como parte relevante de la definición.

In132. Animal Domestic por Nicoletta Branzi & Andrea Branzi: del nomadismo cultural al concepto radicante en el diseño ecosocial. Angélica Adverse y Adriana Dornas (Universidade Federal de Minas Gerais) Se presenta un análisis crítico de la obra *Animal Domestic* (1985) diseñada por Nicoletta Branzi y Andrea Branzi. El texto cuestiona la extemporaneidad de la obra que, a mediados de la década de 1980, anticipó importantes discusiones sobre las transformaciones de la cultura del diseño, el desarrollo de la tecnología y la economía. Ante eso, retomamos los textos de Giedion, Restany, Branzi, Weil, Bourdieu, etc. para ampliar las discusiones centrales de la obra: el nomadismo cultural como vector para pensar la diversidad. Así, investigamos cómo la actuación de los diseñadores exploradores presenta el concepto radicante impactando la concepción del diseño ecosocial en su diálogo con la moda.

In133. El diseño como hipermediador entre las personas y el acceso al arte y la cultura. Experiencias inclusivas y nuevas tecnologías. Matilde Rosello Capra (Universidad Católica del Uruguay, Uruguay)

Cuando hablamos de diseño, hablamos de personas, de necesidades, de experiencias, y de poder mejorar la calidad de vida de las mismas. En ese sentido, este artículo investiga las posibles articulaciones entre el diseño de experiencias inclusivas, la accesibilidad de las personas al arte y el patrimonio cultural, y la aplicación de nuevas tecnologías. Asimismo, se ponen en relación el concepto de “museo abierto”, la nueva museología y la construcción de nuevos espacios expositivos inclusivos y accesibles, que puedan ser de utilidad ante escenarios tan inesperados como los acaecidos a lo largo de los últimos tiempos en pandemia.

In134. Dificultades de la enseñanza remota para el aprendizaje de deficientes visuales: aspectos de la comunicación. João Carlos Ricco Plácido da Silva, Aline Darc Piculo dos Santos y Luis Carlos Paschoarelli (Universidade Estadual Paulista, Brasil)

O período de distanciamento social imposto pela pandemia da COVID-19 impôs muitas mudanças no comportamento social, afetando principalmente o ensino. Muito já tinha sido testado em ensino por meio de plataformas, sistema, internet, compartilhamento, redes sociais, entre outros. No caso das pessoas sem deficiência essas plataformas já são conhecidas como plataformas para aprendizado. O presente estudo busca compreender como este ensino está sendo realizado em uma entidade que atende alunos com deficiência visual, identificando quais foram os pontos positivos e negativos deste processo.

In135. Diseño y ficción: el diseño especulativo en la creación de futuros posibles. Julieta Cabrera Moreno - (Universidad de las Américas, Chile)

El mundo en el que vivimos experimenta cambios que cada vez son más rápidos, nos encontramos en una era en la que problemáticas sociales, ambientales, políticas, económicas son cada vez más críticas. Sin embargo, al mismo tiempo, un maravilloso e interesante mundo está tomando forma a nuestro alrededor. Frente a estas cuestiones, surgen preguntas acerca del porvenir como; ¿A qué tipos de futuros nos acercamos?, ¿Qué acciones se están tomando ahora para cambiarlos? Por otro lado, los Diseñadores nos encontramos frente a nuevos retos, y surge una pregunta considerable para el diseño que es, ¿Cómo este le va a aportar al futuro? Generalmente se piensa al Diseño como un solucionador de problemas, y si bien tradicionalmente lo ha sido, existen otras formas de Diseño que pueden ser exploradas. Este artículo invita a reflexionar acerca de la función del diseño sobre el futuro -un futuro no muy lejano-, y como este se relaciona con la realidad actual. Se analizan al Diseño especulativo, conceptual y participativo como catalizadores que pueden redefinir nuestra relación entre el presente y el futuro. La naturaleza ficcional del diseño especulativo se basa en la imaginación y el deseo, los cuales permiten la creación de alternativas. Estas nuevas posibilidades son las que pueden -desde el Diseño-, ser un aporte para

poner en discusión y definir de forma colectiva un futuro preferible y deseado.

In136. Dibujo de observación en contexto pandémico: una reflexión sobre la enseñanza remota de técnicas analógicas. *Rodolfo Nucci Porsani, Mayckel Barbosa de Oliveira Camargo, Luis Carlos Paschoarelli, Paula da Cruz Landim y Ana Beatriz Pereira de Andrade* (Universidade Estadual Paulista, Brasil)

O presente estudo aborda o relato de uma experiência acadêmica e didática no ensino de “Desenho de Observação” para o Curso de Graduação em Design (Unesp-Brazil). Foram introduzidos e desenvolvidos competências de representação estética, por meio do desenho a mão livre e analógico, com o uso de técnicas mistas, utilizando material colorido, seco e molhado. Participaram da atividade 74 alunos, por meio de oferta de ensino remoto, virtual e síncrono. Os resultados permitiram discutir sobre as metodologias e práticas de ensino-aprendizagem em momento pandêmico, considerando a mediação tecnológica no âmbito da representação e do Design.

In137. Diseño Marginado: Una nueva mirada a las perspectivas del Diseño Abierto y de colaboración. *Guilherme Cardoso Contini, Dorival Campos Rossi y Larissa Maués Pelúcio Silva* (Universidade Estadual Paulista, Brasil)

Se analiza el desarrollo del Diseño Marginado a través del Diseño Abierto y de las prácticas colaborativas para permitir la comprensión de la interfaz entre género, placer y profesionales creativos. De esta forma, se destacan los temas considerados marginados en el área y que están directamente relacionados con proyectos desarrollados para situaciones que son invisibilizadas o consideradas tabú.

In138. Función percibida en el diseño automotriz: identificación de autos deportivos a partir de elementos estéticos. *André Leonardo Demaison, Felipe Pereira Raposo, Guilherme da Silva Bertolaccini, Rodolfo Nucci Porsani y Luis Carlos Paschoarelli* (Universidade Estadual Paulista, Brasil)

Se discuten los conceptos estéticos de los autos deportivos y analiza la influencia de la percepción estética en ellos. Participaron en el estudio 109 individuos, distribuidos en grupos (entusiasta, semi-entusiasta y no-entusiasta). Se aplicó un Diferencial Semántico para evaluar las características estéticas de seis autos deportivos. Los resultados muestran que, en general, no se encontraron diferencias significativas ($p > 0.05$) entre los autos en cuanto al ítem deportividad. Se encontró que, independientemente del nivel de entusiasmo, los estándares estéticos influyen directamente en la percepción del usuario.

In139. El mueble habitable, una herramienta para los modos de habitar contemporáneos. *Jonny Gallardo, María José Varón, Gabriela Mengo, Florenca Liberati, Lucas Dunkler y Marcos Gianfelici* (Universidad Nacional de Córdoba, Argentina)

Se investiga hábitat cotidiano, desde el equipamiento y su relación con la arquitectura, atendiendo a los nuevos modos de habitar. Se exploran las posibilidades de muta-

ción, transformación o re-uso del Objeto Arquitectónico. El diseño de equipos, mobiliario e interfaces operativas intersubjetivas, es una forma de hacer ciudad, y lo será en tanto busque dar respuesta a un modelo de urbe que se ha desarrollado compulsivamente. Se proponen estrategias de activación y revitalización de territorios y edificios en desuso. La producción en escala 1 en 1, de un modelo de verificación, a partir de lo investigado. El dispositivo uno MH [mueble habitable] se desarrolla en el marco de la Exposición de Arquitectura Córdoba Muestra; el segundo, se materializó con el proyecto TocoMadera Bi nacional Argentina-Brasil.

In140. Tierra a la vista y pie en la luna: Una aventura humana hacia lo desconocido. *Guto Lins y Jackeline Lima Farbiarz* (PUC, Rio de Janeiro, Brasil)

Esse artigo integra a dissertação de doutorado em Design intitulada: Tem o Design no meio do caminho, No meio do caminho Tem o Design, defendida pelo autor na PUC-Rio. Ele relata de forma detalhada a concepção e montagem da exposição “Terra á Vista e Pé na Lua” com obras de Ziraldo Alves Pinto, desenhista, escritor e designer em comemoração ao centenário do Museu Histórico Nacional, no Rio de Janeiro. Uma homenagem à aventura humana rumo ao desconhecido, relacionando metafóricamente a conquista do Brasil pelos portugueses e a conquista do espaço pelos astronautas. Um diálogo, por meio da multimodalidade, dos acervos de Ziraldo e do MHN, buscando ressignificar o museu como um espaço vivo, pulsante e atual. Foram gerados códigos QR a serem lidos com facilidade pela câmera de aparelhos de telefonia celular, que incentivam o visitante a buscar os elos sugeridos entre os dois acervos.

In141. Competencias convergentes de los estudiantes: experiencia educativa con futuros diseñadores industriales e ingenieros mecánicos. *Jorge Lino Alves, Lígia Lopes y Rui Alexandre* (FEUP, Porto, Portugal)

Desde la cultura académica y empresarial se sabe que los productos de diseño, de gran impacto en la sociedad, surgen en su mayoría de una ‘receta’ que cuenta con aportes de otras áreas y habilidades científicas, a saber, la ingeniería mecánica. Sin embargo, durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de las carreras de Diseño Industrial e Ingeniería Mecánica, no es habitual que estas habilidades se mezclen antes de llegar a la vida profesional. Este estudio de caso realizado en la Universidad de Oporto muestra precisamente esta experiencia.

In142. Plataforma de conocimiento. El diseño como herramienta en el desarrollo sostenible de las ciudades. *Marco Aurelio Lobo Junior y Márcio Grijó Vilarouca* (Fundação Getúlio Vargas, Brasil)

El objetivo de este estudio es documentar el proceso de creación e implementación del Observatorio de Innovación para Ciudades Sostenibles, OICS, vinculado al Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación de Brasil, con la formulación de un diseño institucional para su mantenimiento y continuidad, como plataforma de conocimiento de libre acceso. Con el fin de ayudar a los gestores públicos a enfrentar los desafíos derivados

de la expansión acelerada del proceso de urbanización en Brasil, desde finales del siglo XX, la OICS viene investigando y promoviendo soluciones sostenibles e innovadoras contextualizadas en el territorio nacional a través de tipologías e indicadores de ciudades.

In143. La construcción del lenguaje eficiente en el diseño de productos. Caso micromovilidad. *Andres López Vaca* (Universidad Internacional SEK, Ecuador)

El discurso del diseño es uno más de los que compiten actualmente por la hegemonía en el mundo posmoderno. La cultura textual sobre la cual se desenvuelve el diseño industrial busca generar objetos cada vez más sofisticados y emocionales. Por un lado, se busca la abstracción y la eficacia constante, y por otro la sensibilización de los sentidos a través de lo cualitativo. La necesidad por estetizar todo y al mismo tiempo por conquistar la eficacia convive actualmente de manera omnipresente. Este escrito reflexiona sobre la construcción del término eficiencia en la actualidad, por lo cual, se relacionan eventos históricos que han ido afectando, contribuyendo y consensuando su significado y representación estética en el diseño industrial. De esta manera, se busca comprender las similitudes y diferencias que han ido estructurando el lenguaje eficiente. Específicamente se mencionan los criterios de composición y uso de los artefactos de micromovilidad como caso de estudio para comprender el papel del diseño frente a la intertextualidad en la cual se desenvuelve.

In144. Discurso narrativo social de poder en anuncios indicadores como dispositivos de seguridad globales en el espacio público de México. *Rebeca I. Lozano Castro* (Universidad Autónoma de Tamaulipas, México)

Esta reflexión crítica pone en diálogo la globalización con impacto en México durante el año 2000 al 2010, leída a partir de anuncios indicadores implementados en la vía pública como parte del discurso narrativo social. La muestra de casos particulares de anuncios gráficos-identificativos revisados supone un grupo de comercios locales y multinacionales que mantuvieron un proceso emancipatorio, lo que expone tangencialmente el poder político-económico temporal y espacial en ese país. Precisamente, la acumulación de elementos gráficos comunicacionales alteró el estilo de vida en esa sociedad y su paisaje urbano. De ahí que, la revisión de este estudio con enfoque histórico permitió la diferenciación de rasgos de transformación y permanencia de los objetos de diseño, con categorías y características observadas y narradas como representaciones materializadas en respuesta del impacto de globalización. Las conclusiones obtenidas exponen los diseños como elementos comunicacionales narradores de poderío ejercido político-social que problematizan el poder como factor determinante del espacio urbano.

In145. Aspectos de diseño para la lectura de cómics digitales por personas con discapacidad visual. *Igor Vinicius Da Silva Fontes, Luis dos Santos Miguel, Casia Leticia Carrara Domiciano y Fernanda Henriques* (Universidade Estadual Paulista, Brasil)

Los cómics son narrativas visuales. Aunque ampliamente consumidos, el disfrute de estas historias por personas con diferentes tipos de discapacidad visual es restringido u obstaculizado en la gran mayoría de estos productos. En este sentido, este artículo tiene como objetivo analizar posibles recursos que pueden proporcionar la accesibilidad de los cómics para estos lectores. El marco teórico parte de la contextualización del lenguaje de los cómics como medio de narraciones secuenciales que tradicionalmente utiliza recursos visuales. Se discuten aspectos del diseño de interfaces y experiencia de usuario en plataformas digitales destinadas a la lectura de cómics, desde la perspectiva del diseño inclusivo, para entender cuáles son los requisitos y posibilidades para crear interfaces accesibles para personas con baja visión o ciegas.

In146. La fotografía como herramienta auxiliar para el Diseño: exploración de la visualidad en el proceso proyectual. *Natalia Martin Viola, Rodrigo dos Santos Souza, Denis Porto Renó, Marizilda dos Santos Menezes y Ana Beatriz Pereira de Andrade* (Universidade Estadual Paulista, Brasil)

La fotografía y el diseño son disciplinas que se ocupan directamente de la visualidad. En resumen, podemos considerar que ambas áreas promueven múltiples discursos sobre los elementos compositivos de la imagen, ya sea en el caso del diseño, considerando la promoción de la codificación de signos/símbolos, o en el caso de la fotografía, que se vincula con el registro de estos significantes. De esta manera, el artículo aquí propuesto tiene como objetivo considerar la integración de la fotografía ayudando en los caminos del proyecto dentro del diseño, donde se pueden discutir herramientas metodológicas para la investigación visual. Se discuten aspectos de integración y características que permean los campos. A partir de esto, observamos la participación activa de las tecnologías contemporáneas en torno a lo digital, la fotografía con recursos móviles e instantáneos, pueden incorporarse de manera efectiva a los nuevos paradigmas en torno al diseño actual.

In147. Materiales alternativos emergentes. Un enfoque de diseño sostenible. *Valentina Rognoli, Laura Anselmi y Sofía Soledad Duarte Pobleto* (Instituto Politécnico de Milán, Italia)

Este manuscrito proviene de una investigación donde se pretende construir un estado del arte actual acerca de la utilización de materiales alternativos a los tradicionales por parte de diferentes empresas o marcas de diseño que buscan incorporar soluciones sustentables iniciando por el material, proponiendo modelos de producción diferentes y utilizando materias primas atípicas. En este momento histórico la creación y aplicación de nuevos materiales que colaboren a la transición ecológica son necesarias y están siendo cada vez más requeridos por la industria manufacturera de bienes. El estudio presente pretende ampliar el conocimiento bajo este enfoque.

In148. El ecodiseño y la fabricación aditiva contribuyen juntos a una mayor circularidad de la economía. *Carlos Torres de la Torre* (Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Ecuador)

Se analiza la contribución del ecodiseño tanto en reducción de huella de carbono como en desmaterialización de la economía en el marco de las fases de prevención y reducción de la economía circular. En la parte de la investigación que da lugar a este artículo se busca indagar si las compañías que adoptan un modelo de negocio circular basado en ecodiseño reducen su huella ecológica. Se demuestra la existencia de relaciones entre las decisiones tomadas en la etapa de diseño de un producto y el nivel de consumo de energía y suministros durante las etapas de fabricación, distribución y uso de los productos, así como la reducción de desechos al final de su vida útil. Se encuentra además una relación entre el diseño y el tiempo en que los materiales permanecen en uso. Adicionalmente, se describe el papel que tiene la fabricación aditiva en potenciar la circularización de la economía. Se encuentra una relación entre el diseño generativo y la optimización topológica como estrategias para optimizar el diseño y una menor huella ecológica. Se concluye que, a pesar de las objeciones contra los plásticos, la impresión 3D presenta un balance ambiental positivo si se lo compara con la industria tradicional basada en economías de escala. En el mismo sentido, el diseño para fabricación aditiva contribuye a una mayor circularidad de la economía.

In149. ¿Trabajadores o arquitectos de la pelota? El diseño de la dimensión mediática de las estrellas deportivas. *Alessandro Augusto F Pellegrini, José Carlos Marques, Ana Beatriz Pereira de Andrade* (Universidade Estadual Paulista, Brasil), *Laura Rinaldi Magrin* (Bacharel em Design, Universidade Estadual Paulista, Brasil)

Este artículo describe en texto e ilustraciones el desempeño de estos dos deportistas de talla mundial, Lebron James y Neymar Júnior. También trae su relación con el tema de la diversidad, un reclamo de la opinión pública mundial en la actualidad, especialmente tras la muerte de George Floyd. El contenido gráfico favorece la comprensión del poder mediático de estos interlocutores y su relación con la audiencia. La reflexión se basa en los aportes de reconocidos pensadores interesados en la elaboración visual de ideas, como Johan Vincent Galtung y Umberto Eco.

In150. El objeto diseñado y la percepción del tiempo: el teléfono. *Toa Donatella Tripaldi-Proañó y Anna María Tripaldi-Proañó* (Universidad del Azuay, Ecuador)

La situación contextual, atravesada por las profundas crisis del mundo contemporáneo en lo social, lo económico y lo ambiental, hace ineludible la responsabilidad de repensar el rol del diseño y de los objetos diseñados. Este ejercicio se propone, a la luz de lo que la historia nos muestra, que los objetos son fundamentales en lo humano y establecen relaciones más complejas de lo que se piensa con lo cotidiano, lo natural, lo cultural. El escrito propone una serie de reflexiones acerca de las modificaciones en la percepción del tiempo a través del uso de dispositivos

electrónicos, especialmente del teléfono, describe como a mayor avance tecnológico más se acelera la percepción de paso del tiempo, así como también más fuerte es la sensación de dependencia.

In151. Publicaciones independientes experimentales brasileiras: una mirada a través del Diseño Contemporáneo. *Jorge Otávio Zugliani y Mônica Cristina de Moura* (Universidade Estadual Paulista, Brasil)

Las publicaciones independientes han revelado nuevas prácticas en la creación de libros en el mercado editorial brasileño. Este artículo trae una reflexión basada en análisis cualitativo de obras que adoptan concepciones experimentales en sus composiciones materiales y de imágenes, con el objetivo de discutir temas pertinentes al Diseño Contemporáneo. Como resultado, se identificaron procesos inter y transdisciplinarios; la memoria y autoría en diseño; consumo y responsabilidad social; el rescate de las técnicas artesanales como recurso metodológico; y la relevancia del diseño como productor de cultura. Estos pensamientos fueron desarrollados durante una investigación de Maestría en Diseño.

• Giros y Perspectivas Visuales (C12 Coloquio)

Esta Comisión sesionó online el miércoles 20 de Julio de 2022 a las 12.00 hs. (ARG). **Coordinación:** Alejandra Niedermaier (Universidad de Palermo, Argentina) y María Bernardita Brancoli (Universidad del Desarrollo, Chile).

En esta comisión se presentó “Los caminos posibles del Diseño” (Cuaderno 153) con los resultados del Proyecto 10.10 del mismo nombre, que dirigen Alejandra Niedermaier (Universidad de Palermo, Argentina) y María Bernardita Brancoli (Universidad del Desarrollo, Chile). Este segundo volumen realizado junto a la Universidad del Desarrollo es el resultado de un co-working académico con el deseo de aportar distintos análisis a la luz de lo acontecido en los últimos dos años producto de la pandemia del Covid-19 y, a partir de la vertiginosa y creciente inserción en nuestro cotidiano accionar, de variables tecnológicas y de modalidades a distancia. Los resultados de éste Proyecto continúan enriqueciendo las investigaciones de la Línea de Investigación N°10 Giros y Perspectivas Visuales.

La Línea se desarrolla de manera ininterrumpida desde 2016 entre la Facultad de Diseño y Comunicación (UP, Argentina) junto a distintas Universidades. Los Proyectos anteriores al que se presenta en esta oportunidad son: 10.9 Actores Inesperados: Lo que atraviesa el campo de la imagen (Cuaderno 129) y 10.7 Visibilizaciones y ocultamientos de la imagen (Cuaderno 93) ambos con la Universidad Jorge Tadeo Lozano (Colombia), 10.8 Desafíos del Diseño: Interdisciplinaria y enseñanza (Cuaderno 103) con la Universidad del Desarrollo (Chile), 10.6 Giros visuales (Cuaderno 79) y 10.3 Pedagogías y Poéticas de la Imagen (Cuaderno 56) ambos junto al Posgrado de Ciencias Humanas de la Universidad Nacional de Colombia (Colombia), 10.5 Componentes del diseño audiovisual

experimental (Cuaderno 66) con el Instituto Profesional Santo Tomás Área Diseño (Chile), 10.4 La experiencia fotográfica en diálogo con las experiencias del mundo (Cuaderno 59) con la Universidad Paris 8 (Francia) e Inter-Retina (Argentina), 10.2 Diseño de Arte Tecnológico (Cuaderno 51) en apoyo a FASE, y 10.1 Acerca de la subjetividad contemporánea. Evidencias y reflexiones (Cuaderno 43) con la Universidad Sanbuenaventura de Cali, Colombia, presentados en los Coloquios 2016-2021. (Entre paréntesis se consigna el Cuaderno donde se publican los resultados correspondientes al Proyecto). Toda la información y documentación de las Líneas, los Proyectos y Publicaciones puede consultarse en forma libre y gratuita en: https://www.palermo.edu/dyc/investigacion_desarrollo_diseno_latino/index.html

La colección completa de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación está disponible en forma libre y gratuita en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/index.php

En esta comisión se presentaron las siguientes ponencias:

In152. El “5” es un número perfecto. Análisis del spot del perfume Chanel N°5 y su diálogo con la obra El Bautismo de Cristo, de Piero de la Francesca. Vanessa Brasil Campos Rodríguez (Universidad del País Vasco, España y Unifacs, Instituto Anima, Brasil)

Se demuestra cómo el arte inspira o dialoga con el diseño de publicidad. Se analiza el filme publicitario “Le Loup” (El lobo), de Chanel N°5, en un estudio comparado con la obra de arte El Bautismo de Cristo, de Piero de la Francesca. Partimos de la Semiótica, la Antropología y el Psicoanálisis para resaltar los puntos de convergencia y las redes de significado latentes entre una obra de arte renacentista y un spot publicitario.

In153. The COVID-19 Visual Project ó cómo la fotografía contemporánea aborda una crisis mundial. Leandro Ibáñez (Universidad de Palermo y Universidad Nacional de las Artes, Argentina)

A partir de la epidemia originada por el COVID-19 en el año 2020, surgieron diversos portales web y espacios virtuales que dieron muestras de los múltiples modos en que el arte contemporáneo relata la situación de crisis mundial. El Proyecto Visual COVID- 19, plataforma multimedia de procedencia italiana que aloja el trabajo de fotográficos/ as de distintas partes del mundo, presenta una multiplicidad de relaciones e interacciones de producciones originales que dan cuenta de una serie de miradas sobre el mundo en situación pandémica. Este análisis crítico del sitio web es un relevamiento de la plataforma-archivo permitiendo ser testigo del conjunto de fuerzas que se enfrentan en el seno de la contemporaneidad.

In154. De Blade Runner a Blade Runner 2049: Ficciones del diseño, el diseño como ficción. Eduardo A. Russo (Universidad Nacional de La Plata y Universidad de Palermo, Argentina)

El artículo examinará el tránsito entre Blade Runner (Ridley Scott, 1982) y Blade Runner 2049 (Denis Villeneuve, 2017), en sus relaciones con la intervención del

diseño en la construcción de mundos ficcionales. A través de un análisis comparativo de ambos films, su contexto, sus aspectos narrativos y estilísticos, en el marco del universo genérico y las culturas materiales implicadas en ambos casos, se explorará el pasaje desde un paradigma de diseño audiovisual fundado en la tradición y tecnología fílmica, a otro que problematiza un imaginario digital desde el cine. Como puente entre ambas configuraciones se abordarán las contribuciones del diseño a la puesta en escena de dichos films, que a la vez de acudir a distintas especialidades de diseño para el despliegue de sus ficciones, incorporan dimensiones de diseño especulativo que se constituyen en parte sustancial de sus propuestas imaginarias.

In155. Cuerpos y educación virtual: análisis de metáforas y traducción de la experiencia presencial desde el estudio del juego y la performance. Florencia Aguilera (Universidad del Desarrollo, Chile) **Felipe Arenas** (Universidad Técnica Federico Santa María, Chile)

Al posicionarnos en un escenario de resguardo sanitario, donde realizar clases virtuales se torna una necesidad, se manifiestan una serie de dificultades a nivel comunicacional, afectivo y sobre la experiencia educativa en general, que perjudica en específico al cuerpo del estudiantado universitario y su capacidad para generar vínculos y comunidades orgánicas. Comprendemos entonces la clase presencial como un espacio de interacción por medio de códigos corporales y estímulos sensoriales tangibles, los cuales al pasar a formato de videoconferencia se ven reducidos a la mediación de un único espacio visual, de interfaz cuadrada y sonoridad por lo general desfasada por el vaivén de la señal. Es importante enunciar que la experiencia de aprendizaje —y especialmente en disciplinas creativas como el Diseño— existen múltiples capas que van más allá de un consumo lineal de contenido académico. Lo que conoce el universo educativo es un aula tradicional donde se realizan ejercicios grupales y se produce un proceso realímico entre pares, diálogo y observación de un lenguaje gestual auto-regulado en conjunto. Es en el entorno presencial donde él o la estudiante pueden construir una amplia visión del campo de acción de su disciplina, una identidad conformada luego en grupo y que se vuelca en su desarrollo profesional. ¿Cómo es entonces la construcción de la disciplina del Diseño en un entorno virtual, es decir su identidad digital? Se analizarán algunas herramientas concretas de como la autorregulación del aprendizaje a través de ideas lúdicas y una actitud performática. Para finalmente preguntar: ¿Es posible generar un diálogo entre la performance de la experiencia presencial con la performance de la experiencia online? ¿Qué elementos lúdicos son urgentes a rescatar de la experiencia presencial para traducirlos a la virtualidad?

In156. Clases e-learning en Diseño: la importancia de mirarnos para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Valeria Lobos (Universidad del Desarrollo, Chile)

En el año 2020 casi de la noche a la mañana, las instituciones educacionales en el mundo cerraron sus puertas debido a la pandemia del Covid-19. Esta situación sin precedentes tuvo consecuencias en las vidas de los estu-

diantes, docentes y personal de las instituciones de educación superior. Los cierres, como medida para contener la pandemia de Covid-19, han llevado a un despliegue acelerado de soluciones de educación a distancia para asegurar la continuidad de enseñanza-aprendizaje. Los obstáculos son múltiples, pero también las oportunidades de desarrollo, sobre todo en la educación superior en la modalidad e-learning. La tecnología digital ha tenido mayor impacto en las últimas décadas, diseñándose proyectos educativos en base a la premisa de la educación e-learning a distancia como medio de otorgar flexibilidad al currículum del estudiante. Esto permitió que cursos del área de Diseño utilizaran como metodología de trabajo el Aprendizaje Basado en Desafíos (ABD) para la definición de un desafío y la implementación de una solución. Los docentes construyen las clases en conjunto con estudiantes activos y participativos, que con sus miradas dan feedback, dinamismo y le dan vida a la clase. Siguiendo el pulso del aprendizaje los docentes retroalimentan y conocen a los estudiantes, lo que inquietan y requieren.

In157. Oda al yerro. Clarisa Menteguiga (Universidad del Desarrollo, Chile)

El error es, repudiado y visualizado como un fracaso en nuestra sociedad actual occidental. Un alumno que se equivoca o un profesional que no es certero, es posiblemente ridiculizado, apartado, reprendido u objeto de burla. Muchos diseñadores pensamos, en cambio, que el error es el un generador de conocimiento y lo valoramos profundamente. La búsqueda a través de este mecanismo, genera resultados inesperados que pueden abrir puertas a otras disciplinas para encontrar nuevos caminos de enriquecimiento proyectual. Asumir la errata como elemento ineludible e intrínseco a nuestra existencia, nos haría más libres y capacitados para los desafíos de nuestro tiempo.

In158. Diseñando Diseñadores. La educación del diseño en Latinoamérica. Nestor Damian Ortega (Universidad Autónoma de Aguascalientes, México y Universidad de Palermo, Argentina)

El presente texto pretende explorar desde diversos enfoques la tarea de “enseñar diseño” en Latinoamérica, claramente será una aproximación ya que igual que las diversas disciplinas proyectuales referentes al diseño, la labor de reunir e integrar un pensamiento hegemónico resultaría imposible. Sin embargo plantea los retos, los enfoques y las construcciones que han moldeado la enseñanza del diseño en la región, desde las problemáticas y carencias sociales, hasta la demanda de las industrias y los sectores productivos, exigencias que las sociedades, los gobiernos y las instituciones de enseñanza han transformado en planes de estudio, currículos y programas de aprendizaje ¿Cómo se enseña el diseño en Latinoamérica? ¿Quiénes somos los que enseñamos diseño? ¿Se puede enseñar a diseñar? ¿El aula es un espacio de identidad, es un espacio político? ¿El pensamiento ideológico del docente de diseño debe jugar un papel importante en los desafíos actuales? Son algunas de las preguntas que darán hilo conductor al texto y que aspiran colocar una máxima en el centro del debate de la enseñanza del diseño ¿diseñamos diseñadores?

In159. Lab U. Experiencia Transdisciplinaria Avanzada en Campus a partir de la Transformación Digital de los Territorios. Hugo Rojas y René Perea (Universidad Andrés Bello y Universidad de Valparaíso, Valparaíso-Chile)

En este documento se plantea la iniciativa de asociar a diversos actores: públicos; privados y stakeholders en un espacio de trabajo conjunto transdisciplinario y transectorial, desde una unidad académica orientada a la innovación e investigación aplicada para el proceso de transformación digital de los territorios. Esta experiencia articulada en una plataforma de trabajo llamada “Laboratorio U” enriquece el objetivo académico de aprendizaje de los estudiantes. Este laboratorio urbano articula de forma práctica las necesidades y oportunidades en una escala de barrio. Para su implementación se realiza una caracterización del contexto político y económico para una transformación viable y abordable, expresadas desde la red viva de inteligencia social que son las comunidades. Esta arena de innovación en la ciudad se fundamenta en dos aspectos: primeramente como un estrategia de cambio más cercana para la gestión política-pública, dado su escala de unidad territorial y envergadura de servicios e infraestructura para un habitar de proximidad; y en segundo debido a su alcance social crítico, que busca definir el cómo queremos vivir en el futuro. Se plantea como objetivo trabajar en una ciudad inserta en un modelo de desarrollo sustentable con el medioambiente. Más inclusiva socialmente y en la búsqueda del deseo de vivir otro ritmo de vida más apaciguado. Sin embargo, activa en las relaciones y conectividad que facilita el avance hacia un desarrollo policéntrico desde las bases de la relación comunidades. Se pone al centro a las personas y sus intereses como expertos ciudadanos para una asociatividad virtuosa con el potencial del hacer digital y las plataformas inteligentes que lo viabilizan.

In160. Hacia una pedagogía de la continuidad. Juan Manuel Perez (Universidad de Buenos Aires y Motivarte, Argentina)

Este texto reflexiona sobre la brecha temporal que se inició en marzo de 2020 y que puso a quienes ejercemos la docencia en una situación de vertiginosa perplejidad. Intempestivamente, en un contexto de emergencia/urgencia, comenzamos a repensar nuestras estrategias pedagógicas y nuestras prácticas de enseñanza, a diseñar nuevos materiales didácticos para nuevos itinerarios en nuestras materias, a conocer herramientas digitales que articulen con las aulas virtuales. Esto aceleró los procesos de tecnificación de la educación, digitalización de contenidos pedagógicos y virtualización de vínculos educativos llevando a nuestros colectivos pedagógicos fuertes cuestionamientos, enormes interrogantes y vastísimas posibilidades académicas materializadas en las decisiones que fuimos tomando desde nuestros roles particulares manteniendo una clara pedagogía de la continuidad por sobre la intemperie y la incertidumbre.

In161. ¿Hacia una Revolución en el Diseño Inclusivo en tiempos de crisis? Experiencias interdisciplinarias en usabilidad e inclusión: caso del Autismo en contexto escolar. *Alan Fox Iguait* (Universidad Andrés Bello, Valparaíso Chile).

La calidad de vida de las personas se ha visto visiblemente afectada, desde la precariedad que la ciudad presenta en sus dispositivos y sistemas, los que distan de involucrar valores significativos de inclusión en cuanto a usabilidad. Actualmente, la crisis sanitaria global (Covid-19), nos presenta nuevos e ingentes desafíos a la sociedad, debiendo ellos abordarse de manera integral, co-diseñando las respuestas en modo interdisciplinar. No sólo las personas consideradas tradicionalmente como “discapacitadas” caben en este análisis, sino que estos dinámicos cambios en el cotidiano afectan a toda la población. Hay que considerar que hoy, más que nunca, todas y todos tenemos, en distinta medida, una cierta condición de vulnerabilidad ante el entorno de lo construido. En la vereda de la “primera línea” deberían estar los diseñadores, cuya misión social esencial es responder y más aún anticiparse a las necesidades de las personas, y responder así a los requerimientos objetuales-visuales funcionales de nuestra cada vez más impredecible, dinámica y compleja vida en la sociedad actual. El “Diseño Inclusivo”, “Diseño Universal”, es un área de la disciplina que, en ese sentido, aporta quizás la parte del diseño más cercana a la persona humana, y la crisis lo llama a renovarse con bríos.

In162. Singularidad e hiperrealidad como horizontes articuladores entre arte, diseño y educación. *Fernando Luis Rolando* (Universidad de Belgrano y Universidad de Palermo, Argentina)

Vivimos en una época donde la necesidad de delinear horizontes sobre los sucesos futuros es cada vez más necesaria y posible. Se abordan algunos caminos que pueden articular y retroalimentar las relaciones entre arte, diseño y educación para proponer posibles cruces y anticipar escenarios, explorando los cambios interdisciplinarios que se observan hoy en la aldea global. El planteo analiza cómo sería posible construir modelos dinámicos, discute acerca de las nociones de hiperrealidad y singularidad y el aporte que estas pueden dar al desarrollo de la inteligencia y el conocimiento humano, explorando sus posibilidades innovadoras y el impacto que podrían tener sobre la educación.

In163. Trascendencia del patrimonio gráfico industrial en la identidad territorial del Gran Concepción. *María de los Ángeles Moreno Vega* (Universidad del Desarrollo, Chile)

Durante la primera mitad del siglo XX el diseño gráfico al sur de Chile aún no era una disciplina denominada como tal, y las escuelas de diseño no habían abierto sus puertas, pero aún así hubo prácticas comunicacionales donde destrezas típicamente atribuidas a las artes visuales fueron utilizadas en función de los objetivos de la industria, impactando positivamente en el posicionamiento de los productos y en la fidelización de los clientes. Esta integración de los recursos gráficos en las estrategias

de la industria manufacturera fue particularmente importante para el polo industrial del Gran Concepción. Tanto así, que en la actualidad las marcas más icónicas de la historia de la ciudad, así como sus logos, etiquetas y ornamentos característicos, son parte fundamental de su identidad territorial y del patrimonio cultural local. El presente artículo reflexiona en torno a la relación entre el desarrollo del sector manufacturero, el fortalecimiento de la gráfica local y la huella que dejó esta asociatividad en el imaginario colectivo de los habitantes del Gran Concepción de ayer y hoy, comprendiendo el contexto socioeconómico, político y tecnológico que lo favoreció, e indagando en las razones por las cuales ciertos diseños son tan significativos para esta comunidad.

• **Imagen 360° (C13 Coloquio)**

Esta Comisión sesionó online el miércoles 20 de Julio de 2022 a las 12.00 hs. (ARG). **Coordinación:** María Pía Estebecorena (Universidad de Palermo, y Association of Image Consultants International, Argentina)

En esta comisión se presentó “Imagen y Diversidad” (Cuaderno 169) con los resultados del Proyecto 25.3 del mismo nombre, que dirige María Pía Estebecorena (Universidad de Palermo y AICI CIP, Argentina).

Se reflexiona e investiga sobre la universalidad del concepto de Imagen personal, abordado como comunicación, como concepto universal, como factor de impacto y de transformación, como representación mental, entre otras miradas, ya que la Imagen está presente como elemento de comunicación, un concepto integral que no solo abarca lo externo y lo visual sino también lo interno y las instituciones en las que interactuamos.

Los resultados de éste Proyecto continúan enriqueciendo las investigaciones de la Línea de Investigación N°25 Imagen y Diversidad.

La Línea se desarrolla de manera ininterrumpida desde 2019 entre la Facultad de Diseño y Comunicación (UP, Argentina) junto a distintas Universidades. Los Proyectos anteriores al que se presenta en esta oportunidad son: 25.2 La Imagen personal frente a los nuevos desafíos 2020 (Cuaderno 118) y 25.1 Comunicación e Imagen personal 360° (Cuaderno 97) junto a AICI (Argentina) presentados respectivamente en los Coloquios 2021 y 2020 (Entre paréntesis se consigna el Cuaderno donde se publican los resultados correspondientes al Proyecto).

Toda la información y documentación de las Líneas, los Proyectos y Publicaciones puede consultarse en forma libre y gratuita en: https://www.palermo.edu/dyc/investigacion_desarrollo_diseno_latino/index.html

La colección completa de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación está disponible en forma libre y gratuita en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/index.php

En esta comisión se presentaron las siguientes ponencias:

In164. Aceptando una imagen personal diversa. *Alheli Valerio* (AICI, México)

En un mundo cada vez más global, interconectado y digital el presentar una imagen personal adecuada cobra

más importancia que nunca. Desafortunadamente hemos malinterpretado el concepto de “imagen personal adecuada” y seguimos buscando encajar en un estereotipo preestablecido, pero al ser cada uno diferentes y únicos difícilmente podremos lograrlo. Esta búsqueda de un ideal sin lograrlo ha resultado en que muchas personas no están contentas con su imagen personal afectando directamente en su autoestima. Es importante recordar como consultores de imagen que “la imagen adecuada” no se refiere como comúnmente se cree a llevar a nuestros clientes a verse como un estereotipo preestablecido, sino en adaptar las diferentes estrategias con las que trabajamos a las necesidades y singularidades de cada persona. En las siguientes páginas analizaremos los principales puntos que debemos tomar en cuenta al acompañar a nuestros clientes respetando su personalidad, sus características, incluyendo esos rasgos personales que lo hacen “único”, su edad, su entorno, así como sus valores, cada una de sus particularidades y necesidades reales para lograr realmente su mejor imagen personal.

In165. La nueva longevidad se viste de diversidad. Diego Bernardini (Universidad de Buenos Aires, Argentina) **Laura Zambrini** (Universidad de Palermo, Argentina) Uno de los mayores determinantes de la primera mitad del siglo XXI será la sociedad de la longevidad. Sin embargo, en sus aspectos cuantitativos solo hay una mirada parcial a un fenómeno complejo. El análisis cualitativo repara obligadamente en la diversidad. Esto se vuelve relevante cuando la sociedad busca homogeneizar a los mayores. La búsqueda de recetas o lugares comunes donde acomodar una etapa nueva de la humanidad que llegó para quedarse. A la nueva longevidad se la vive no sólo desde la plenitud o la dependencia. Envejecer no es un fenómeno binario. Ser longevos en el siglo XXI es la variedad de intermedios donde hay lugar para ser influencer y también para quienes requieren cuidados continuos. El objetivo de esta presentación es desarrollar el paradigma de la nueva longevidad como una aproximación desde abajo hacia arriba, que se sustenta en el empoderamiento de la persona mayor como sujeto de derecho y en ello la diversidad que caracteriza a este grupo de la sociedad.

In166. Un solo número para solicitantes de empleo y recursos humanos en la medición de habilidades interpersonales. Patrick Chun (AICI) Los jóvenes están subempleados debido a la falta de habilidades blandas que necesitan las empresas. IITTI mejora sus habilidades blandas, como la etiqueta comercial, la empatía y la conciencia intercultural. Lo hacemos mediante la creación de un número único llamado «Índice de civilidad mundial» donde los solicitantes de empleo pueden ganar puntos después de la capacitación, y los recursos humanos pueden medir el nivel de conocimiento del solicitante en habilidades blandas. Como esta medición de habilidades blandas es un estándar abierto, todos los empleadores pueden adoptarla. Pasó de cero en 2014 a 15 países en 2017... y ahora es parte del Desarrollo Sostenible de las Naciones Unidas para ayudar a los jóvenes a obtener un empleo significativo.

In167. Mujeres al Poder. Coca Sevilla (AICI Global) Es un hecho que la participación de las mujeres en el ámbito político en América Latina es cada vez mayor y tiene más impacto en la sociedad. Es inminente la incursión de la mujer en cargos como presidencias de países, gubernaturas, alcaldías, diputaciones, regidurías así como el liderazgo en diversos campos de la política. Sin embargo, este crecimiento se ve entorpecido por diversos factores culturales, creencias, mentalidad de la gente así como de los mismos actores que participan.

In168. Inmigración y diversidad. La población “hispana” en los Estados Unidos. Martin Simonetta (Universidad del Salvador, Argentina) El objetivo del presente trabajo es aportar a describir la relevancia cuantitativa de los procesos migratorios de los llamados “hispanos” en los Estados Unidos. ¿A qué nos referimos al hablar de “hispanos”? A un conjunto multiétnico, también multicultural y a veces contradictorio, con el que se denomina a los oriundos de Hispanoamérica y España que han migrado para habitar los Estados Unidos.

In169. Diversidad e Inclusión en Servicios, Construcción de Relaciones y Gestión de Personas en el Siglo XXI. Ana Cheong Cheok Yin y Ainun Aida Bahardin (AICI Global) Este documento habla sobre la diversidad y la inclusión en la mentalidad y el comportamiento hacia el desarrollo de servicios, la construcción de relaciones y la gestión de personas. La diversidad y la inclusión se practican mejor con una profunda comprensión y aceptación de las diferencias humanas. Para adoptar plenamente las prácticas de diversidad e inclusión, debemos eliminar los sesgos existentes que contribuyen al juicio y al rechazo de lo desconocido. Entonces podemos mejorar nuestra actitud y comportamiento en la prestación de servicios, la construcción de relaciones y la gestión de personas, lo que da como resultado soluciones que serían prácticas y aplicables para todos.

In170. Sesgos Inconscientes, una amenaza tácita al concepto de diversidad. Maria Pía Estebecorena (AICI CIP) Los sesgos inconscientes son actitudes, creencias o posiciones adquiridas que tomamos frente a diferentes temas y situaciones en forma inconsciente. Al ser inconscientes, una de las variables que más afecta en forma arbitraria es dentro del contexto de diversidad. Este elemento es universal ya que va a influir en nuestra forma de ver el mundo a partir de nuestra cultura, de las creencias dentro de nuestro núcleo familiar y también desde las experiencias vividas personales. En este trabajo analizaré la incidencia transversal que los sesgos tienen en los temas que hoy abarca la diversidad y en la agenda sostenible hacia a donde marchan hoy los grandes temas sociales a nivel mundial.

In171. La vestimenta de la Primera Dama de Ecuador como dispositivo de Comunicación Estratégica en el marco de una acción de gobierno. Las artesanías en calidad de accesorios. Caso de estudio: Rocío González de Moreno. Yamila Moreira Bravo (Magister en Gestión del Diseño, Universidad de Palermo)

La vestimenta es un conjunto de prendas que se accionan en el acto de vestir, más allá de cumplir una necesidad básica que es el proteger y cubrir los cuerpos, ésta cumple de identificación visual y de comunicación. En el caso de la política, la construcción de una imagen acertada en el candidato, es clave en la interacción con sus seguidores, posibles seguidores y oponentes. Actualmente dentro de la dupla política, las primeras damas cumplen un rol sustancial en el sistema político de su gobierno, han tomado de su feminidad para expresar a través de su vestimenta el estilo político del partido al cual pertenece.

En este trabajo se analizará la vestimenta de la primera dama de la Primera Dama de Ecuador Rocío González de Moreno y la inclusión de connotaciones culturales, tales como las artesanías de comunidades de artesanos de su país entre los que se encuentran cantones de Chordeleg y Gualaceo de la provincia de Azuay y Montecristi de la provincia de Manabí, en una posible intención de la Comunicación Estratégica de gobierno.

• Investigación en Arquitectura (C14 Coloquio)

Esta Comisión sesionó online el miércoles 20 de Julio de 2022 a las 14.00 hs. **Coordinación:** Roberto Medina (Universidad de Palermo, Argentina).

En esta comisión se presentó Investigación en Arquitectura en Universidad de Palermo (Cuaderno 162) con los resultados de 8 investigaciones desarrolladas por profesores y estudiantes.

Se comparte y reflexiona críticamente desde las distintas áreas de la disciplina sobre los aportes de la investigación en arquitectura a los distintos campos de la enseñanza; la actualización de teorías y/o perspectivas históricas, la incorporación de saberes y conceptos trans disciplinares a la construcción curricular y la indagación de los procesos proyectuales como generadores de investigación y conocimientos son las temáticas abordadas en el Coloquio.

Toda la información y documentación de las Líneas, los Proyectos y Publicaciones puede consultarse en forma libre y gratuita en: https://www.palermo.edu/dyc/investigacion_desarrollo_diseno_latino/index.html

La colección completa de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación está disponible en forma libre y gratuita en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/index.php

En esta comisión se presentaron las siguientes ponencias:

In172. ¿Es la casa arquitectura?. Eduardo Leston (Universidad de Palermo, Argentina)

¿No será que la casa no tiene nada que ver con el arte y que la arquitectura no debiera contarse entre las artes? Adolf Loos.

La arquitectura para Adolf Loos es la construcción (los oficios) más el conocimiento del latín (la formación académica del arquitecto), por lo tanto su definición de arquitecto será: El arquitecto es un constructor (artesano, baumeister o maestro constructor) que sabe latín. Tal concepto se resume en el término *baukunst* o arte del construir. Y es Martin Heidegger quien rastrea el origen etimológico de la palabra alemana *bauen* o construir,

en su doble acepción: hacer la tierra culta y edificar. Y afirma que la condición del *wohnen* o habitar se puede solamente alcanzar por medio del *bauen* o el construir, entendido este como cultura. Toda vez que la acción de alojar sea la consecuencia de un construir incapaz de inducir la experiencia del habitar, es posible decir que no estamos en presencia de verdadera arquitectura. Quizás el rol fundamental que le pueda caber a la arquitectura, promediando el primer cuarto del nuevo siglo, sea mantener viva, por medio de la construcción como *bauen* y como *baukunst*, la posibilidad de la experiencia del habitar. Quizás solo entonces sea posible decir con absoluta convicción: ¡la casa es arquitectura!

In173. La mutación del espacio urbano en la era post fósil. Andrés Borthagaray (Universidad de Palermo, Argentina)

El espacio urbano fue objeto de cambios fundamentales con cada transición energética en los modos de desplazamiento: de la sangre al vapor, del vapor a la electricidad y de la electricidad al petróleo, con huellas profundas en la estructura urbana y en la organización social de la movilidad. Ejemplos claros de cada uno de estos casos se pueden ver en las calles de América Latina. Hoy existe una nueva transición en marcha, con ritmos distintos según las ciudades y regiones del mundo: una transición del petróleo a un conjunto de innovaciones tecnológicas, ya sean los vehículos eléctricos y autoconducidos, una recuperación de los tranvías y una revalorización del transporte guiado y público. Pero sería muy limitada una visión de esta transición que no contemplara un cambio en los usos y en la organización del espacio.

In174. La historia, su trama y su radiación. Modernidad y regionalismos en el NOA. 1930/1970. Norberto Feal (Universidad de Palermo, Argentina; Universidad de Buenos Aires, Argentina)

El artículo, dividido en tres partes, trata sobre los aspectos que guían la investigación desarrollada en la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Palermo *Modernidad y regionalismos en el NOA. 1930 / 1970*. La primera parte da cuenta del punto de vista de la investigación y del uso del término *regionalismos*, alejándonos del realizado por Kenneth Frampton en sus ensayos sobre el regionalismo crítico. En la segunda parte se desarrolla la adaptación que hicimos de las metodologías de investigación histórica, acercándonos a la perspectiva que Georges Didi-Huberman construye a partir de los textos de Walter Benjamin y que pueden resumirse en su cita de Ante el tiempo, “la novedad radical de esta concepción –y de esta práctica de la historia– es que ella no parte de los hechos pasados en sí mismos (una ilusión teórica), sino del movimiento que los recuerda y los construye en el saber presente del historiador”. Es decir, la configuración de una teoría de la memoria. Finalmente, en la tercera parte, se da cuenta de la deseable y posible incorporación de modelos y referentes –largamente olvidados en la mayoría de los casos– a estudiar tanto desde la morfología como desde el proyecto o la tecnología. Y, sobre todo, a investigar los mecanismos con los que la disciplina pudo no muy lejos, ni en el tiempo ni en

el lugar, desarmar y armar, adaptar y adecuar teorías y modelos arquitectónicos.

In175. El borde rio-ciudad en el área central de Buenos Aires: el legado Corbusierano en la proyectación del paisaje en la producción de los arquitectos argentinos en la modernidad. *Juan Trabucco* (Universidad de Palermo, Argentina)

El borde ciudad-río del área central de la ciudad de Buenos Aires se caracteriza por poseer un paisaje afectado por sucesivas modificaciones. Es un proceso marcado por la estratificación, donde la presencia de los arquitectos y sus propuestas ha sido decisiva en la conformación de dicho paisaje. En este fenómeno surcado por capas discursivas de distinta índole, el arquitecto ha ingresado actuando como un motor más al interior de esta complejidad. Para ingresar dentro de la construcción del paisaje, los arquitectos produjeron transformaciones en sus maniobras proyectuales habituales. Este fenómeno ha dado lugar a un plus de inteligencia proyectual legítimo y entendible como un patrimonio disciplinar de generación local. En su desarrollo han interactuado con mucha intensidad tres cuestiones: una modernidad corbusierana incorporada por arquitectos argentinos, la construcción cultural del paisaje porteño en manos de literatos y pintores modernos permeando a los arquitectos y las condiciones particulares del campo material del borde ciudad-río muy estratificado con el que han interactuado. Estas tres cuestiones se estudiarán haciendo foco en ciertos arquitectos modernos y detectando las transformaciones proyectuales ocurridas a partir de reconocer que en este fenómeno se produjo un plus de inteligencia proyectual de gran valor para las producciones arquitectónicas subsiguientes.

In176. Indagaciones metodológicas y técnicas analítico-prospectivas en la enseñanza del proyecto. *Francisco Moskovits* (Universidad de Palermo, Argentina; Universidad de Buenos Aires, Argentina)

La didáctica del proyecto arquitectónico en Buenos Aires se encuentra en estado de revisión de sus procedimientos desde que el modo hegemónico del partido comenzó su declinación a fines del siglo XX, cuando la emergencia de procedimientos críticos dio lugar a la experimentación de modelos alternativos. Al mismo tiempo, el desarrollo del concepto de Investigación Proyectual estimuló a un debate en torno a la cuestión epistemológica del proyecto y particularmente en lo referido a su fase inicial, la enseñanza-aprendizaje. El trabajo que aquí se presenta tiene como objetivo explicitar los argumentos que amplían la relevancia de la investigación en el proyecto y organizar un cuerpo discursivo que permita fundamentar una propuesta para su didáctica, así como exponer sus técnicas y procedimientos. En los cursos que se analizan se aborda la práctica y didáctica del proyecto mediante un mecanismo analítico propositivo que, operando sobre "referentes arquitectónicos", y a través de la mirada en detalle, realiza un procedimiento de despiece de una obra de arquitectura para colocar el material en un nuevo estado de disponibilidad con el fin de proceder propositivamente hacia la determinación del proyecto.

In177. El carácter universal de la arquitectura: conceptos de Arquitectura Romana en la modernidad. *Martín Alday, Leandro Palacios* (Universidad de Palermo, Argentina)

A pesar de la diversidad y la constante transformación, existen aspectos que definen al espacio arquitectónico de manera universal, independientemente de la locación geográfica o del tiempo y no responden a cuestiones meramente estilísticas. Es decir, que son capaces de trascender. A través de la mirada de Christian Norberg Schulz sobre la Arquitectura Romana examinamos ejemplos arquitectónicos de la modernidad en busca de la aplicación renovada de conceptos atemporales.

In178. Interpretaciones contemporáneas sobre las ruinas. *Catriel Trasmonte, Julieta Lema* (Universidad de Palermo, Argentina)

El objetivo de este ensayo es reflexionar sobre cómo los vestigios de las culturas del pasado fueron interpretados a lo largo de la historia hasta llegar a diversas visiones contemporáneas. En este proceso, investigaremos los distintos valores que pueden aportar las ruinas, y cómo diferentes arquitectos y artistas los han utilizado.

In179. Sant'Ivo alla Sapienza. Miradas opuestas. *Candela Belén Robles, Facundo Sacks* (Universidad de Palermo, Argentina)

Analizaremos Sant'Ivo alla Sapienza de Francesco Borromini, bajo la mirada de dos autores diferentes como es el caso de Christian Norberg Schulz y Carlo Argán. El propósito del trabajo, es el de contraponer ambas miradas entre sí para poder comprender la trascendencia de la obra dentro de la arquitectura barroca. Para ello vinculamos distintos datos de importancia que nos permitan entender la obra en su totalidad. Como, por ejemplo, el estilo de diseño de Borromini, su lugar dentro del barroco, el sitio de construcción y sus complejidades. Así como también, las cuestiones más referidas al diseño, como la planta y sus connotaciones simbólicas.

In180. La obra albertiniana según Sverlij. *Agustina Prieto* (Universidad de Palermo, Argentina)

Sverlij es doctora en Letras de la Universidad de Buenos Aires e Investigadora asistente del CONICET. Su campo de investigación es la temprana modernidad y, en particular, la producción artística y literaria del Quattrocento italiano. Sus estudios doctorales y posdoctorales han versado sobre la polifacética producción de León Battista Alberti. Escribió diversos artículos para revistas o publicaciones y un libro basados en dicho Arquitecto. En su trabajo busca analizar a Alberti, y su manera de formular su tratado, así como también entender sus estrategias de obra. La manera en que el arquitecto ve a la arquitectura y se desarrolla en ella al igual que sus conductas. Buscando entender los escritos de Alberti, él porque de sus formulaciones, y así lograr comprenderlos.

In181. La vida de un jardinero: André Le Nôtre. *Paula Sapag* (Universidad de Palermo, Argentina)

El paisajismo es una forma de arquitectura que tiene mucha riqueza en lo que a la creación de espacios se refiere,

pues comprende a la perfección la percepción del hombre. Como explica Alberto Sanz Hernando en su Tesis Doctoral: “Concretamente el paisaje francés es muy interesante en la adaptación del modelo de jardín renacentista italiano dentro de una tradición medieval muy importante, donde interesaban más las plantaciones que las elaboraciones arquitectónicas formales”. El máximo exponente del modelo francés fue André Le Nôtre, mayor responsable de la creación de Versalles. En el presente ensayo se hablará sobre su vida y su obra a través del análisis de dos autores con dos enfoques diferentes. El primero, es un libro escrito por Bernard Jeannel, dónde se desarrolla de manera metódica e íntima a Le Nôtre y hace un barrido detallado analizando todas sus obras. El segundo es un ensayo escrito por Alberto Sanz Hernando; la mirada de este autor nos permite discernir las influencias de Le Nôtre y el modelo francés en la arquitectura de jardines en España.

• **Diseño en Perspectiva [Edición Especial] (C15 Coloquio)**

Esta Comisión sesionó online el Miércoles 20 de Julio de 2022 a las 17.00 hs. (ARG). **Coordinación:** Daniela V. Di Bella (Universidad de Palermo, Argentina) y Terry Irwin (Carnegie Mellon University, USA).

En esta comisión se presentó “Transition Design [Edición Especial]” (Cuaderno 157) con los resultados del Proyecto 4.8 del mismo nombre, que dirigen Daniela V. Di Bella (Universidad de Palermo, Argentina) y Terry Irwin (Carnegie Mellon University, USA).

Se presenta el octavo Cuaderno de la Línea de investigación N°4 Diseño en Perspectiva: Escenarios del Diseño, denominado Transition Design II [Special Issue] desarrollado enteramente por Investigadores de la Universidad Carnegie Mellon, que amplifica y evoluciona las investigaciones y conceptos presentados en Transition Design I [Cuaderno 73, 2017]. Guarda relación y continúa las investigaciones desarrolladas en Visiones del Diseño 4: El Diseño como Tercer Cultura [Cuaderno 132, 2021], Visiones del Diseño 3: Problematizar el Diseño para comprender su complejidad [Cuaderno 105, 2020], Visiones del Diseño 2: Diseñadores Eco-Sociales [Cuaderno 87, 2019] y Visiones del Diseño 1: Diseño en Perspectiva- Diseño para la Transición [Cuaderno 80, 2018]. Sigue profundizando el camino de reflexión e investigación vinculado al Programa Transition Design de la Universidad Carnegie Mellon y del Transition Design Institute de la misma casa de estudios, dentro de la Maestría en Gestión del Diseño de la Universidad de Palermo –que esta prestigiosa Universidad desarrolla a nivel de Doctorado y Maestría en EEUU, junto con sus acciones de publicación conjunta y dirección compartida. Los resultados de éste Proyecto continúan enriqueciendo las investigaciones de la Línea de Investigación N°4 Diseño en Perspectiva: Escenarios del Diseño.

La Línea se desarrolla de manera ininterrumpida desde 2014 entre la Facultad de Diseño y Comunicación (UP, Argentina) junto a distintas Universidades. Los Proyectos entre la Facultad de Diseño y Comunicación (UP, Argentina) y la School of Design at Carnegie Mellon (CMU, USA) anteriores al que se presenta en esta oportunidad

son: 4.5 Visiones del Diseño IV: El Diseño como Tercer Cultura (Cuaderno 132), 4.4 Visiones del Diseño III: Problematizar el Diseño para Comprender su Complejidad (Cuaderno 105), 4.3 Visiones del Diseño II: Diseñadores Eco-Sociales (Cuaderno 87), 4.2 Visiones del Diseño I: El Diseñador como agente de cambio (Cuaderno 80) y 4.1 Transition Design I: Perspectivas del Diseño (Cuaderno 73), presentados respectivamente en los Coloquios 2021, 2020, 2019, 2018 y 2017. La Línea ha finalizado también hasta la fecha 2 proyectos junto a la Universidad Federal de Pernambuco UPFE (Brasil) y la Università degli studi della Campania Luigi Vanvitelli (Italia): 4.7 Diseño, Innovación y Transdisciplinariedad II-Relaciones del Diseño con la Naturaleza, la Biología y la Tecnología (Cuaderno 149) y 4.6 Diseño, Innovación y Transdisciplinariedad I-Relaciones del Diseño con la Naturaleza, la Biología y la Tecnología” (Cuaderno 140) presentados respectivamente en los Coloquios 2022 y 2021. (Entre paréntesis se consigna el Cuaderno donde se publican los resultados correspondientes al Proyecto).

Toda la información y documentación de las Líneas, los Proyectos y Publicaciones puede consultarse en forma libre y gratuita en: https://www.palermo.edu/dyc/investigacion_desarrollo_diseno_latino/index.html

La colección completa de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación está disponible en forma libre y gratuita en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/index.php

En esta comisión se presentaron las siguientes ponencias:

In182. Diseño en Perspectiva: Diseño para la Transición Síntesis de la Experiencia 2014-2022. Daniela V. Di Bella (Universidad de Palermo, Argentina)

El Diseño puede actuar como un factor de modificación del mundo, interpretando las complejidades de la experiencia humana y por lo tanto puede operar influyendo y orientando los comportamientos sociales, de forma sostenible, resiliente y regenerativa. En este contexto se presenta la Experiencia Diseño en Perspectiva: Diseño para la Transición Síntesis 2014-2022, de la implementación de la temática Diseño para la Transición dentro del Posgrado en Diseño, en la asignatura Diseño IV de la Maestría en Gestión del Diseño de la Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Argentina. Arroja datos relativos a la Cadena de Valor del Impacto Social que permiten consolidar y robustecer el camino de reflexión e investigación vinculado al Programa Transition Design-CMU, dentro de la Maestría en Gestión del Diseño-UP que esta prestigiosa Universidad desarrolla a nivel de Doctorado y Maestría en EEUU- junto con sus acciones de publicación conjunta y dirección compartida de la implementación iniciada en 2014.

In183. Diseño para la Transición: Entretejiendo saberes por medio de la conversación. Sofía Bosch Gomez, Marysol Ortega Pallanez y Erica Dorn (School of Design at Carnegie Mellon University, USA)

El Diseño para las Transiciones tiene el potencial teórico y práctico para transformar la disciplina del diseño hacia una nueva ética de práctica. Como marco emergente, reconoce que lo social, económico y ecológico están

entrelazados y busca diseñar resultados contextuales, sistémicos, a largo plazo y plurales. Sin embargo, sin una pluralidad en las formas de difusión del conocimiento, más allá de la palabra escrita en inglés, los intentos de diseñar para transiciones hacia futuros más equitativos quedan atrapados dentro de una esfera epistemológica estrecha. Las autoras de este artículo ofrecen un caso de estudio de diseño para las transiciones a través del audio tapiz podcast bilingüe español/inglés *Design in Transition/Diseño en Transición*. Las y los diseñadores y aquellos que trabajan en la transdisciplinariedad del diseño pueden aprender no solo del conocimiento oral, bilingüe, entrelazado en cada episodio del podcast, sino también del arreglo organizativo emergente mediante el cual colabora el equipo de producción. Ofrecemos a las y los lectores una descripción de las propiedades adaptativas y los componentes operativos del podcast mientras describimos los fundamentos teóricos que han dado como resultado una gestión compartida. Por medio del podcast desarrollamos no solo un artefacto auditivo sino un esquema colaborativo, una intervención de diseño para las transiciones en sí misma. Practicamos la fluidez y la deambulación intelectual, sin resultados prescriptivos, una postura y una mentalidad que creemos que es importante que adopten las y los diseñadores para las transiciones. Honrando la escucha lenta y el diálogo, creamos paisajes sonoros experimentales con nuestros invitados que reúnen conocimientos académicos, ancestrales y experimentales. También argumentamos que esfuerzos como este pueden conectar iniciativas locales más allá de confines geográficos y disciplinares, así como apreciar su contexto y enraizamiento. Cada episodio es bilingüe y ofrece información que cruza fronteras y crea nuevas conexiones, especialmente entre comunidades que a menudo carecen de acceso o no se sienten identificadas con el trabajo académico escrito. Por lo tanto, modelamos un sistema liberador de distribución de poder que tiene una posibilidad de aplicación a otras intervenciones de diseño para las transiciones.

- **Forma y Materialidad (C16 Coloquio)**

Esta Comisión sesionó online el miércoles 20 de Julio de 2022 a las 18.00 hs. (ARG). **Coordinación:** Ana Cravino (Universidad de Palermo, Argentina)

En esta comisión se presentó “Lógicas/Poéticas del habitar: El espacio doméstico” (Cuaderno 164) con los resultados del Proyecto 3.10 del mismo nombre que dirige Ana Cravino (Universidad de Palermo, Argentina). Se reflexiona sobre las lógicas y poéticas que se constituyen para configurar una espacialidad interior y cómo esta espacialidad está determinada y determina también a su vez distintas maneras de habitar.

Los resultados de éste Proyecto continúan avanzando sobre las investigaciones de la Línea de Investigación N°3 Forma y materialidad: Incidencia de la morfología y la tecnología en el diseño de espacios y productos.

La Línea se desarrolla de manera ininterrumpida desde 2016 junto a distintas Universidades. Los Proyectos anteriores al que se presenta en esta oportunidad son: 3.8 La

metáfora orgánica (Cuaderno 133), 3.6 Morfología espacial y objetual III (Cuaderno 113) con la Universidad del Azuay-UDA, Ecuador, 3.4 Morfología espacial y objetual II (Cuaderno 86) junto a la Universidad del Azuay y Universidad Técnica de Ambato (Ecuador) y 3.2 Morfología espacial y objetual I (Cuaderno 81) presentados en los Coloquios 2021, 2020, 2019 y 2018, y cuyos avances y reflexiones se presentaron en el Coloquio 2017 (Entre paréntesis se consigna el Cuaderno donde se publican los resultados correspondientes al Proyecto).

Toda la información y documentación de las Líneas, los Proyectos y Publicaciones puede consultarse en forma libre y gratuita en: https://www.palermo.edu/dyc/investigacion_desarrollo_diseno_latino/index.html

La colección completa de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación está disponible en forma libre y gratuita en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/index.php

En esta comisión se presentaron las siguientes ponencias:

In184. Lógicas del Habitar/Poéticas del Habitar. La construcción del espacio doméstico. Ana Cravino (Universidad de Palermo, Argentina)

El objetivo es reflexionar sobre las lógicas y poéticas que se constituyen para configurar una espacialidad interior y cómo está espacialidad está determinada y determina también a su vez distintas maneras de habitar. Asimismo se analizará la evolución del espacio doméstico en Argentina como manifestación de lo que se estipula como privado y lo íntimo, teniendo en cuenta además el papel de las revistas especializadas y de divulgación en la construcción de un modo de habitar. Por último se pondrá en discusión el rol de los realities televisivos en la construcción de la espacialidad doméstica idealizada.

In185. La poetización del espacio doméstico mediante trece principios poetizantes. Jorge Eduardo Pokropek (Universidad de Palermo, Argentina)

La poetización del espacio doméstico mediante trece principios poetizantes -reúne y resume- los instrumentos conceptuales básicos para configurar una lógica proyectual poética general que permita producir la globalidad de los espacios arquitectónicos, así como los equipamientos que albergan, en función de incrementar su dimensión poética formal y favorecer, entonces, el incremento de la dimensión poética humana mediante el estímulo de intensas experiencias estéticas que permitan revelaciones poéticas capaces de renovar lo real. Se busca profundizar en la noción de espacio doméstico poético, deslindándolo del espacio doméstico prosaico y del espacio doméstico anestésico. Dado que el espacio doméstico se vincula con las modalidades del habitar, exploradas oportunamente, se efectúa una breve relectura crítica de sus categorías para completar un enfoque general. Se resumen los rasgos fundamentales y los criterios de articulación entre las partes y el todo de cada uno de los cuatro tipos configurativos espaciales, a los efectos de establecer el modo en que cada tipo puede servir a la posible renovación poética del espacio doméstico mediante un sabio saber hacer poético que vincule armónicamente las diversas configuraciones espaciales con el tipo de

equipamiento adecuado para permitir el desarrollo de las específicas prácticas sociales. Se finaliza mediante la exposición crítica de un proyecto de vivienda que sintetiza el empleo de los trece principios poetizantes, previamente enunciados de modo esquemático.

In186. La religiosidad como alianza entre el espacio público y el espacio doméstico en la ciudad de Sucre, Bolivia. *Ximena Marcela Romero Baldivieso* (Universidad San Francisco Xavier De Chuquisaca, Bolivia)

Los vínculos entre el público y lo privado, son fronteras indefinidas aunque con manifestaciones particulares en cada una de estas esferas. La religiosidad como un asunto cultural arraigado en la ciudad de Sucre, se comportó como una directriz que determinó espacialidades urbanas que ingresaron hacia lo doméstico en función de género y clase. El ensayo a continuación, explica desde las raíces virreinales, como la religiosidad católica conservadora, ha instalado en la ciudad algunos predicamentos y como estos se conectaron hacia el interior de la vivienda.

In187. Máximas arquitectónicas, síntesis de las políticas edificadoras de los espacios. *Mark Michael Betts y Elvia Johana Serrano* (Universidad del Norte, Colombia)

Si bien la dinámica entre contextos de exigencia, pensamiento y prácticas de Diseño, puede entenderse como una configuradora de los espacios artificiales en que los humanos interactúan con otras especies, también emerge como la responsable de los discursos que, cronológicamente encarnan las disciplinas proyectuales. Tales discursos, en el marco de su Historia, han generado rupturas que se condensan como máximas refractoras de los cambios que el Diseño ha venido manifestando en su ejercicio cotidiano. Expresiones icónicas como: “el genio del gran maestro de obras”, y la “máquina de habitar”, entre otras, son ejemplos de ello y se encuentran atribuidas en el mismo orden a Johann Wolfgang von Goethe y Le Corbusier. No obstante, estas expresiones, aunque fueron pensadas como políticas que sintetizaban órdenes para la proyectación de espacios y productos, se han convertido en blanco de invectivas por diversos críticos del Diseño, entre los que se destacan Peter Collins y Abraham Moles. Para ellos, estas expresiones al provenir de influencias y continuidades se atomizaron en sus propias genealogías, bajo una fundamentación tan difusa que no prometió métodos racionales para construir de manera ideal. No obstante, el vehículo aclaratorio de estas diatribas no puede reposar en la interpretación literal, sino en un terreno que hunde sus raíces en las poéticas de los espacios y en toda su naturaleza sistemática; sean estos de carácter doméstico o laboral.

In188. El sentido social del chalet californiano. *Florencia Amado Silvero* (Universidad de Buenos Aires, Argentina)

La arquitectura “californiana” ha sido elegida por los más disímiles comitentes argentinos a los largo de casi treinta años. Si comprendemos a las producciones arquitectónicas como producciones culturales que son consecuencia de los contextos sociopolíticos y económicos, es posible pensar a esta arquitectura como un excelente ejemplo de un período de transición política (1933-1955) de

extremada importancia para la historia de nuestro país. Esta producción arquitectónica, asimismo, ha estado acompañada a lo largo de todos esos años por estrategias de difusión y acciones pedagógicas que potenciaron y condicionaron su divulgación en todos los ámbitos posibles (académicos, profesionales y masivos) consolidando al chalet “californiano” como un tipo favorito de domesticidad. Paradójico resultará entonces, que su difusión se diluyera luego del 1955 quedando invisibilizada y poco revisada desde ese entonces en la historiografía especializada. Este artículo tendrá como objetivo caracterizar brevemente este tipo particular de habitar, favorito de las clases altas, medias y populares argentinas, dado su valor simbólico, lo que evocaba con sus formas, su alta capacidad de adaptación y asimilación, que en definitiva no hablan de otra cosa que de su génesis intercultural y heterogénea, y del éxito de las estrategias de difusión en él aplicadas.

In189. Neuroespacios: Lógicas multidimensionales en espacios domésticos del nuevo milenio. *Giovanny Delgado Banegas, Boris Argudo Dominguez* (Universidad del Azuay, Ecuador)

Este ensayo aborda una mirada reflexiva sobre las dinámicas y lógicas que se van apoderando de la proyección de los espacios domésticos. Por un lado, el cambio en las maneras de habitar los espacios cotidianos en la sociedad contemporánea, la generación Y y Z, cambios en las formas de habitar el espacio doméstico y sus motivaciones de vida. Por otro, la potencia de la tecnología que va de la mano con la red virtual que conecta al mundo de manera inmediata, el internet; y, finalmente, las nociones que el proyectista propende en el campo de los espacios interiores: confortabilidad, ocio, descanso, trabajo en casa, dentro de un concepto de espacio multidimensional. Esta propuesta se posiciona desde las nociones del diseño centrado en el usuario, el diseño interactivo, el diseño sensorial y que decanta en la neuroarquitectura como una rama de las neurociencias que potencia la emergencia científica en las incumbencias del diseño de espacios interiores.

In190. El espacio residencial en contextos de densificación urbana. Nuevas lógicas en el habitar de la mano de la producción inmobiliaria. *María Cecilia Marengo* (Delft University of Technology, Holanda - Universidad Nacional de Córdoba, Argentina), *Miriam Liborio* (Universidad Nacional de Córdoba, Argentina)

Los cambios en el contexto normativo orientados a promover procesos de densificación tienen su correlato en un barrio tradicional suburbano, conformado por lotes y casas de grandes dimensiones. Se visualiza la incidencia de la transición de la vivienda individual a la colectiva. Se describen ejemplos que dan cuenta de la variedad y escalas de intervención en estos procesos. Las transformaciones, vinculadas a la producción del mercado inmobiliario resultan efectivas al momento de re-densificar determinadas áreas. Finalmente se reflexiona sobre el grado de innovación de las propuestas y las nuevas lógicas que se despliegan en el habitar, en conjuntos cerrados de viviendas agrupadas o colectivas de promoción privada.

In191. La Casa como Materialidad Política: Devenires de Ascensión Social en la Política de Vivienda Brasileña. *Moisés Kopper* (Universidad Federal de Rio Grande do Sul, Brasil)

El artículo explora cómo la apertura de horizontes imaginativos del futuro está ligada a la apropiación y consumo de la casa propia entre los beneficiarios de las políticas de vivienda brasileñas. Aboga por una noción total y procesual de hogar: simultáneamente una construcción política, simbólica y afectiva en flujo. También se sugiere que las inversiones económicas y temporales que realizan los beneficiarios en la apropiación y consumo de la vivienda conforman una nueva sensibilidad ética, material y estratificadora que se consolida en torno a la búsqueda por movilidad socioeconómica ascendente. El artículo narra la trayectoria habitacional de una familia que se mudó, en 2014, de un asentamiento informal a un condominio de clase media para reconstituir, etnográficamente, los vínculos entre el espacio construido, sus materialidades políticas y vitales, y la construcción de espacios subjetivos de imaginación y movilidad social.

In192. Colaboración Humano-Briófita (CHB): Restauración ambiental asistida por medio de briófitas y biodegradación activa de contaminantes volátiles y el diseño de artefactos de licencia libre como mecanismo de promoción de soluciones bio-inspiradas para el hábitat humano. *Antonino Reinoso-Bonnefoy, Alejandro Durán-Vargas* (Pontificia Universidad Católica de Chile, Chile)

Habitar ecosistemas urbanos genera cambios en las rutinas de movilidad que nos lleva a vivir más del 80% de nuestro tiempo en espacios cerrados. Esta forma de habitar presenta externalidades negativas asociadas a la contaminación ambiental producida por la reducción de intercambio interior-externo de aire, aumentando la concentración de CO₂ y otros compuestos volátiles orgánicos. La biorremediación producida por briófitas ha demostrado un alto rendimiento en la fijación y degradación de estos contaminantes, además de los efectos bio restauradores de organismos vegetales en el estado emocional de las personas. La presente investigación presenta el diseño de un artefacto remediador briofitario (ARB) de código abierto que mejora las condiciones ambientales de espacios cerrados.

- **El Camino de la Heroína (C17 Coloquio)**

Esta Comisión sesionó online el jueves 21 de Julio de 2022 a las 10.00 hs. (ARG). **Coordinación:** Gabriel Los Santos y Tomás Stiegwardt (Universidad de Palermo, Argentina), y Gabriela Díaz de Sabatés y Marcelo Sabatés (Columbia College Chicago, USA).

En esta comisión se presentó “El camino de la heroína: narrativas diversas en la post pandemia” (Cuaderno 170) con los resultados del Proyecto 23.4 del mismo nombre, que dirigen Gabriel Los Santos y Tomás Stiegwardt (Universidad de Palermo, Argentina).

“El camino de la heroína: narrativas diversas en la post pandemia”, amplía desde una perspectiva interdisciplina-

ria e internacional los postulados de los volúmenes anteriores. Este cuarto volumen sigue explorando los modelos teóricos y las aplicaciones concretas que reformulan el rol y los atributos de la heroicidad en diferentes narrativas, a través de las distintas maneras en la que se manifiesta la travesía de la Heroína, pero esta vez encuadrado en un contexto mundial atravesado por la post pandemia del Covid – 19 y sus secuelas. Nuestro proyecto de investigación, análisis y reflexión va de la mano de los temas pilares de este concepto que son género y diversidad: Es un libro cuyos textos muestran la riqueza y generosidad del pensamiento de las Américas, ya que atraviesa el continente de norte a sur, y suma también producciones académicas de prestigiosas instituciones europeas.

Los resultados de éste Proyecto continúan enriqueciendo las investigaciones de la Línea de Investigación N°23 El camino de la Heroína Narrativa, Género, Diversidad e Imaginario Social.

La Línea se desarrolla de manera ininterrumpida desde 2018 entre la Facultad de Diseño y Comunicación (UP, Argentina) junto a distintas Universidades. Los Proyectos anteriores al que se presenta en esta oportunidad son: 23.3 El camino de la heroína III: Hacia un nuevo tejido conceptual en el infinito telar de la red (Cuaderno 142), 23.2 El camino de la heroína: narrativa, género y diversidad (Cuaderno 117) junto al Consulate General of Argentina in Chicago, USA y 23.1 Narrativa y Género: El camino de la Heroína, el arquetipo femenino universal para un nuevo paradigma (Cuaderno 91) junto a Columbia College Chicago (USA), presentados en los Coloquios 2021, 2020 y 2019 respectivamente (Entre paréntesis se consigna el Cuaderno donde se publican los resultados correspondientes al Proyecto).

Toda la información y documentación de las Líneas, los Proyectos y Publicaciones puede consultarse en forma libre y gratuita en: https://www.palermo.edu/dyc/investigacion_desarrollo_diseno_latino/index.html

La colección completa de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación está disponible en forma libre y gratuita en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/index.php

En esta comisión se presentaron las siguientes ponencias:

In193. Crypto Heroínas: las divergencias en tiempos de virtualidad. *Tomás Stiegwardt, Gabriel Los Santos* (Universidad de Palermo, Argentina)

Los contenidos de la ficción en el mundo, se han desarrollado en los últimos años, cada vez más sobre plataformas de streaming, pero han nacido (y se han potenciado por efecto del confinamiento del Covid-19 a nivel global) nuevas tecnologías que están alterando la forma de circulación de la información cuyos efectos son aun inciertos y controversiales. Con el advenimiento del metaverso, la AI (inteligencia artificial), los NFT's y el cryptoarte montados sobre las blockchain, la realidad aumentada y producciones en realidad 360 para cascos virtuales, la forma de interpretar la realidad ha mutado. Se ha vuelto inabordable como un todo, puesto que, a diferencia de un libro o una película, nunca se posee la totalidad de la obra, sino que es preciso interactuar con fragmentos que existen sobre plataformas condicionadas por la tecnología y el

mercado. En el ámbito social, se han puesto de relieve los temas de género, diversidad, inclusión, medioambiente y se han vuelto tópicos destacados de las historias, cuentos, las películas, cómics, series, y videojuegos. El camino de la Heroína como propuesta inclusiva y multidimensional se inserta dentro de todo este campo como una necesidad de orden social que está a la vanguardia como eje temático en todas las formas de comunicación y representación.

In194. Etnicidad, “Raza” y Heroicidad: El Camino de las Intuiciones Diversas. Marcelo Sabatés, Gabriela Díaz de Sabatés (Columbia College de Chicago, USA)

Un concepto como el de “heroicidad” puede analizarse sobre la base de teorías o definiciones pre-establecidas, pero también sobre la base de las intuiciones de los usuarios del lenguaje acerca de la aplicabilidad del concepto a situaciones y/o personas en contextos determinados. Dentro de este último marco la pregunta central es: ¿A qué intuiciones de cuáles usuarios del lenguaje nos estamos refiriendo específicamente? En este trabajo nos proponemos clarificar el tipo de diversidad de intuiciones que permiten generar un concepto rico y no sesgado sobre la base de la noción de “etnicidad”. Tomamos ejemplos de narrativas sobre episodios heroicos de diferentes orígenes étnicos en Latinoamérica y Latinos en EEUU. Dada la riqueza y variedad de trabajos en los volúmenes anteriores de estos Cuadernos relacionados a heroísmos en contextos no Eurocéntricos, los ejemplos aquí presentados son elaboraciones provenientes de contribuciones relacionadas con el Camino de la Heroína.

In195. Heroínas a la italiana: Narrativas que reparan.

María Sara Müller (Universidad de Palermo, Argentina) Desde hace dos años vivimos regidos por el COVID-19. Descubrimos en el virus un enemigo invisible que ataca en oleadas, bombardeos distintos a otros que sufrió antes la humanidad, aunque igual de feroces. Después de los peores flagelos, los seres humanos nos hemos refugiado en las narrativas que “reparan”. Traeremos al texto las películas del neorealismo italiano, y sus herederas obligadas, las del spaghetti western. Las primeras testigos de la memoria y expresiones de esperanza; las segundas violentas al máximo que, sin embargo, transmiten un claro mensaje a favor de la paz. Las heroínas all italiana, las más lindas del mundo, serán eje transversal. Comprendemos que el 2020 fue neorrealista, el cimbronazo que nos enfrentó lisa y llanamente con la muerte. En 2021 primó la falta de compasión, el nihilismo y escepticismo de los westerns italianos. ¿Cuál será la proyección para el 2022 cuando la normalidad conocida que nos cobijaba nos fue arrebatada? Nada es como era antes, o no debería serlo.

In196. Tengo que contarte algo: narrativas desde el aislamiento y el archivo. Andrés Olaizola (Universidad de Palermo, Argentina)

En algún momento de ese bucle sin tiempo que fueron los primeros meses del aislamiento social, preventivo y obligatorio debido a la pandemia de Covid-19, un papel se deslizó por debajo de la puerta del departamento de la artista visual e ilustradora argentina Agustina Recayte. El papel era una nota manuscrita y su mensaje era ilegible.

Solo se podía reconocer el nombre “Nelly” en el borde superior. Nelly, de 86 años e hipoacúsica, era la vecina del piso de abajo. Unos días antes de que se impusiera el aislamiento, Nelly perdió sus audífonos y no pudo encargar unos nuevos. Estaba doblemente aislada, por lo tanto, empezó a dejar notas debajo de la puerta de Recayte pidiendo ayuda con las compras, los turnos médicos, etc. Así comenzó una amistad y el proyecto de Tengo que contarte algo, un libro álbum que recopila lo que se fue produciendo a partir de ese vínculo: notas, dibujos, fotografías, transcripciones y demás.

In197. Del audiovisual a la realidad y viceversa: mujeres heroicas. Epidemia (Épidémie, 2020), de Yan Lanouette Turgeon. Mónica V. F. Gruber (Universidad de Palermo, Argentina)

En abril de 2021 el canal TNT estrenaba la serie Epidemia (Épidémie, 2020), dirigida por Yan Lanouette Turgeon. Nos proponemos, con este trabajo, analizar esta producción. Guía nuestro interés estudiar la construcción de la figura femenina. En una época en la que el avance del feminismo y el empoderamiento de la mujer derriba estructuras y erosiona los sistemas: ¿cómo dialogan las producciones audiovisuales con el presente? ¿Cuál es el lugar que ocupan las mujeres en esta serie? ¿Qué cambios se suscitan en los roles femeninos? ¿Cómo se dibuja el arco de crecimiento de la heroína, cuál es su línea ética? ¿Qué riesgos está dispuesta a tomar la responsable sanitaria de un país, y cuáles son las prioridades cuando una situación epidémica pone en riesgo a todo un sistema? Estas preguntas, entre otras, conducirán nuestra búsqueda.

In198. Contar(nos) y mostrar(nos) de maneras otras. La experiencia de Cartelera Transfeminista. Carina Sama (Universidad de Tres de Febrero, Argentina - Cartelera TransFeminista)

Cartelera Transfeminista es unx colectiuv autogestivx, autoconvocadx y abiertx en constante construcción que busca apoyar, promover y difundir el cine de mujeres y disidencias”. Así se presentan 29 directorxs y protutorxs que surge de les estrenantes cinematográficas a fines de 2019 y se consolida a partir del aislamiento preventivo. Buscan maneras otras de contar, distribuir y exhibir cine en una época pos-pandémica y antipatriarcal. ¿Cómo pensar, escribir, filmar y mostrar cine en Argentina que cuente otras subjetividades cuando el aprendizaje ha sido en base a una sola mirada que no les representa, y ha creado un método, denominado mercado, en base a un sistema excluyente y meritocrático? El paradigma comunicacional está en pleno cambio abriéndose a nuevas formas que mutan en el momento que se crean, casi de la misma manera que el transfeminismo. Pretender conocer un método, es una utopía.

In199. Heroínas en la ficción televisiva, el caso de Station Eleven. Laura García

Este artículo analiza la inclusión de la perspectiva de género en la ficción fijando la atención en el rol de las heroínas. Veremos cómo ha aparecido la perspectiva de las mujeres en la ficción televisiva y haremos un recorrido por diferentes tipos de heroínas hasta llegar al modelo

presente en Station Eleven, donde encontramos una protagonista capaz de reponerse y superar las pérdidas para construir algo nuevo. La heroína de esta serie, Kirsten, reconstruye la identidad humana en un contexto post-pandémico en el que todo significado se ha perdido. Su arma no será la fuerza, sino la cultura y el arte. En ella encontramos un modelo de heroísmo que lucha contra la extinción de la humanidad y que supone una apuesta por la vida. La pandemia ha acabado con la mayoría de la población y, en este contexto, Kirsten lucha para que no acabe también con la humanidad.

In200. Héroes verdaderos, engaños falsos y la Voluntad de Poder de Nietzsche: aporrear la verdad del coronavirus con una narrativa de perversión; o, cómo se mantuvieron abiertas las playas en Jaws (Tiburón) de Stephen Spielberg. Gitanjali Kapila (Columbia College Chicago – USA)

El caos ficticio de Tebas en Edipo Rey metaforiza la agitación del mundo real que comenzó en los EE UU, cuando los CDC confirmaron el primer caso de COVID-19 en el estado de Washington. Sin embargo, desde esa aprehensión científica inicial, el estatus del virus en los Estados Unidos se ha convertido en un terreno en disputa, que no solo alberga la negación de su propio potencial letal para causar una muerte cuantificable, sino que, además, desestabiliza la forma en que se determina y asegura la verdad. Si Edipo Rey es un ejemplo de una narración de revelación que da como resultado la salida a la superficie de la verdad, a saber, que Edipo mismo es la corrupción que causa el caos en Tebas; la verdad del coronavirus ha estado sujeta, en cambio, a una narrativa de perversión que moviliza estrategias retóricas propias de la narrativa de la revelación con un propósito contrario a su forma, es decir, inculcar verdades verificables como falsedades y afianzar mentiras sin fundamento, como verdad. Basándose en “Más allá del bien y del mal” de Nietzsche y Tiburón de Stephen Spielberg, este artículo rastreará cómo las estrategias retóricas de la narrativa de la revelación pueden usarse como una herramienta para cambiar la verdad a favor de una mentira con el fin de cosificar las jerarquías tradicionales en todas sus formas, es decir, la Voluntad de Poder.

In201. Varones maquillados, un segmento en el mercado, que visibiliza la reconfiguración de estándares hegemónicos en la publicidad. Carla Estefanía Terán Espinosa (Magister en Gestión del Diseño, Universidad de Palermo)

Esta investigación parte del problema de la visibilidad de los estándares de género hegemónicos en la publicidad del maquillaje, ya que durante décadas la promoción de productos cosméticos ha sido exclusiva de las mujeres por ser las principales consumidoras, aun cuando en la historia los hombres también han utilizado el maquillaje como parte de su imagen, sin embargo la industria dedicada a este segmento no lo ha visibilizado en los anuncios, pues persisten en ceñirse a lo socialmente aceptado. En tal sentido, se hipotetiza que el discurso visual de las campañas publicitarias de Covergirl en 2016 y Maybelline en 2017, logra visibilizar un segmento de mercado que

reconfigura los estándares hegemónicos de género en la publicidad. El objetivo general de la investigación es analizar el discurso visual de estas campañas y la reconfiguración de los estándares de género hegemónicos visibilizados a partir de la aparición de varones maquillados, la cual tiene un enfoque cualitativo y de nivel descriptivo, ya que presenta de manera analítica las formas en el que se han visibilizado estándares de género hegemónicos en la publicidad de maquillaje. Para ello se entrevistó a expertos en el área de la publicidad y el maquillaje, teniendo en cuenta criterios de formación académica y experiencia laboral en el mismo campo. Asimismo, se utilizó la técnica de grupos focales para analizar el objeto de estudio desde diferentes puntos de vista, y en particular, se elaboraron tablas de análisis para recopilar la información de las campañas publicitarias que fueron objeto de descripción y análisis para la interpretación y discusión de los mismos.

• Diseño Difuso (C18 Coloquio)

Esta Comisión sesionó online el jueves 21 de Julio de 2022 a las 12.00 hs. (ARG). **Coordinación:** Fabiola Knop y Alejo García de la Cárcova (Universidad de Palermo, Argentina)

En esta comisión se presentó “Continuidad difusa: Diseñando en la contingencia” (Cuaderno 168) con los resultados del Proyecto 20.6 del mismo nombre, que dirigen Fabiola Knop-Alejo García de la Cárcova (Universidad de Palermo, Argentina) y los Equipo de la Universidad de Mar del Plata (Argentina), Universidad Nacional de Córdoba (Argentina), Universidad de Sonora (México) y la Universidad Rafael Landívar (Guatemala).

Se presentan reflexiones que invitan a investigar sobre lo difuso del Diseño en medio de las actuales contingencias -tanto en la formación como en la profesionalización del diseño, dando cuenta de una práctica en permanente metamorfosis. Atentos a los contextos y sus vicisitudes, como así también a la inmaterialidad y las adaptaciones de las tecnologías disponibles que corren permanentemente los límites impuestos, las ramificaciones de posibilidades que el diseño permite -partiendo de contextos cambiantes y difusos- demuestran cómo la enseñanza y la práctica profesional pueden adaptarse y dar nuevas respuestas.

Los resultados de éste Proyecto continúan enriqueciendo las investigaciones de la Línea de Investigación N°20 Diseño Difuso: Prácticas de Diseño y Tendencias.

La Línea se desarrolla de manera ininterrumpida desde 2016 entre la Facultad de Diseño y Comunicación (UP, Argentina) junto a distintas Universidades. Los Proyectos anteriores al que se presenta en esta oportunidad son: 20.4 Normalidad Difusa: Prácticas de diseño virtual en tiempos de pandemia (Cuaderno 137) junto a la Universidad Nacional de Mar del Plata (Argentina), la Universidad Rafael Landívar (Guatemala) y la Universidad de Sonora (México), 20.3 Profesionalización Difusa. Prácticas de Diseño y Tendencias (Cuaderno 115) junto a la Universidad Nacional de Mar del Plata (Argentina), y la Universidad Rafael Landívar (Guatemala), 20.2 Identidad Difusa:

Prácticas de Diseño y Tendencias (Cuaderno 94) y 20.1 Materialidad Difusa. Prácticas de Diseño y Tendencias (Cuaderno 70) junto al Instituto Politécnico de Milán (Italia) presentados respectivamente en los Coloquios 2021, 2020, 2019 y 2017 (Entre paréntesis se consigna el Cuaderno donde se publican los resultados correspondientes al Proyecto).

Toda la información y documentación de las Líneas, los Proyectos y Publicaciones puede consultarse en forma libre y gratuita en: https://www.palermo.edu/dyc/investigacion_desarrollo_diseno_latino/index.html

La colección completa de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación está disponible en forma libre y gratuita en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/index.php

En esta comisión se presentaron las siguientes ponencias:

In202. Diseño y salud. Aportes del trabajo interdisciplinario en Mar del Plata. Daniel Arango, Gabriela Rodríguez, Cioró Agustina Montoya (Universidad Nacional de Mar del Plata, Argentina)

El área de salud en Diseño Industrial de la FAUD/UNMDP se gesta a comienzos del 2010. Al inicio, articular docencia con extensión permitió dar respuestas a demandas concretas a través del desarrollo de prototipos funcionales. Así surgieron preguntas que desde la investigación se comenzaron a sistematizar. En las problemáticas abordadas en cada campo explorado, la materialidad resultó vital para recuperar o estimular capacidades; aunque se visualizan áreas donde la digitalización tiene incidencia y potencial. Desde el Grupo DiSa se espera seguir interviniendo de manera co-creativa y desarrollar soluciones que mejoren la calidad de vida de las personas con discapacidad.

In203. Entornos flexibles: Necesidades de la realidad laboral del diseño en Argentina. Micaela Jael Borlandelli, Franco Chimento, Esteban Nicolás Zucchelli (Universidad Nacional de Mar del Plata, Argentina)

El ámbito del diseño argentino actual se encuentra en un momento de cambio producto de las transformaciones productivas y sociales aceleradas por la pandemia del covid-19. Considerando que la enseñanza del diseño debe acompañar estos procesos, en el presente trabajo exploratorio buscamos detectar las fortalezas y las carencias de la formación profesional y cómo esta ha afectado la capacidad de los diseñadores para desempeñarse en el contexto actual. Entendiendo que estos nuevos escenarios exigen nuevas demandas, se realizaron entrevistas y encuestas a profesionales graduados en los últimos diez años para recuperar su experiencia durante el contexto de pandemia.

In204. Experiencias háptico-sensoriales. Los desafíos del diseño invisible. Gabriela Rodríguez Cioró, Daniel Arango (Universidad Nacional de Mar del Plata, Argentina)

Este trabajo propone reflexionar sobre el diseño invisible en términos de materialidad percibida de manera háptica, donde la demanda creciente de experiencias digitales pone de manifiesto la intermitencia entre entornos físicos

y digitales cuyos límites se advierten difusos. Habitando escenarios en tránsito consecuencia de la era post-digital, el mundo post-pandemia y los usuarios empoderados; se trazan nuevas discusiones del diseño en el marco de la economía de las expectativas. Allí el diseño de artefactos en crisis material, se replantea desde experiencias inclusivas que requieren de una concepción híbrida para potenciar la conexión humana al mundo de los objetos.

In205. Enseñanza del diseño en tiempos de transformación acelerada. Educación de cara al futuro: Predicciones y mejores decisiones en el presente. Ovidio Morales (Universidad Rafael Landívar, Guatemala)

El mundo post pandemia vive un momento de transición como resultado del impacto del virus COVID-19 y de la crisis socio ambiental, y está pasando por una de las mayores transformaciones de la educación de los últimos tiempos. Para esta década de profundos cambios o de cambio de época, es compulsorio re imaginar la universidad para entornos en evolución apresurada. El perfil de egreso deberá considerar la formación de personas no solo capaces de insertarse laboralmente, sino que además puedan desenvolverse en la «nueva realidad». El día a día se relacionará con temas como la inteligencia artificial, la nanotecnología y robótica, bigdata y el blockchain. Y es para ese mundo que las instituciones de educación superior deben educar y no para el mundo que han vivido los profesores y los padres. La nueva estrategia para avanzar hacia el cambio debe combinar modernización, innovación y transformación, una nueva mirada al alumno, a la educación y a la vida.

In206. La autoconsciencia como herramienta de desarrollo de competencias y habilidades en las prácticas profesionales. Regina Alfaro (Universidad Rafael Landívar, Guatemala)

El autoconocimiento o la autoconsciencia es una herramienta fundamental en el desarrollo de competencias o habilidades blandas para estudiantes de diseño durante la realización de sus prácticas profesionales. Esta herramienta le permite al docente brindar un seguimiento personalizado al desarrollo del estudiante y empodera al estudiante a ser el actor principal en su crecimiento.

In207. Definir el tema de Proyecto de Grado (PG). El trabajo metodológico de la investigación en diseño en transición. Gloria Carolina, Escobar Guillén (Universidad Rafael Landívar, Guatemala)

El trabajo metodológico de la investigación para definir el tema de Proyecto de Grado, no es una cosa sencilla. Implica para el estudiante un reto profesional y aplicar su propio criterio, por parte del docente es determinante ser una guía en su educación, y a través del curso implementar herramientas de investigación cualitativa y cuantitativa que definan un tema viable y con oportunidad de diseño. El estudiante sale de su zona de confort, pero logra auto gestionar su tiempo, sus procesos y demuestra capacidad de análisis y síntesis, además que fundamenta sus decisiones, él también se encuentra en un proceso de transición.

In208. La reconexión con la naturaleza como factor determinante en las nuevas tendencias de diseño tras el confinamiento por el Covid-19. América Alonso (Universidad Rafael Landívar, Guatemala)

Tras el confinamiento obligatorio vivido por la extensión del virus SARS-CoV-2 a nivel mundial, las necesidades espaciales y de equipamiento en el desarrollo del hábitat moderno para el ser humano, se han modificado según las percepciones individuales como consecuencia a las experiencias negativas y positivas que cada uno vivió durante el encierro en sus viviendas. Aspectos de la vida rutinaria tomaron un valor especial, y poco a poco se ha hecho más evidente y necesaria la reconexión con el entorno natural en los espacios habitables para mejorar el bienestar y salud mental de las personas.

In209. Estrategias de supervivencia en la enseñanza-aprendizaje del diseño en tiempos del COVID 19. Un enfoque desde la complejidad. Olivia Frago Susunaga (Universidad de Sonora, México)

La emergencia sanitaria ocasionada por la pandemia del COVID 19 lleva ya casi dos años, en ese lapso las instituciones educativas han tenido que enfrentar situaciones anómalas para las que se han diseñado estrategias que permitan atender los procesos de enseñanza aprendizaje del Diseño. Aunque no es nueva, la visión constructivista sigue siendo pertinente para atender las necesidades de la disciplina en especial en la emergencia sanitaria en la que ha sido necesario no perder de vista los componentes del fenómeno. La globalización y la tecnología han permitido grandes aciertos, también incertidumbre sobre todo porque las desventajas que las estrategias representan para algunos. Más que nunca queda claro que la complejidad, en específico la auto-organización se convierte en una herramienta para comprender la forma en la que transitamos por esta ineluctable continuidad difusa.

In210. Competencias y habilidades claves para el desarrollo del diseñador en la etapa poscovid y hacia el futuro. Arodi Morales-Holguín (Universidad de Sonora, México)

En este trabajo se aborda la realidad de las áreas de diseño en la etapa poscovid, contexto en el que los desafíos y problemas son cada vez más complejos. Dicho escenario de adversidades y retos, muchos de estos aún desconocidos, exige nuevas habilidades y roles en los diseñadores, ya que emerge la capacidad adaptativa como clave para pervivir y, más aun, sobresalir. El objetivo es identificar, de acuerdo con posturas teóricas y de emprendedores que laboran dentro del giro del diseño, aquellas competencias y habilidades que aumenten la capacidad de los equipos, requeridas en la etapa pos-covid. Los resultados identifican diez categorías que incluyen la colaboración, auto-organización, investigación, liderazgo y resiliencia; también capacidades como el pensamiento complejo, el co-diseño y el aprovechamiento estratégico de los métodos de diseño. Estas tendencias pueden contribuir al desarrollo de los diseñadores, así como al mejoramiento de su formación.

In211. Aproximaciones metodológicas en la Nueva Normalidad. Una reflexión sobre la recopilación de datos de investigación en el diseño colaborativo. Erika Rogel Villalba, Leonardo Moreno Toledano, Zennia Ruíz (Universidad de Sonora, México)

El diseño siempre se ha encontrado estrechamente relacionado con la sociedad; con las personas, el diseñador utiliza la empatía como parte del proceso creativo con la intención de entender a los usuarios y su relación con un fenómeno, su entorno y el significado que tienen estos para ellos con el fin de resolver sus necesidades o resolver algún problema. En algunos casos, las características culturales y sociales pueden resultar sumamente complejas, lo que hace difícil abordar un problema, en ese sentido, la investigación puede ayudar a entender y dar sentido a esta búsqueda, permitiendo ampliar y observar el fenómeno más allá de la propia concepción del diseñador. Sin embargo, durante el periodo de contingencia derivada del COVID -19, los procesos y métodos de acercamiento que se realizaban usualmente en investigación para el diseño fueron suspendidos y en el mejor de los casos reemplazados.

In212. Diseño industrial y educación. Un estudio etnográfico sobre los profesionales del diseño atravesado por el contexto difuso. Belén Franco (Universidad Nacional de Córdoba, Argentina)

A dos años del comienzo de la pandemia nuestra realidad continúa cambiando a ritmo acelerado. La estructura social ha sido testigo de un veloz rediseño de los modos tradicionales de la co-presencia y de las comunicaciones. El ámbito del diseño no fue ajeno, al interior de este campo disciplinar hemos realizado todo tipo de adaptaciones, curriculares en los espacios de formación, procedimentales en los espacios laborales, metodológicas en las investigaciones; todas ellas con la principal premisa de la mediación digital. Este artículo aborda por una parte la adecuación de una investigación etnográfica en curso al contexto de pandemia, desde un enfoque teórico-metodológico y expone anticipaciones descriptivo-interpretativas de las entrevistas llevadas a cabo en dicha investigación a profesionales del diseño quienes adaptaron sus prácticas a este contexto también.

In213. Experiencia de estudiante. Redes e hiper (des) conectividad. José María Aguirre (Universidad Nacional de Córdoba, Argentina)

El presente ensayo busca acomodarse en el terreno de lo reflexivo, mucho más teniendo en cuenta el bienio que terminamos de atravesar. El futuro cercano de nuestra realidad (y también el lejano, por qué no) se percibe tanto o más difuso aún que aquél horizonte de marzo del pasado 2020. Hoy volvemos a encontrarnos en los lugares de trabajo, en las reuniones sociales, en los espacios para la diversión. El aula universitaria nos espera con las puertas (y las ventanas) abiertas de par en par, pero el 2022 se advierte incierto. Ya no es aquél 2020 del confinamiento total y las tantas ausencias, ni el 2021 de las vacunaciones masivas y algunos conatos de presencialidad. Este nuevo año se nos presenta indescifrable, porque volvemos a

juntarnos, pero sin la certeza de las consecuencias a corto plazo y una de las grandes incertidumbres está marcada por lo que será la convalecencia social que dejará la Pandemia. Cuánto nos habrá cambiado lo vivido; cuánto de lo sido volverá a ser. La nueva normalidad asoma, pero no muestra toda su cara. Intentaremos aquí que nuestra reflexión nos ayude a recorrer velos y que podamos meternos de lleno en las aulas otra vez y sin miedos, pero con la capital experiencia de dos años para la historia.

In214. El legado. Una oportunidad para instrumentar lo colaborativo y lo humano en la formación de nuestro perfil profesional. Paula Santucho (Universidad Nacional de Córdoba, Argentina)

En la educación superior, existe la marcada tendencia de una autoevaluación de nuestra práctica docente a través de encuestas a estudiantes que luego, en su perfil cuantitativo, nos ofrecen datos fríos de cuánta es la gente que aprueba o desaprueba nuestra materia o de cuánta gente encuentra agradable a desagradable el trato docente. Rara vez se elaboran instrumentos de recolección de datos que ayuden a nuestros futuros estudiantes en la necesaria, pero muchas veces tortuosa tarea de afrontar un nuevo ciclo y al mismo tiempo adaptarse al nuevo ambiente y aprender los nuevos saberes. El objetivo del presente documento es relatar y compartir la experiencia de un ejercicio de puente entre los que se van en noviembre, con el corazón lleno de respuestas (en su mayoría obtenidas autónomamente) y los que llegan en marzo del año siguiente, con la cabeza repleta de preguntas.

In215. Lo visible y lo oculto. Derivas entre la arquitectura, el diseño industrial y la virtualidad. Alan Neumarkt (ORT, Argentina)

La ventana en la arquitectura generó un límite, un punto de inflexión conceptual. Lo mismo podríamos establecer para el diseño industrial cuando los objetos adoptaron mecanismos complejos: primero engranajes, bielas, correas, después fuentes autónomas de energía, vapor, combustión. Estos mecanismos requirieron proteger al sujeto del objeto. El diseño y su práctica proyectual, lo resolvió primero con tapas y carcasas, luego con carrocerías. Al principio simplemente rodeando al mecanismo –“la forma sigue a la función”– después haciendo de estas formas-coberturas una significación, un desarrollo morfológico y una identidad. A partir de esta cualidad, de poder ver y ocultar, se puede generar proyectualidad. O sea, poner en mente y en manos del proyectista la decisión sobre el conocimiento y reconocimiento del objeto. Sobre lo que transmite y lo que niega. Las ventanas virtuales exacerbaban o exageran esta transmisión.

• **Creatividad, Emoción y Espacio (C19 Coloquio)**

Esta Comisión sesionó online el jueves 21 de Julio de 2022 a las 12.00 hs. (ARG). **Coordinación:** Sandra Navarrete (Universidad de Palermo y Universidad de Mendoza, Argentina)

En esta comisión se presentó “Creatividad, Emoción y Espacio II” (Cuaderno 167) con los resultados del Proyec-

to 24.2 del mismo nombre, que dirige Sandra Navarrete (Universidad de Palermo y Universidad de Mendoza, Argentina).

Se aborda la comprensión del espacio desde la concepción fenomenológica en la que se incorporan los modos de aprehender el mundo a través de la experiencia sensible. En la práctica proyectual se involucran experiencias estéticas, sensibles, para lograr una aproximación integradora y humanizada a la idea generadora de la obra a diseñar. El objetivo es consolidar y desarrollar una temática de gran interés que en la actualidad se encuentra dispersa, para alcanzar mayor profundidad en la generación del espacio desde la mirada de la multidisciplina, fortalecer la perspectiva creativa, emocional y sensorial en la producción artística y cultural contemporánea.

Los resultados de éste Proyecto continúan enriqueciendo las investigaciones de la Línea de Investigación N°24 Creatividad, Emoción y Espacio.

La Línea se desarrolla de manera ininterrumpida desde 2019 entre la Facultad de Diseño y Comunicación (UP, Argentina) junto a distintas Universidades. El Proyecto anterior al que se presenta en esta oportunidad es: 24.1 Creatividad, Emoción y Espacio (Cuaderno 109) junto a la Universidad de Mendoza (Argentina) presentado en los Coloquios 2021-2020 (Entre paréntesis se consigna el Cuaderno donde se publican los resultados correspondientes al Proyecto).

Toda la información y documentación de las Líneas, los Proyectos y Publicaciones puede consultarse en forma libre y gratuita en: https://www.palermo.edu/dyc/investigacion_desarrollo_diseno_latino/index.html

La colección completa de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación está disponible en forma libre y gratuita en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/index.php

En esta comisión se presentaron las siguientes ponencias:

In216. Contextualización fenomenológica de los sentimientos, emociones y afectos en el espacio general del diseño. Luis Álvarez Falcón (Universidad de Zaragoza, España)

El fenómeno del diseño configura las imágenes del mundo contemporáneo, creando un lugar privilegiado donde poner en ejercicio los dinamismos y efectuaciones de la subjetividad en su afán por constituir el mundo. Su preeminencia afecta por igual al programa de una filosofía fenomenológica futura, como ampliación de la filosofía, y a las consideraciones de la teoría estética contemporánea, como fundamento y base de una futura filosofía del arte. Saber trasladar los resultados a la teoría, en la comprensión de nuestra imagen contemporánea, ampliar esta comprensión, e ir más allá de los límites de nuestro pensamiento, son los objetivos últimos de una fenomenología del diseño.

In217. Umbrales. Andrés G. Asarchuk (Universidad Nacional de Cuyo, Argentina)

El pensamiento complejo (Edgar Morin), ofrece una nueva visión filosófica para interpretar el mundo. Deja atrás los conocimientos encapsulados, las convicciones y principios de un universo euclidiano, eterno y estable para presentar

a sistemas complejos, inestables, donde las relaciones entre las partes toman relevancia. Esto implica que se da un desplazamiento desde los llamados nodos del conocimiento a los espacios que quedan entre ellos. Son ámbitos de construcción de saberes encadenados. Según este enfoque, los sujetos devienen en una marea de interacciones, en un mundo complejo. El azar, la dispersión, el caos también son admitidos como factores de interacción entre las personas, entre las cosas, entre el conocimiento. Este desplazamiento de los nodos focales a los entre nos lleva a pensar en las posibilidades poco exploradas de algunos espacios, si hablamos de arquitectura. El ejemplo clave es el umbral.

In218. Arquitectura para descubrir lo invisible. Un caso de aplicación de arquitectura fenomenológica al proceso proyectual. María Florencia Costanzo y María Valeria Moreno (Universidad de Mendoza, Argentina)

El presente trabajo ha sido concebido en el marco de la investigación que aborda el impacto de los estímulos emocionales que se involucran en la arquitectura en su instancia de diseño. Si bien los recursos utilizados en algún momento se concretan en materiales, texturas, formas, detalles, en la etapa de proyecto subyacen en lo invisible de ideas, de sueños, de ilusiones. Y es allí dónde se encuentra en potencia (según el concepto aristotélico) la esencia fenomenológica de la arquitectura, cuando el fenómeno aún no se ha hecho visible, cuando se intuyen reacciones que luego podrán verse manifestadas en una arquitectura sensorial, emocional, más allá de lo que la pura visualidad puede expresar. Este modo de concebir el proyecto arquitectónico fue utilizado en el trabajo final de grado que se describe a continuación desde lo subjetivo del recorrido, como modelo experimental del proyecto de investigación que se desarrolla en la DIUM-Universidad de Mendoza, y que obtuvo la máxima calificación.

In219. El proyecto como fábula habitada. Carlos Pizoni y Alejandra Sella (Universidad de Mendoza, Argentina)

Este trabajo intenta por un lado develar un modo de generar proyecto, un pensar arquitectónico, en relación a la complejidad de lo humano y por otro, desde el campo disciplinar, reconocer una práctica de aproximación al proyecto como dispositivo poético, a partir de retomar propuestas y conceptualizaciones de Emilio Ambasz realizadas en los años 70. La práctica proyectual abordada en este trabajo permite ser contrastada con la realización de la obra y sus propios avatares que no invalida la condición de proyecto como dispositivo de conocimiento. Aquel hacer proyectual de Ambasz resulta un ejercicio autoimpuesto de exploración, de hacer de la práctica del proyecto un modo de pensar, que va indagando lo arquitectónico. Entendiendo lo arquitectónico, como aquello que está entre el proyecto y la arquitectura. Además de valerse de los recursos de la disciplina este arquitecto explora intersecciones con el lenguaje.

In220. Fotografía y Sensaciones. Intersticios de una idea. Yvan Conna

Este trabajo sobre fotografía fenomenológica, centrado en la arquitectura, no pretende remplazar ni acercarse a la complejidad sensorial a la que nos somete la ex-

periencia de la arquitectura. “La arquitectura tiene el poder de inspirar y transformar nuestra existencia del día a día (Pallasmaa 2012)”, lo que intenta capturar esas experiencias fenomenológicas en imágenes. La fotografía utilizada como herramienta, como vehículo, como posibilitador para registrar las escenas emotivas de una obra, los llamados intersticios de una idea. Para Steven Holl, “La representación bidimensional - en fotografía, en pintura o en las artes gráficas - y la música se encuentran sujetas a límites específicos y, por ello, captan sólo parcialmente la multitud de sensaciones que evoca la arquitectura (Pallasmaa 2012)”

In221. Acerca de la acción mutante del tiempo en la arquitectura. Sebastián Serran, Virginia Volonté (Universidad de Mendoza, Argentina)

Sentido de la gráfica. ¿Acaso la graficación no es, en su sentido más elemental, una escritura?, ¿O acaso la letra no es un dibujo? La graficación arquitectónica refiere tanto a la expresión gráfica de un espacio, forma u objeto como a la de una idea que “sólo” se pone en potencia en el momento de ser graficada. Ante esto, el presente artículo busca complementar el discurso gráfico y escrito, considerando de modo subyacente los siguientes argumentos en torno a la gráfica y sus posibles sentidos: “La graficación como discurso en sí mismo y no como representación de otra cosa”, “La graficación como argumento experimental”, “La graficación como el modo de hablar con las palabras y los argumentos”. En las afirmaciones mostramos la necesidad de abordar la graficación en pos de darle un espacio” entre las palabras, y dejar, ante esto, latente la posibilidad de repensar la gráfica y sus nuevos modos de participación en la escritura. Es este artículo un intento de aunar las dos lógicas narrativas, se busca abordar nociones sobre el Tiempo en la arquitectura, sobre cómo se recupera la mirada de algo y se reformula; sobre cómo muta (o transmuta) una obra de arquitectura en el paso del tiempo. En una primera parte mediante visiones poéticas abordadas a modo de fragmentos se busca generar una textura de pensamientos en torno al tiempo para luego dar lugar, en una segunda parte, a figuras arquetípicas sobre repeticiones de procesos espaciales-formales sucedidas a lo largo de la historia y en un tercer apartado, llamado Invenciones, presentar formulaciones y conclusiones gráficas sobre el tema en cuestión.

In222. Inka Coyllur, Guardián De Las Estrellas Complejo Astronómico en Mendoza. Leandro, Gascon (Universidad Nacional de Cuyo, Argentina)

La curiosidad es una necesidad constante de saber, de aprender y comprender los enigmas que la mente no entiende o no conoce. No tenemos otra opción que la de ser curiosos, porque esa es la forma en que funciona nuestro cerebro. Nos encanta saber las respuestas a las cosas, incluso aunque a veces no supongan beneficio alguno. Es el motor que nos mueve y nos enseña, y a lo largo de la historia de la humanidad, hemos logrado alcanzar lo desconocido y transformarlo en una herramienta a nuestro favor. Existen infinidad de cosas por descubrir, lo inexplorado abunda en todos los aspectos de nuestra vida, pero una de las incógnitas más valoradas

a lo largo de la historia surgió al alzar, nuestra mirada al firmamento. La necesidad de entender y explorar el oscuro universo existe desde los inicios de la humanidad. La arquitectura y las estrellas han sido un legado de la historia. Ambas acompañaron al hombre durante siglos, jugaban, se escuchaban, se miraban. Con el pasar el tiempo esa unión dual se fue desvaneciendo, hasta convertirse en ruinas de lo que fue. ¿Es posible devolver a la arquitectura la emoción de mirar al cielo?

In223. Experiencia perceptiva, manipulación de la escala y emoción: Museo de arte de Teshima. Anibal Parodi Rebella (Universidad de la República, Uruguay) El Museo de Arte de Teshima de Ryue Nishizawa y Rei Naito, como proyecto, encuentra su identidad en el balance sutil entre arquitectura y arte, y entre arte y naturaleza. Su proyecto se despliega en un espacio conceptual en el cual las repuestas formales, expresivas, funcionales y técnicas se entrelazan e imbrican hasta fundirse. Es además una obra iniciática, sin referencias previas, catalizada de forma determinante por la construcción intencionada, imbricada y abierta de la experiencia perceptiva del espacio y la manipulación de la escala como atributo del proyecto. Esta condición, de extrema singularidad, sumada a la circunstancia afortunada de haber podido visitar el museo junto a un grupo de 60 estudiantes como parte de un viaje de estudios realizado en el año 2016, habilitó la oportunidad, insoslayable, de revisar y complementar un trabajo de investigación previo centrado en el estudio del rol de un atributo fundamental - como es la escala - dentro del proceso de proyecto. Bajo una luz diferente y con una mirada renovada, pautada fuertemente por la experiencia vivencial, se desarrolla la presente reflexión que profundiza en las relaciones entre la experiencia perceptiva y la manipulación de la escala en un proceso singular de fuerte imbricación entre arquitectura y arte.

In224. Fenomenología arquitectónica en la formulación del programa de diseño. Franco Sandes, Camila Estrada, Guido Pestanha, Mariana Potichkin, Melisa Sosa, Agustina Vanrrell (Universidad Nacional de Cuyo, Argentina)

Siendo una herramienta imprescindible en el proceso proyectual, desde el ámbito de investigación de la Universidad Nacional de Cuyo, se llevó a cabo la investigación “La fenomenología arquitectónica en los talleres de proyecto de arquitectura, hacia una arquitectura humanizada”. Como objetivo fundamental se propuso el desafío de analizar la utilización del programa en los talleres de diseño de la carrera de arquitectura. Ante una herramienta utilizada durante todo el siglo XX surge el interrogante que intentaremos responder en esta ponencia... ¿a qué necesidades responde el programa de necesidades que conocemos actualmente?

In225. Diseño emocional y diseño de experiencias. María Macarena Fernández Rabadán (Universidad Nacional de Cuyo, Argentina)

En la experiencia cotidiana con los objetos, el diseño tiene la posibilidad de integrar en la función estética y liberarlos del sometimiento a la estricta función material

y utilitaria. Para observar al diseño desde la perspectiva de las emociones, experiencias que impactan a nivel de corazón, cabeza y cuerpo. En este artículo se invita a considerar una nueva mirada emocional y experiencial del diseño. Es una propuesta distinta a la utilizada por el marketing tradicional que segmenta al público a través de factores racionalizables y cuantificables como lo son la edad, sexo, ubicación, el nivel sociocultural, el nivel económico, sin tomar en cuenta la dimensión particular, individual, humana. Desde esta perspectiva toman relevancia los factores estéticos, simbólicos, culturales, identitarios, entre otros.

In226. Registros em Design: Trajetórias Emoções e História. Ana Beatriz Pereira de Andrade, Rodolfo Nucci Porsani, Luis Carlos Paschoarelli (UNESP, Brasil) A pandemia COVID-19 demandou o desenvolvimento de estratégias para a continuidade do ensino. A Disciplina Registros em Design colocou em cena muitas emoções. Ao longo de quatro meses, convidamos veteranos que apresentaram vivências, trajetórias e premiações obtidas a partir do Curso. De forma condensada e virtual, ao longo de quinze encontros, estiveram presentes quarenta convidados. Nestas oportunidades, foi possível compartilhar experiências profissionais e lembranças do tempo na FAAC / UNESP. Professores e amigos, dividindo histórias de vida. Momentos de aprendizado, amor e saudade registrando memórias.

In227. UTSUROI. Entre luces y sombras. Marcela Brkljacic, Marcela Montero

Sin los silencios la música no se apreciaría en plenitud, sin la fealdad la belleza no resaltaría, sin la sombra la luz no sería tan especial. Los opuestos no sólo se atraen y complementan, sino que se otorgan mutuamente un significado trascendente. Es así como se produce el equilibrio. De allí el término japonés utsuroi, que habla de las relaciones invisibles que se dan entre luz y sombra. Esta dualidad ha obsesionado a los más grandes arquitectos y diseñadores a lo largo de la historia.

• **Discursos de la Imagen: desde el Centro y desde la Periferia (C20 Coloquio)**

Esta Comisión sesionó online el jueves 21 de Julio de 2022 a las 14.00 hs. (ARG). **Coordinación:** Alejandra Niedermaier (Universidad de Palermo, Argentina).

En esta comisión se presentó Discursos de la Imagen: Desde El Centro y Desde la Periferia, con los avances del Proyecto del mismo nombre, que dirigen la Magister Alejandra Niedermaier (Universidad de Palermo, Argentina) junto a Camilo Páez Vanegas (Universidad Jorge Tadeo Lozano, Colombia)

El trabajo avanzará sobre las temáticas que hacen a la imagen y a su campo, resulta una continuidad del anterior denominado “Actores inesperados: lo que atraviesa el campo de la imagen” (Cuaderno 129). Se centrará en los diferentes itinerarios que puede atravesar una imagen. Esboza también los aspectos que hacen a una descolonización de la misma y, como en todas las ediciones ante-

riores, aborda la arista pedagógica/didáctica específica. Los resultados de éste Proyecto continúan enriqueciendo las investigaciones de la Línea de investigación N° 10 Giros y Perspectivas Visuales. La imagen como arte y discurso que dirige Alejandra Niedermaier

La Línea se desarrolla de manera ininterrumpida desde 2015 entre la Facultad de Diseño y Comunicación (UP, Argentina) junto a distintas Universidades. Los Proyectos anteriores al que se presenta en esta oportunidad son: 10.9 Actores inesperados: lo que atraviesa el campo de la imagen” (Cuaderno 129) junto a la Universidad Tadeo Lozano (Bogotá, Colombia), 10.4 Visibilizaciones y ocultamientos de la imagen (Cuaderno 93) junto a la Universidad Tadeo Lozano (Bogotá, Colombia), 10.2 Giros y perspectivas visuales FASE II (Cuaderno 79 y Cuaderno 66) junto al Posgrado de Ciencias Humanas de la Universidad Nacional de Colombia (Colombia) y 10.1 Giros y perspectivas visuales FASE I (Cuaderno 59) junto a la Universidad Paris 8 (Francia) y (Cuaderno 56) junto al Posgrado de Ciencias Humanas de la Universidad Nacional de Colombia (Colombia), presentados en el Coloquio 2018-Proyectos 10.4 y 10.3, Coloquio 2017-Proyectos 10.2 y 10.1, y las reflexiones del Proyecto 10.3 en el Coloquio 2019. Los antecedentes de la Línea son los Proyectos Diseño de arte tecnológico (Cuaderno 51) en apoyo a FASE, y Acerca de la subjetividad contemporánea (Cuaderno 43) junto a la Universidad San Buenaventura de Colombia, Colombia. (Entre paréntesis se consigna el Cuaderno donde se publican los resultados correspondientes al Proyecto).

Toda la información y documentación de las Líneas, los Proyectos y Publicaciones puede consultarse en forma libre y gratuita en: https://www.palermo.edu/dyc/investigacion_desarrollo_diseno_latino/index.html

La colección completa de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación está disponible en forma libre y gratuita en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/index.php

En esta comisión se presentaron las siguientes ponencias:

In228. Discursos de la imagen: desde el centro y desde la periferia. *Camilo Páez Vanegas* (Universidad Jorge Tadeo Lozano, Colombia) *Alejandra Niedermaier* (Universidad de Palermo, Argentina)

Este tercer Cuaderno elaborado conjuntamente entre la UJTL y la UP se detiene en los diferentes itinerarios que puede atravesar una imagen. Plantea también los aspectos que hacen a una descolonización de la misma y, como en todas las ediciones anteriores, aborda la arista pedagógica/didáctica específica.

In229. La serpiente y los «phantasmas»: algunas observaciones sobre la Imagem a partir de Aby Warburg. *Biagio D'Angelo, Tiago Macini* (Universidad de Brasilia) En 1985, Aby Warburg viajó a los Estados Unidos donde se mantuvo en contacto con los pueblos indígenas de la región de Nuevo México, conocidos como Indios Pueblos. En este viaje por el interior de América conoció al así llamado «ritual de la serpiente», a partir del cual renovó sus conceptos de Pathosformel y Nachleben. No obstante

su interés peculiar por el baile como rito pagano, Warburg se demuestra particularmente activo en el estudio del simbolismo de las imágenes que encuentra durante su visita a los indios pueblos, con el objetivo de encontrar la supervivencia de las imágenes primitivas en la memoria. Este texto analiza cómo la antigua ceremonia indígena de conjurar el mal presenciada por Warburg transformó su perspectiva teórica en un modelo fantasmal para la Historia del Arte.

In230. El archivo: Laboratorio de pensamiento artístico. *Mariana Dicker Molano, Javier Gil* (Universidad Jorge Tadeo Lozano)

El presente texto aspira a mostrar una de las concepciones más fecundas alrededor de la noción de archivo. Se trata de los trabajos realizados por Georges Didi Huberman a partir de sus investigaciones sobre el Atlas Mnemosyne de Aby Warburg. Nos interesa aproximarnos a esa noción en tanto que íntimamente vinculada con las imágenes y el pensamiento visual. A partir de ese acercamiento, nos proponemos mostrar algunos ejemplos de archivos que señalen esas posibilidades y particularidades. Finalmente, indicaremos cómo dicha noción tiene diversos usos, tanto en la esfera de la creación, como en la investigación y en el terreno pedagógico. El trabajo con y desde los archivos potencia un modo de pensar artístico alejado de certezas y seguridades, cercano a la vacilación y la incertidumbre y más vinculado con lo desconocido que con lo conocido.

In231. Ciudades para el futuro. Nuevos modos de la mediación cultural entre colecciones y públicos. *Leandro Ibañez* (Universidad de Palermo)

Ciudades para el futuro es una propuesta conjunta de los Museos Kosice y Xul Solar para acercar al público, proveniente de las escuelas, sus respectivas colecciones. Una mediación cultural a base de producciones audiovisuales y realidad 3-D que apunta a nuevos dispositivos de producción y consumo, más cercanos a la realidad digital de una audiencia joven e inquieta.

In232. Imágenes de pensamiento ambiental. *Alejandra Niedermaier* (Universidad de Palermo)

Se analizará en detalle las producciones visuales en torno al fenómeno contemporáneo del capitaloceno y del antropoceno por parte de productores latinoamericanos. Lo singular-plural de la práctica artística pone en escena las manifestaciones estéticas. Los trabajos visuales que presentan preocupaciones ecológicas trascienden de modo global aunque estén directamente referidos a (y realizados) en problemáticas locales.

In233. La creatividad necesita un contexto creativo. *Laura Pasotti* (Escuela de Fotografía Motivarte)

En la reflexión sobre mi práctica docente frente a futuros productores visuales nace una pregunta, ¿cómo enseña un docente a ser creativos a sus alumnos? Junto a ella, mi deseo de indagar en estrategias que nos ayuden a generar y sostener un contexto/atmósfera creativa que asista e impulse a los alumnos en sus producciones y los acompañe en el desarrollo de sus potencialidades.

In234. Paulo Freire, Ivan Illich, Doreen Ríos: perspectivas pedagógicas para una paideia digital creativa y democrática. Juan Manuel Pérez (Universidad Buenos Aires)

Me propongo desarrollar tres perspectivas que pueden articularse críticamente en torno al dinámico ecosistema de la tecnología educativa contemporánea siguiendo como faro una sentencia deweyana: la educación multicultural produce sujetos más democráticos y comprometidos con la igualdad social. Desde Paulo Freire, en donde las tecnologías pueden volverse armas de dominio neocolonial hasta Iván Illich donde son entendidas como herramientas de convivencia pero que pueden confundir medios con fines, la tecnología educativa es presentada promisorio pero en un entorno de sospecha. Es Doreen Ríos, arqueóloga digital, quien permite abrir el concepto de internet y enlazarlo como una performance creativa, flexible, de experimentación, participación y orgánicamente viva.

In235. ¿Es que se puede volver a casa? Experimentación, enseñanza y límites del cine en We Can't Go Home Again, de Nicholas Ray. Eduardo Russo (Universidad de Palermo)

El artículo examina el film experimental de Nicholas Ray, realizado en 1973 en el marco de un curso universitario, y su abordaje de una doble crisis: la del cine y de la sociedad de su tiempo. Analizando su producción y recepción, más la reciente experiencia de restauración del film y su reestreno, el objetivo es trazar conexiones entre dos estados críticos: el del cine de hace medio siglo y el contemporáneo, accediendo a algunas claves para interrogar la educación audiovisual del presente.

In236. ¿Cómo piensa un artista? Enseñanza, proceso creativo y estéticas contemporáneas. Leticia Sahagun (Escuela de Fotografía Motivarte)

Este artículo pretende reflexionar sobre las dinámicas de aprendizaje alrededor del proceso creativo en espacios de formación visual en el contexto del arte contemporáneo. Propone una articulación de premisas teóricas y estrategias prácticas que permitan profundizar y enriquecer la práctica docente. Estos interrogantes tienen como objetivo la elaboración de una propuesta no lineal de trabajo que pone el acento en el aprendizaje artístico en tanto desarrollo de un tipo particular de pensamiento.

In237. Photography in Flux: The Global Contemporary. Lucy Soutter (Universidad de Westminster)

This essay reflects on the conditions of contemporary art photography as a global phenomenon with an expanding international network of production, dissemination and discourse. The text draws out common trends in the structure and presentation of recent photographic work, and identifies shared themes emerging in local and global practices.

Anglo-European academic discourse around photography developed in the 1970s-90s placed a strong emphasis on notions of "critique" which are being displaced by a more eclectic paradigm, partly in response to the loss of context produced by globalization.

• **Incubadora de Proyectos Internacionales de Investigación (C21 Coloquio)**

Esta Comisión sesionó online el jueves 21 de Julio de 2022 a las 14.00 hs. (ARG). **Coordinación:** Daniela V. Di Bella (Universidad de Palermo, Argentina).

En esta comisión se presentó "Incubadora de Proyectos de Investigación en Diseño" con los avances de los Proyectos inter-institucionales de investigación en Diseño incubados del período 2022-2023 que dirige Daniela V. Di Bella (Universidad de Palermo, Argentina).

En esta comisión se presenta la Incubadora de Proyectos de Investigación en Diseño con los avances de los Proyectos inter-institucionales de investigación en Diseño incubados del período 2022-2023. Expondrán Investigadores e Instituciones con Proyectos -en distintos grado de avance y desarrollo- que están en proceso de incubación, con el fin de visibilizar y dar a conocer el estado de avance de sus proyectos, generar interés en relación a temáticas significativas, formalizar espacios de investigación, construir comunidades de diseño y fomentar las redes de conocimiento. La Incubadora está vinculada con las actividades de la Red de Investigadores en Diseño y el Foro de Escuelas y pertenece al Instituto de Investigación en Diseño.

Toda la información y documentación de las Líneas, los Proyectos y Publicaciones puede consultarse en forma libre y gratuita en: https://www.palermo.edu/dyc/investigacion_desarrollo_diseno_latino/index.html

La colección completa de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación está disponible en forma libre y gratuita en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/index.php

En esta comisión se presentaron las siguientes ponencias:

In238. Proyecto de Investigación Colaborativo. Diseño: Estrategia, Innovación y Sostenibilidad. Erika Rivera Gutierrez, Alejandro Higuera Zimbrón (UAEMEX, México)

El Diseño es un campo dinámico que actúa en un amplio espectro de áreas, liderando acciones estratégicas, innovadoras y sostenibles orientando soluciones en la generación de mejores productos y servicios. La plataforma conceptual del Diseño es una disciplina poderosa que puede detonar es una infraestructura consistente para anticipar, proponer e identificar oportunidades de intervención, aumentar las cualidades de innovación y competencia de los sectores productivos: industria, gobierno, sociedad y academia. El enfoque y transversalidad que asumen estos tres campos conceptuales resulta ser un aspecto clave en la solución de los problemas de Diseño.

In239. Museografía: El Arte de la Puesta en Escena. Carlos Coccia (Universidad de Palermo, Argentina)

Los Museos y centros expositivos adquieren, conservan, comunican y exponen el patrimonio tangible e intangible de la humanidad y su ambiente, con el propósito fundamental de promover y estimular el estudio, la educación y la contemplación. La práctica museográfica busca integrar estos conceptos definiendo el carácter y el sentido de la exposición a través de una puesta en escena que se

apoya en una narrativa específica, definida por objetos, documentos y textos, dando lugar a la construcción de un recorrido dentro del espacio expositivo. La investigación y la documentación son aspectos esenciales y determinantes en la concepción, programación, diseño y montaje de exposiciones -temporales y/o permanentes- habilitando la participación de museógrafos, museólogos, diseñadores gráficos, iluminadores, arquitectos, escenógrafos, escritores, historiadores, archivistas, arqueólogos y curadores, entre otras figuras profesionales. Resulta sustancial adentrarse en las problemáticas específicas que emergen de la interacción de los distintos elementos que intervienen en los procesos de diseño y realización de una exposición, desde la gestión y preservación de las obras y los objetos, hasta la consideración del aspecto más escenográfico de la creación museográfica: La iluminación y el sonido, la experiencia inmersiva, la tecnología UX, entre otras temáticas relacionadas con la importancia de la accesibilidad, la identidad visual, la composición tipográfica en función de la legibilidad y la integración de procesos de digitalización. Asimismo, se buscará analizar cuestiones relacionadas con el aporte de valor, el vínculo contenedor-contenido, la acción contemplativa y la interacción, la dinámica de comprensión y significación de los objetos, considerando fundamentalmente los aspectos relacionados con el patrimonio, la memoria, la educación, la historia y la identidad.

In240. Aprendizaje Bio-inspirado: El Diseño como disciplina y como proceso. *Alberto T. Estévez* (Institute for Biodigital Architecture & Genetics, Barcelona, España) *Daniela V. Di Bella* (Universidad de Palermo, Argentina) Se sabe que la naturaleza siempre ha sido territorio de múltiples y diversas inspiraciones formales, funcionales, significativas y heurísticas capaces de generar nuevas y efectivas soluciones, estudios y teorías, dentro del campo del Diseño, la Arquitectura y el Urbanismo. La Bioinspiración atraviesa las ideas que abordan al Diseño como disciplina y como proceso, cruzando temas como permacultura, biomímesis, biónica, capitalismo natural, biofilia, economía circular, entre otros que orientan conquistas, búsquedas y objetivos en innovación de sistemas, procesos y productos. Este escenario viene representando una interpelación vertiginosa hacia la experimentación e investigación colaborativa multidisciplinar, en laboratorios de Diseño y Arquitectura, de acuerdo a objetivos “bioinspirados”, que guíen procesos y relaciones de Diseño en vínculo con la Naturaleza, la Biología y la Tecnología orientados por objetivos sostenibles y regenerativos.

In241. Diseño y Territorio Social II: Identidad y Paisaje Cultural. *Paola de la Sotta Lazzarini* (Universidad de Chile, Chile)

El presente Proyecto es continuación de Diseño y Territorio Social I: Pasajeros en Tránsito. Se retoman y profundizan algunas de las temáticas y abordajes iniciados oportunamente en el Volumen 1 (Cuaderno 134) en relación con el tejido de relaciones de los saberes tradicionales, sus materialidades e inmaterialidades y sus raíces ancladas en el territorio, que configuran la Identidad y el paisaje cultural. Frente a las actuales problemáticas

derivadas de los contextos de creciente complejidad local, regional y global (migraciones, diásporas, aumento de nacionalismos, disparidad económica, tensiones sociales, pos-pandemia, etc.), se hace imperioso detenerse en el análisis reflexivo de los retos socio-ambientales del Diseño y la necesidad de ampliar la mirada en cuanto a la reinterpretación del lenguaje del entorno y el objeto construido, los diálogos con la comunidad, el rediseño del barrio, el respeto por las economías locales y las huellas materiales, las materialidades y las implicancias de los cambios en los medios de producción, entre otros temas emergentes, según miradas más inclusivas y conscientes.

In242. Diseño y Mercado: El Diseñador en un mundo global. *Rogério Luís Massensini y Rodrigo Antonio Queiroz Costa* (UTRAMIG, Colombia)

La Academia es parte de los grandes desafíos contemporáneos y de la globalización en relación con la educación de los futuros Diseñadores y su inserción exitosa en el mercado de trabajo. La agenda implica atender a los desafíos que el diseño presenta en sus diferentes niveles de formación en diseño, técnica, tecnológica y de gestión. La búsqueda de una mejor articulación del nivel de las soluciones, con la riqueza cultural y la generación de valor, mejorando la forma en que las empresas adquieren/divulgan información en sus sistemas de comunicación, tanto para los implicados como para la sociedad es uno de los aspectos clave. El desafío educativo incluye la constante revisión de los planes de estudio, que deben actualizarse en competencias necesarias, contenidos, metodologías y prácticas, adecuación a los veloces cambios sociales-tecnológicos y nuevas realidades, en la formación de un profesional calificado, emprendedor e independiente de acuerdo a las exigencias del mercado y la industria.

In243. El Diseño Industrial como disciplina creadora de objetos inclusivos. *Juan José Boscaríol, Cecilia Inés Kruzynski, Adriana Correa Berbel* (Universidad Nacional de Jujuy, Argentina)

Las materias Diseño I y II, electivas de 5to año de la Orientación Diseño Industrial, pertenecientes a la Carrera Ingeniería Industrial de la Facultad de Ingeniería- Universidad Nacional de Jujuy (U.N.Ju.) trabajan desde hace 5 años con Asociaciones sin fines de lucro que brindan atención integral a personas con discapacidad, buscando su autonomía, realización personal y una mejor calidad de vida. Por medio de la firma de Acuerdos de Cooperación Mutua se establece el vínculo entre la Facultad de Ingeniería y dichas Asociaciones. Las mismas se identifican como: A.P.P.A.Ge. (Asociación de Protección al Paralítico Cerebral), la cual asiste a personas con discapacidades neuromotoras; y por su parte la Asociación Todos Juntos, quien tiene el propósito de acompañar a personas con discapacidad intelectual. Los convenios celebrados permiten la extensión del saber universitario en necesidades concretas de un grupo social, teniendo como objetivo promover el desarrollo y la transferencia del conocimiento y la cultura entre los distintos sectores sociales de la comunidad. En el cursado de las materias se lleva a cabo la interacción entre los alumnos y la co-

unidad que integran estas asociaciones. Los alumnos, supervisados por los docentes de la Facultad, estudian necesidades específicas detectadas, desarrollando un proceso de diseño, que finaliza con la fabricación de objetos por medio de tecnología de impresión 3d, el cual tiene como objetivo satisfacer las necesidades detectadas. Posteriormente esos objetos son entregados a los usuarios de la Asociación. El nexo entre las Asociaciones y la Facultad genera un proceso de enseñanza y aprendizaje que vincula a docentes, alumnos, equipo interdisciplinario y terapéutico y a personas con discapacidad, logrando un compromiso social, inclusión de las distintas discapacidades, y la promoción de la responsabilidad profesional en los futuros profesionales.

• **Diseño en Perspectiva (C22 Coloquio)**

Esta Comisión sesionó online el jueves 21 de Julio de 2022 a las 16.00 hs. (ARG). **Coordinación:** Daniela V. Di Bella (Universidad de Palermo, Argentina) y Terry Irwin (Carnegie Mellon University, USA).

En esta comisión se presentó “Visiones del Diseño V: Diseño y Antropoceno: Desafíos sostenibles, resilientes y regenerativos” (Cuaderno 158) con los resultados del Proyecto 4.9 del mismo nombre, que dirige Daniela V. Di Bella (Universidad de Palermo, Argentina) y Terry Irwin (Carnegie Mellon University, USA).

El diseño, la arquitectura, el urbanismo y el arte son fundamentales en toda actividad humana. Representan el nexo de valores, actitudes, necesidades y acciones de modificación. Como modificadores del mundo, somos parte activa de la mayoría de las crisis sociales y ambientales definidas por el Antropoceno, ya que nuestras prácticas son parte de un modelo reduccionista y han sido pensadas para un contexto que ya no existe, y cuyas ideas se basan en gran medida en la separación entre cultura y naturaleza. La creación de “nuevos estilos de vida sostenibles” podría ser la clave que les permita actuar como integradores-facilitadores transdisciplinarios y agentes de cambio socio-ecológico hacia mejores escenarios futuros. El Diseño puede actuar como un factor de modificación del mundo, interpretando las complejidades de la experiencia humana y por lo tanto puede operar influyendo y orientando los comportamientos sociales, de forma sostenible, resiliente y regenerativa.

Los resultados de éste Proyecto continúan enriqueciendo las investigaciones de la Línea de Investigación N°4 Diseño en Perspectiva: Escenarios del Diseño.

La Línea se desarrolla de manera ininterrumpida desde 2014 entre la Facultad de Diseño y Comunicación (UP, Argentina) junto a distintas Universidades. Los Proyectos entre la Facultad de Diseño y Comunicación (UP, Argentina) y la School of Design at Carnegie Mellon (CMU, USA) anteriores al que se presenta en esta oportunidad son: 4.8 Transition Design II [Special Edition] (Cuaderno 157), 4.5 Visiones del Diseño IV: El Diseño como Tercer Cultura (Cuaderno 132), 4.4 Visiones del Diseño III: Problematicar el Diseño para Comprender su Complejidad (Cuaderno 105), 4.3 Visiones del Diseño II: Diseñadores Eco-Sociales (Cuaderno 87), 4.2 Visiones del Diseño I: El Diseñador como agente de cambio

(Cuaderno 80) y 4.1 Transition Design I: Perspectivas del Diseño (Cuaderno 73), presentados respectivamente en los Coloquios 2021, 2020, 2019, 2018 y 2017. La Línea ha finalizado también hasta la fecha 2 proyectos junto a la Universidad Federal de Pernambuco UPFE (Brasil) y la Università degli studi della Campania Luigi Vanvitelli (Italia): 4.7 Diseño, Innovación y Transdisciplinariedad II-Relaciones del Diseño con la Naturaleza, la Biología y la Tecnología (Cuaderno 149) y 4.6 Diseño, Innovación y Transdisciplinariedad I-Relaciones del Diseño con la Naturaleza, la Biología y la Tecnología” (Cuaderno 140) presentados respectivamente en los Coloquios 2022 y 2021. (Entre paréntesis se consigna el Cuaderno donde se publican los resultados correspondientes al Proyecto). Toda la información y documentación de las Líneas, los Proyectos y Publicaciones puede consultarse en forma libre y gratuita en: https://www.palermo.edu/dyc/investigacion_desarrollo_diseno_latino/index.html

La colección completa de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación está disponible en forma libre y gratuita en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/index.php

En esta comisión se presentaron las siguientes ponencias:

In244. Docencia e Investigación: Diseño de Transición [Presentación Especial]. Terry Irwin, Gideon Kossoff (School of Design at Carnegie Mellon University and Transition Design Institute at the University, USA)

El Diseño para la Transición es una nueva área de estudio, investigación y práctica destinada a abordar problemas complejos y perversos como una estrategia para dirigir intencionalmente las transiciones de los sistemas hacia futuros a largo plazo que sean más sostenibles, equitativos y deseables. Se discutirá el enfoque de Diseño para la Transición en el abordaje de problemas complejos y perversos y se explicará cómo también puede servir como una estrategia para cambiar las trayectorias de transición de nuestras comunidades, organizaciones y sociedades enteras. También se informará sobre una serie de talleres impartidos entre Julio-2020 y Agosto-2021 a varios cientos de participantes en cinco países de los sectores industrial y sin fines de lucro, realizados de manera online utilizando una combinación de tecnologías Miro y Zoom, cuyos dos objetivos fueron: 1) presentar a los participantes el enfoque de Diseño para la transición aplicado para abordar problemas complicados y comprender la anatomía, dinámica y comportamiento de sistemas complejos y problemas de sistemas; 2) realizar una investigación cualitativa de las partes interesadas que recopile una variedad de perspectivas sobre el problema perverso, así como las posibles soluciones de los sistemas.

In245. Visiones del Diseño V: Diseño y Antropoceno: Desafíos sostenibles, resilientes y regenerativos Experiencia Diseño en Perspectiva: Diseño para la Transición 2° Informe de Impacto (2018-2022). Daniela V. Di Bella (Universidad de Palermo, Argentina)

El diseño, la arquitectura, el urbanismo y el arte son fundamentales en toda actividad humana. Representan el nexo de valores, actitudes, necesidades y acciones de modificación. Como modificadores del mundo, somos parte activa de la mayoría de las crisis sociales y am-

bientales definidas por el Antropoceno, ya que nuestras prácticas son parte de un modelo reduccionista y han sido pensadas para un contexto que ya no existe, y cuyas ideas se basan en gran medida en la separación entre cultura y naturaleza. La creación de “nuevos estilos de vida sostenibles” podría ser la clave que les permita actuar como integradores-facilitadores transdisciplinarios y agentes de cambio socio-ecológico hacia mejores escenarios futuros. El Diseño puede actuar como un factor de modificación del mundo, interpretando las complejidades de la experiencia humana y por lo tanto puede operar influyendo y orientando los comportamientos sociales, de forma sostenible, resiliente y regenerativa. En este contexto se presenta la Experiencia Diseño en Perspectiva: Diseño para la Transición 2° Informe de Impacto (2018-2022) que contiene un informe del impacto social, retrospectivo y continuo del lapso 2018-2022, de la implementación de la temática Diseño para la Transición dentro del Posgrado en Diseño, en la asignatura Diseño IV de la Maestría en Gestión del Diseño de la Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Argentina. Arroja datos relativos a la Cadena de Valor del Impacto Social que adquirió en su segundo período en estudio junto con aportes descriptivos, documentales y estratégicos de la experiencia, que permiten consolidar y robustecer el camino de reflexión e investigación vinculado al Programa Transition Design-CMU, dentro de la Maestría en Gestión del Diseño-UP –que esta prestigiosa Universidad desarrolla a nivel de Doctorado y Maestría en EEUU- junto con sus acciones de publicación conjunta y dirección compartida, que abre un tercer lapso de estudio (Lapso 2022-2026) de la implementación del Proyecto iniciado en 2014.

In246. Del arte a la dimensión estética expresiva en un escenario de (in)sostenibilidad. Alexandre de Oliveira (Federal Institute of Education, Science and Technology of Sergipe, IFS and Federal University of Amazonas, Brasil) El cambio en las condiciones de producción y el consiguiente cambio en los sistemas de intercambio de bienes y valores, llevaron a las sociedades contemporáneas a un proceso de organización política, social, económica y cultural altamente complejo. Los ecosistemas concebidos, dada su interdependencia y sofisticación, impiden toda posibilidad de un análisis compartimentado y fragmentado sobre las implicaciones para las construcciones subjetivas de los humanos que, en diferentes tiempos y espacios, emprendieron esfuerzos físicos, críticos y creativos para llevar a cabo tal intento. Aunque, los resultados de tal empresa, afectaron a las sociedades en diferentes etapas y de diferentes maneras. Por lo tanto, es clara la necesidad de una revisión de los paradigmas fundacionales, una vez que la acumulación y la consecuente distribución igualitaria de los resultados del esfuerzo emprendido, fueron operados mediante el saqueo, la esclavitud, la explotación y la exclusión en un movimiento continuo y ad infinitum, que hace de las desigualdades el pilar del Antropoceno. En ese contexto, este texto se propone problematizar las formas de apropiación de las subjetividades en el ámbito del arte, considerando la vinculación de este campo con los valores dominantes y las constantes actualizaciones y vínculos, con miras a

sustentar y alimentar una estructura de poder basada en paradigma de producción, circulación y consumo. La discusión, al señalar los límites y signos de agotamiento del modelo en cuestión, identifica construcciones subjetivas que, a pesar de operar en el espacio-tiempo contemporáneo, parecen resistir la expropiación de la fuerza creativa, operando en un movimiento que opone la temporalidad y la productividad lineal, al mismo tiempo al mismo tiempo que cuestiona los paradigmas dominantes, acentuando el modelo vigente con características expresivas, insurgentes y disruptivas. Es una construcción que se mueve hacia lo humano, tejiendo proyectos comunitarios que retoman la dimensión estética expresiva como posibilidad de cambio.

In247. Margen Negado. Teresinha Barachini (Instituto de Artes UFRGS, Brasil)

Como elemento fronterizo, los muros urbanos, ocupan el lugar del entre e instauran en las áreas en las cuales están insertados sus territorialidades ambiguas de pertenencia y de exclusión simultáneamente. Se trae específicamente a este texto el Muro de la Av. Mauá, ubicado en el borde del área portuaria de la ciudad de Porto Alegre-Brasil. Este no monumento se constituye en una línea, un dibujo, un objeto tridimensional planar y longitudinal, cuya pertinencia de su construcción en la década del 70, del siglo pasado y de su actual permanencia en el 2021, está conectada al imaginario colectivo de historias, las cuáles se sobreponen hace más de dos siglos y a las decisiones políticas específicas que redimensionan de qué forma ocupamos y practicamos en el día a día nuestra pertenencia a las áreas ciudadanas. Su interferencia en el paisaje urbano es absolutamente contundente en la medida que este muro se impone como una fractura para la percepción de las conexiones existentes entre los diferentes biomas de la ciudad de Porto Alegre-Brasil y sus espacios de convivencia pública. Si para muchos él permanece invisible, naturalizado y solitario en su extensión y nos protege de la invasión de las aguas, para otros la aproximación se hace necesaria para a partir de la percepción de su materialidad cuestionar la importancia de su permanencia o la necesidad de su caída. Así, su existencia hace que la ciudad niegue de forma contumaz no solo su vocación de puerto, sino sus aguas, su borde líquido y, sobre todo, niegue tener generosidad al mirar el otro lado de la orilla y, de esta forma, rescatar una ciudad que se proponía ser otra antes del muro.

In248. Arquitectura y diseño biodigital, siglo 21: del ADN al planeta. Alberto T. Estévez (Institute for Biodigital Architecture & Genetics, Barcelona, España)

El Zeitgeist del siglo 21, y los signos de nuestro tiempo, merecen la debida atención también desde el Diseño, la Arquitectura, el Urbanismo y el Arte, es decir, desde estas disciplinas que nos son propias. Y en el momento en que el ser humano ha empezado a ser consciente de la aparición del llamado Antropoceno, se requieren entonces consideraciones y acciones ya radicalmente distintas a cómo se han vivido las cosas hasta ahora. Y más cuando estas han cambiado tanto en tan poco tiempo, que casi no ha habido ni tiempo de un correcto análisis y asimilación. Así, mientras el Movimiento

Moderno del siglo 20 trabajó para diseñar “de la cuchara a la ciudad”, nosotros, los habitantes del siglo 21, para mejor hacer frente a los enormes desafíos actuales, ya podemos trascender ese trabajo sólo en la superficie de las cosas, como se venía haciendo desde hace milenios. Ahora, con las actuales posibilidades tecnológicas es el momento de diseñar “del ADN al planeta”. Desde la célula y el bit hasta el Sistema Solar, pasando por todas las escalas intermedias. Se muestran entonces en este escrito algunos de los proyectos y obras multiescalares y transdisciplinarios de Alberto T. Estévez, “del ADN al planeta”. Páginas que en tal línea presentan en breve algunos de los hitos más singulares alcanzados por la arquitectura y el diseño, que al fin y al cabo son puertas a fronteras insólitas del conocimiento, con la esperanza de haber servido para ampliar los campos y horizontes de la arquitectura y el diseño, en beneficio de nuestro planeta y de la entera humanidad.

In249. La Franquicia Social como estrategia de diseño en la expansión de tecnologías en los territorios: El caso del pasteurizador de sachet para la venta de leche fluida a baja escala en Argentina. *Sergio Justianovich, Edurne Battista, Fernando Ocampo* (Instituto Nacional de Tecnología Agropecuaria -INTA, Argentina), *Raquel Ariza* (Fadu-Universidad de Buenos Aires y Centro de Diseño Industrial INTI, Argentina)

El documento describe los avances de un proyecto de gestión participativa que da respuesta a una demanda de primera necesidad: el acceso a leche segura. Se trata del diseño de un sistema compuesto por productos y servicios que, juntos, son capaces de satisfacer esta demanda, a partir del diseño de las interacciones innovativas entre aquellos actores que están directa o indirectamente ligados al sistema. El proyecto promueve impactos sobre diferentes aristas: Soberanía y Seguridad alimentaria; Salud; Inclusión social y productiva; Desarrollo de proveedores de máquinas e insumos locales; Apropiación de la renta por parte de las comunidades; Desarrollo de capacidades, saberes y competencias locales; Disminución del impacto ambiental de los actuales sistemas de producción y consumo de leche. Dicha integración es administrada a través de un Modelo integral de gestión comunitaria de proyectos productivos. Durante la actual etapa se enfocó la estrategia de trabajo en el concepto de Franquicia Social. Se definieron y diseñaron procedimientos de aplicación y gestión, el equivalente a un kit de herramientas orientadas a la comunidad, que permitan replicar el proyecto de modo descentralizado en el territorio. Este proceso tomó como referencia la implementación de la tecnología en seis provincias del país. El texto visibiliza los mecanismos que desde el Diseño se han activado para conducir la participación, y aumentar las posibilidades de aprendizaje de la estructura de actores que sostiene el proceso de cambio. Se conjugan instancias de acompañamiento presencial, con plataformas de educación virtual, y sistemas de gestión y administración con base en la Industria 4.0. La diversidad de actores, sus lógicas regionales, las funciones y motivaciones que los relacionan en cada lugar y a nivel general, imprimen al proyecto una complejidad y a su vez una riqueza que

invitan a repensar el ejercicio disciplinar en el marco de procesos de transición más sustentables.

In250. Sukakollos y bioflujos regenerativos en el territorio andino. *Vania Susana Calle Quispe* (Universidad Mayor de San Andrés, Bolivia)

Dadas las condiciones actuales de aumento de entropía por efectos del calentamiento global, y las perturbaciones simbióticas, el presente artículo aborda la tecnología de ciencia andina del Sukakullo (Surco o Cultivo, Kollu montón), como un dispositivo de regeneración en los andes, considerando como principal bien el agua en todos sus estados, cuyo sistema permitía a través de un proceso autoorganizado y autosuficiente la regeneración del ecosistema ligado a su contexto inmediato, producción de alimentos, la concentración de biodiversidad, generación de redes mutualistas, impulso a las actividades bióticas, control de las gradientes de temperatura, control del microclima, aumento de la humedad, entre algunas de sus propiedades. De esta manera las comunidades del altiplano boliviano sufren escasez de agua, esta situación se agrava cuando los habitantes tienen solamente horas para almacenar agua de un pozo comunitario, así “la escasez de agua afecta aproximadamente al 40% de la población mundial y, según predicciones de Naciones Unidas y del Banco Mundial, la sequía podría poner a 700 millones de personas en riesgo de desplazarse para 2030” (Milne, 2021). En este contexto el agua, desde la lógica andina se constituye como un sujeto, que aporta vida y es parte del proceso productivo y reproductivo de los sistemas vivos, por tanto, el planteamiento de tecnologías y valores simbólicos que regeneren el territorio, son una alternativa para contrarrestar los efectos del sistema multi-conectado.

In251. Intersecciones entre el diseño y el espacio habitable. La insostenibilidad del desecho desclasificado de los objetos de consumo doméstico. *Sergio Chinín Ortega* (Escuela Superior Toulouse Lautrec, Perú - Universidad de Palermo, Argentina)

El presente trabajo tiene por finalidad analizar la insostenibilidad del desecho desclasificado de los objetos de consumo doméstico específicamente un producto de diseño de interiores, con la intención de reconocer los nexos que guarda el diseño del espacio habitable y los objetos diseñados para con los estilos de vida y los diversos aspectos sociales. Se propone ingresar en la problemática desde las herramientas del Diseño para la Transición en un acercamiento aproximado a una visión de futuro sostenible. En tanto se propone reflexionar sobre las distintas circunstancias que tentativamente influenciaron la concepción de la sociedad como se la conoce y en la que se habita, invitando a la formulación de interrogantes que involucran a todo profesional del Diseño desde su campo de acción.

In252. Revestir. Utilizando el Upcycling como constructor de la identidad emocional en el diseño de industria con perspectiva sostenible. *Alexandra Louise Vinlove* (Asociación Biblioteca de Mujeres y Universidad de Palermo, Argentina)

Este trabajo propone continuar con el análisis tentativo de las metodologías del Upcycling como estrategia de economía circular capaz de intervenir en el funcionamiento de los circuitos de producción y consumo tradicionales dentro de la industria de la moda e indumentaria, con la finalidad de transicionar hacia un futuro con perspectiva de sostenibilidad ética y ambiental. De acuerdo a Fletcher 2014, esto “se apoya sobre un cambio en las relaciones de poder entre los creadores de la moda y los usuarios en comparación con la moda consumista. Profesa un sentido de mayor conciencia sobre el proceso de diseño y sus impactos sobre los flujos de recursos, los trabajadores, las comunidades, y los ecosistemas”. Como se ha venido desarrollando en los Cuadernos 132 y 105, se considera que estas técnicas tienen el potencial de generar puentes con las prácticas de sostenibilidad, al incentivar un acercamiento a lo local y al sentido de comunidad, apoyado por la generación de identidad e inclusión a través de la personalización y customización de la indumentaria. Esta nueva aproximación se apoya en el enfoque que surge del Diseño para la Transición y se vincula con el diseño emocional, donde según Norman 2004, “los objetos en nuestras vidas son más que meras posesiones materiales, debido al significado que aportan. Un objeto favorito es un símbolo que construye un modo de pensar positivo”. Se continúa trabajando sobre como la indumentaria y sus procesos de diseño impactan en los estilos de vida, vinculado a la lista de necesidades y satisfactores establecida por Max-Neef 1991), principalmente las necesidades de participación y de construcción de la identidad.

In253. Diseñar para otro: De los Dark Patterns al diseño ético. Vanesa Melina D’Ortenzio (Universidad de Palermo, Argentina)

El presente trabajo se propone reflexionar sobre la accesibilidad en las interfaces digitales. Para ello, se analizan los mecanismos que rigen al diseño de interacción centrado en los usuarios, utilizando como marco de referencia Los 10 Principios Heurísticos, enunciados por Jakob Nielsen, y nociones provenientes del Diseño de Experiencia de Usuario (UXD), el Diseño Ético, El Diseño de Transición y el D4C (Design for Conservation). Siguiendo esa línea, se intentará desentrañar la forma en la que operan los Dark Patterns, así como las iniciativas y recursos que propone el Diseño Ético para visibilizar y concientizar sobre ese tipo de prácticas. Asimismo, se retoma el interrogante analizado en Hiperconectados. La señalética y su impacto en los consensos sociales (D’Ortenzio, 2020), en torno a la relación entre el Diseño, representación y experimentación del espacio, así como el rol del diseñador implicado en ello. De este modo, se invita a reflexionar sobre el nivel de impacto que tiene el diseñador en la creación de interfaces, como punto de partida para repensar el proceso de creación en sí mismo. En otras palabras, este trabajo invita a pensar la necesidad de poner el foco en el para qué y para quién se diseña, atendiendo a las necesidades, limitaciones y deseos de los usuarios; Diseñar para un otro, priorizando la función por sobre cualquier cuestión estética. A partir de la pregunta ¿estamos diseñando el mundo en el que nos gustaría vivir?, se visiona una transformación de las

prácticas y enseñanzas del diseño, vinculada a la necesidad de transicionar del Human-centered Design (Diseño centrado en el usuario) a un Humanity-centered design (diseño centrado en la humanidad), sistémico y regido por la empatía, que contemple el impacto que el producto o servicio diseñado tendrá en la sociedad y el medioambiente. Finalmente, utilizando las herramientas provistas por el diseño de transición, se visionan potenciales puntos de intervención al Wicked problem elegido, orientados al diseño de interfaces más intuitivas y accesibles.

In254. Las narrativas orientadas a generar comportamientos sostenibles dentro de la industria de los videojuegos y su incidencia en el activismo social. Ernesto Monzón Laríos Centro de Enseñanza Técnica y Superior CETYS, Universidad en Ensenada, México - Universidad de Palermo, Argentina)

En los últimos años, la industria de los videojuegos ha tenido un impacto en el entorno, debido a la contaminación propiciada por los procesos de desarrollo, transportación y venta de productos. Se están realizando acciones para mitigar estas problemáticas, por parte de aquellos que son partícipes en esta industria. Aunado a ello, el papel activo y preocupación por parte de los usuarios respecto a las problemáticas de su entorno en los últimos años, vislumbra una oportunidad para incluir y sensibilizar a estos a través de un esfuerzo coordinado, teniendo como eje central el diseño de contenidos y material de comunicación con narrativas o storytelling orientados a la búsqueda de comportamientos sostenibles. La visión de futuro contempla provocar una respuesta activa a partir de generar una reacción en los comportamientos de los usuarios. Así, se busca incidir en el activismo inherente de las nuevas generaciones, que han encontrado en el entorno digital una vía que les permite informarse, reaccionar y vincularse con aquello con lo que sienten conexión. Asimismo, en el sector de los videojuegos se busca propiciar cambios en los procesos de producción, comercialización y ciclo de vida de los productos, hasta generar un esfuerzo unificado que impacte en las regulaciones, aspectos sociales, económicos y de salud.

• Epistemología del Diseño (C23 Coloquio)

Esta Comisión sesionó online el jueves 21 de Julio de 2022 a las 18.00 hs. (ARG). **Coordinación:** Roxana Ynoub (Universidad de Palermo, Argentina) y Roberto Céspedes (Universidad de Palermo, Argentina).

En esta comisión se presentó “Epistemología del Diseño” con los avances del Proyecto 7.6 del mismo nombre que dirige Roxana Ynoub (Universidad de Palermo, Argentina).

En los últimos tiempos, el diseño ha irrumpido en forma significativa en la actividad universitaria con distintas sub-disciplinas. Se ha reflexionado ampliamente sobre sus valores estéticos, funcionales y tecnológicos. Esta situación, amerita un acercamiento a la disciplina a través de la exploración de las repercusiones, en la búsqueda de explicación o interpretación de su devenir. Se exploran en este Proyecto temas relacionados con la Epistemología

del Diseño y que son continuación con los desarrollados en el Proyecto anterior 7.4 Articulación entre el Diseño, la ciencia, el arte y la tecnología.

Los resultados de éste Proyecto continúan enriqueciendo las investigaciones de la Línea de Investigación N°7 Diseño y Economía, que dirige el Doctor Roberto Céspedes. La Línea se desarrolla de manera ininterrumpida desde 2019 entre la Facultad de Diseño y Comunicación (UP, Argentina) junto a distintas Universidades. El Proyecto anterior al que se presenta en esta oportunidad es 7.4 Articulación entre el Diseño, la ciencia, el arte y la tecnología (Cuaderno 139), y que guardan relación con los Proyectos 7.5 Seminario de Estudios Avanzados en Diseño Internacional (Cuaderno 159) junto a la Universidad Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (Brasil), 7.3 Se necesita usuario con Experiencia UX (Cuaderno 126) y 7.1 El diseño, la materialidad y la economía circular (Cuaderno 114) ambos junto a la Universidad del Bio Bio (Chile) presentados en los Coloquios 2022, 2021 y 2020 respectivamente (Entre paréntesis se consigna el Cuaderno donde se publican los resultados correspondientes al Proyecto).

Toda la información y documentación de las Líneas, los Proyectos y Publicaciones puede consultarse en forma libre y gratuita en: https://www.palermo.edu/dyc/investigacion_desarrollo_diseno_latino/index.html

La colección completa de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación está disponible en forma libre y gratuita en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/index.php

En esta comisión se presentaron las siguientes ponencias:

In255. Relaciones recíprocas y diseño entre la cerámica Talavera y las líneas de Nazca como elementos de identidad. *Horacio Iván Rodríguez Juárez y Daniel Gómez Santiago* (Doctorado en Diseño - Universidad de Palermo, Argentina)

Las historias de México y del Perú, comparten grandes similitudes culturales en sus representaciones del mundo. En sus testimonios visuales, ambas interactúan con elementos simbólicos donde quedan plasmados conocimientos, valores, costumbres y tradiciones que dan sentido, valor e identidad a sus comunidades. Gran parte de este concepto se encuentra en el patrimonio cultural que debe ser entendido como la memoria histórica de un pueblo; superando con creces la idea de monumentos y objetos de museo, para posicionarse como un ingrediente propio de la identidad, con la capacidad de generar desarrollo y cohesión social. Los dos países poseen dos excelentes ejemplos para profundizar sobre cómo en la actualidad, es posible construir sentido de identidad a partir del patrimonio, recurriendo a manifestaciones culturales constituidas en dos momentos históricos que marcaron el rumbo de ambas naciones y el continente en general: Las Líneas de Nazca durante el periodo precolombino; y la cerámica Talavera en el colonial.

In256. La obra de arte mediada por el diseño y la tecnología para la práctica inclusiva. *Matilde Rosello* (Doctorado en Diseño - Universidad de Palermo, Argentina)

Tomando como punto de partida la inclusión, se trata de establecer la relación del diseño como mediador de las obras de arte, para que todos los individuos o grupos sociales, puedan tener las mismas posibilidades y oportunidades para acceder al arte, independientemente de sus características. A partir de una reinterpretación del modelo de Rich Gold, se vinculará la inclusión y la accesibilidad a la obra de arte desde la transdisciplina, actuando el diseño como mediador, a través de las herramientas tecnológicas creadas por la ingeniería. En esta propuesta alternativa al modelo de los cuatro sombreros, se vinculan las fronteras verticales que no define Rich Gold, en donde se relaciona el arte y el diseño como lo que debe ser, enmarcando ambas disciplinas en el mundo intangible, y la ciencia e ingeniería representando a lo que es, el mundo tangible. Ambas fronteras se vinculan a través de prácticas inclusivas.

In257. Fotomontajes Surrealistas: Entre el arte y el diseño. *Viviana Torres Mestey* (Doctorado en Diseño - Universidad de Palermo, Argentina)

Esta reflexión epistemológica gira en torno a la dicotomía Arte versus Diseño, tomando como ejemplo los fotomontajes surrealistas que figuran como objeto de estudio en la tesis doctoral titulada Entre lo factográfico y lo fantástico: relaciones entre los elementos del diseño en los fotomontajes surrealistas y la retórica visual. El arte y el diseño son disciplinas que en ocasiones se piensan como opuestos, porque el diseño se asocia más con la utilidad y la comunicación, mientras que en el arte predomina la noción de estética y expresividad. Sin embargo, aunque la función utilitaria del diseño impera ante la contemplativa, su ejecución no deja de implicar un contexto artístico, ni para el producto diseñado, ni para quién lo diseña. Los fotomontajes surrealistas son producciones artísticas compuestas por fragmentos fotográficos en un tipo de diseño visual. Es un caso en el que el diseño es necesario para producir el arte. Entonces, no se trata de que una producción visual sea, arte o diseño. La reflexión de este escrito gira en torno a cuándo el arte es diseño y el diseño es arte

In258. Transdisciplina entre diseño cultura y artesanía. *Melba Cristina Marmolejo Cueva, David Isin, Silvia Maldonado* (Doctorado en Diseño - Universidad de Palermo, Argentina)

El revalorar los saberes tradicionales y cuestionar el proceso científico implica validar metodologías que originan la exploración de nuevos senderos investigativos. Al proponer un abordaje en el marco de la transdisciplina, se cuestionan principios, paradigmas y teorías sobre la finalidad de la ciencia vinculada al diseño, la cultura y la artesanía. Desde sus orígenes, se ha ligado al diseño con movimientos ideológicos que marcaron concepciones sociales en cada época y es ineludible la relación con actividades propias de una cultura como la producción artesanal en diferentes contextos. Este trabajo pretende establecer diálogos entre saberes y alcances en el marco de la complejidad como teoría aclaradora de varios conceptos alusivos a la transdisciplina, tomando a las

ideas expuestas por Edgar Morín en 1999. Este abordaje se proyecta como una alternativa para proponer futuras investigaciones teórico-metodológicas que permitan enlazar los saberes de diferentes disciplinas, que a pesar de reconocer sus diferencias permiten la integración de un conocimiento común y más profundo.

In259. Interdisciplina y experiencia proyectual. Francisco Del Despósito (Doctorado en Diseño - Universidad de Palermo, Argentina)

El diseño en su práctica proyectual dialoga en espacios relacionales con otras disciplinas como por ejemplo la ingeniería, y no solo se limita a resolver problemas en ámbitos exclusivamente tecnológicos o digitales, asociados a la innovación, sino que se ha desplazado hacia la adaptación a un sistema cuyas limitaciones hay que respetar (Barreiro, 2020). Ampliando la concepción inicial de la praxis del diseño hacia un área estratégica centrada en el usuario con el objetivo de diseñar de acuerdo a los diversos escenarios futuros en un contexto cada vez más complejo, el diseño está en todas partes y requiere de una ecología humana y de un cambio social (Papanek, 2014). Los desafíos que plantea la compleja trama del mundo actual, implican que para la resolución de diversos problemas se deba salir del círculo cerrado de las disciplinas ya que ninguna de ellas es reducible al saber de una sola (Vilar, 1997), y tanto el diseño como las otras áreas del conocimiento (ingeniería, ciencia, arte) necesitan de esta intersección de saberes para lograr mejores respuestas a cada desafío.

In260. Ciencia, tecnología, arte y diseño desde una perspectiva decolonial. Alejandra Guardia Manzur (Doctorado en Diseño - Universidad de Palermo, Argentina)

Tanto la ciencia como la tecnología suponen un saber construido a partir de concepciones establecidas por la modernidad. Un conocimiento que determina y rige las nociones civilizatorias y el progreso de muchas sociedades. Por otro lado, el arte y el diseño se dictan como construcciones estéticas hegemónicas que configuran el quiebre con expresiones culturales y sociales. En este sentido, el artículo analiza la relación entre ciencia, tecnología, arte y diseño desde una perspectiva decolonial, en tanto concepciones hegemónicas del conocimiento, que establecen la ausencia de otras formas de reconocer el mundo.

In261. El cuerpo como punto de encuentro del arte, ciencia, ingeniería y diseño. Alejandro Daniel Murga González (Doctorado en Diseño - Universidad de Palermo, Argentina)

El esquema de Rich Gold (2007) expone los conceptos de arte, ciencia, diseño e ingeniería como sombreros creativos y plantea sus interrelaciones desde un enfoque práctico: problema-solución para la innovación. Si bien se entienden los conceptos como sombreros que se usan de forma separada, es conveniente mencionar que en la actualidad la práctica disciplinar tiende hacia la multidisciplinaria y la complejidad; lo cual plantea cuestionamientos epistemológicos sobre las formas de adquisición de conocimiento, su fundamentación y mé-

todos; así como los límites de cada campo. Este trabajo tiene como objetivo ubicar al cuerpo como articulador de dichos sombreros a través de sus prácticas que se encarnan socialmente para preguntarse ¿quién diseña? y ¿a través de qué sombreros se investigan dichas prácticas? Esto, teniendo en cuenta la práctica del drag performance, como un ejemplo que contextualiza dichos cuestionamientos. Para ello, se hará una breve revisión del pragmatismo de Nelson Goodman, la filosofía del lenguaje de John Austin; así como la visión científica del proceso de diseño propuesta por Christopher Alexander (1964) y Hebert Simon (1994), para dar un entendimiento de las prácticas culturales y su relación con la materialidad, es decir, con el acto de diseñar. Un segundo paso es aterrizar dicha relación con conceptos utilizados en el campo de diseño, como affordance. A su vez, se han abordado otros campos como la ingeniería, la ciencia y el arte, con connotaciones diferenciadas, de tal forma, que se discutan los 'predicados de los objetos' -bajo la visión de Goodman- desde connotaciones disciplinares. Un tercer paso es exponer la 'somaestética' como una teoría de diseño que resulta un abordaje que aglutina la ciencia, la ingeniería y el arte desde la práctica del diseño.

In262. Gradación en diseño e investigación. Ximena Marcela Romero Baldivieso (Doctorado en Diseño - Universidad de Palermo, Argentina)

La producción humana puede originarse desde las esferas más sensibles e intuitivas de la mente, hasta sus confines más lógicos y racionales. La arquitectura, como disciplina de diseño, emerge dentro de un abanico de escenarios porque consigue combinar todo lo que la humanidad es: arte y técnica, espiritualidad y necesidades físicas (Marijuán Rodríguez, 2013). Dentro de este gradiente de posibilidades de creación humana, existen tres maneras de hacer investigación cuando se involucra al diseño: 'en', 'a través de' y 'para' diseño (Frayling, 1994). Es así que la arquitectura ha encontrado caminos para construirse y reconstruirse, en momentos donde la ciencia ha sido su motivación o la mística que la ha inspirado. El presente trabajo pretende dar cuenta de algunos de esos momentos, cuando la lógica de la ciencia o la intuición artística han posibilitado el emerger del diseño y la creación arquitectónica.

In263. El diseño como mestizaje: una forma de entender las características multidisciplinares de la actividad. Luciano Do Monte Ribas (Doctorado en Diseño - Universidad de Palermo, Argentina)

El artículo discute si el concepto de mestizaje, propuesto de Laplantine y Nouss, puede ser utilizado para entender el diseño desde sus características interdisciplinares y/o multidisciplinares. La reflexión parte de la idea de que el mestizo niega la polaridad entre lo homogéneo totalizador y lo heterogéneo fragmentario, buscando una composición donde los componentes mantengan su propia 'integridad' incluso dando lugar a otro. Transportado al diseño -cuya formación académica está marcada por el estudio de una amplia gama de disciplinas, con el conocimiento activado sin linealidad y en diferentes

momentos del proyecto, constituyendo una especie de rizoma- el concepto puede ayudar a afirmar su identidad como campo donde la confrontación y el diálogo son partes fundamentales de su existencia.

In264. Análisis del currículo de la carrera de Diseño Gráfico desde los marcos teóricos de Gold y Lotman.

José Rafael Salguero Rosero (Doctorado en Diseño - Universidad de Palermo, Argentina)

Reflexionar sobre los sombreros creativos de Gold sirvió como punto de abordaje de la Epistemología del Diseño, en la formación doctoral de la Universidad de Palermo. El autor propone cuatro componentes a los que denomina 'sombreros que vistió en su vida' de artista, científico, ingeniero y diseñador. La gráfica, a su vez, presenta cuatro campos disciplinares: arte, ciencia, ingeniería y diseño, los cuáles han estado presentes desde el inicio de la academización o enseñanza del Diseño en el ámbito universitario. El artículo interpreta la propuesta curricular de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo, enmarcándola en las variables propuestas por Gold. Además, considera los aportes de Maeda, quien dota núcleos centrales a cada campo: arte-expresar, ciencia-explorar, ingeniería-inventar y diseño-comunicar. Y de Lotman, con su enfoque de la Semiósfera de la Cultura, donde el currículo se interpreta como la semiósfera, integrada por estos campos, que constituyen un 'continuum semiótico' con fronteras que los delimitan sin cerrarlos, sino que actúan como filtro entre un espacio interior y exterior. Esta reflexión evidencia la actual congruencia de estos campos disciplinares en el currículo de la carrera analizada y permite mirar prospectivamente hacia qué campo deben orientarse las innovaciones curriculares.

In265. Hermenéutica creativa como filosofía gestora del diseño en la artesanía popular. Mónica Gabriela Sandoval Gallegos

(Doctorado en Diseño - Universidad de Palermo, Argentina)

Se abordará uno de los vínculos entre diseño, arte, ciencia e ingeniería: la hermenéutica de la cosmovisión. Se cruzarán en este análisis: la hermenéutica, como teoría general de la interpretación, que pretende la comprensión de la realidad; la cosmovisión, conjunto de percepciones, concepciones y valoraciones, que una persona tiene de su realidad en un momento y espacio determinado; y la arista de la praxis, entendiendo a los cuatro como procesos, que generan un producto, cuyo origen es un acto creativo inspirado en la realidad. La hermenéutica se abordará desde Martin Heidegger, que se ocupa del fenómeno de la comprensión, más que como una forma de conocimiento, como una determinación ontológica del hombre, donde existe una preferencia por la filosofía de la vida. Esto permitirá, a través de Wilhelm Dilthey, dentro de los tres grandes tipos de cosmovisión: el naturalismo, el idealismo de la libertad y el idealismo objetivo, entender el proceso creativo que permite producir diseño, arte, ciencia y tecnología.

In266. Relación biocultural de los diseños de uso público ante la reflexión epistemológica. Wolfgang Breuer Narvaez

(Doctorado en Diseño - Universidad de Palermo, Argentina)

La relación de los usuarios con los objetos circundantes en el medio natural, pasa desde el paradigma moderno al postmoderno, transformando la relación disciplinar del diseño, presente en toda acción humana. El debate de la epistemología del diseño en el cruce con usuarios de zonas costeras, es un modo de relacionarse con la vida cotidiana impuesta a todo lo real. Reconocer los vestigios como retrospectiva de las variables objetuales y sociales permite recuperar el saber que deja el ser cultural, junto al medio natural. Esto imposibilita encasillar la investigación de diseño, así como independizarla de otras investigaciones que son capaces de entregar singularidades en su propia capacidad revolucionaria como fórmula deductiva dentro de un marco teórico de nivel descriptivo del diseño. Se trata de reconocer las variables de análisis del proceso de diseño, del proceso referido al objetivo y del objetivo para resolver un fin, mejorando situaciones o creando nuevas. Las singularidades del diseño no existen separadamente de la materia, incluyendo el espacio experimental de investigación, en el cual se encuentra un camino para pensar.

In267. Mirada holística. Laura Judith Sandoval Sarmiento

(Doctorado en Diseño - Universidad de Palermo, Argentina)

La interacción de grupos humanos y sus prácticas intersubjetivas responden tanto a intereses como objetivos consensuados o en disputa. Desde la perspectiva del giro pragmático, este es un escenario propicio para construir conocimiento sobre, para, o a través de, la práctica proyectual, lo cual implica el diálogo interdisciplinar como una característica ineludible del diseño. En este sentido, a continuación se analizan los diálogos que el diseño propicia con el arte, la ciencia y la ingeniería en la creación de sistemas tipográficos. Los casos de estudio aquí presentados, develan valoraciones técnicas, funcionales y expresivas de la letra, al explorar los límites de la legibilidad del alfabeto, sus modos de producción, sus estrategias de representación y las interacciones que propician. Al señalar las relaciones entre dichas valoraciones y otras que configuran la praxis del diseño y sus productos: conocimiento proyectual y artefacto; no sólo es posible rehacer el conocimiento existente o crear nuevos conocimientos a partir de dinámicas intencionales y simbólicas, sino que también se agudizan tanto la intuición como el discernimiento, ampliando la capacidad de comprensión para reconocer elementos epistemológicos del diseño.

In268. Bucles entre ciencia, tecnología, arte y diseño en la ingeniería en diseño de productos. Stefani Mardones

(Doctorado en Diseño - Universidad de Palermo, Argentina)

Al reflexionar sobre las disciplinas de la Ciencia, la Ingeniería, el Diseño y el Arte representadas a través de 'las cuatro gorras de la creatividad' propuestas por Rich Gold, y sus representaciones a través de imágenes, se aprecia como cada una de ellas representa un accionar individual y a la vez cohesivo. Al explorar su analogía con la trayectoria formativa de Ingeniería en Diseño de Productos, impartida en la USM en Chile, es posible

evidenciar un recorrido en su plan de estudios -malla académica- que propone una base a través de la enseñanza de la ciencia, para luego incursionar en la ingeniería y el diseño y, finalmente, proponer de manera evocativa el arte. Cada una de las asignaturas ligadas a esta trayectoria y, en concreto, a cada una de las disciplinas que la componen, refleja cómo se desarrolla individualmente, pero, al ser parte de una misma malla, se cohesionan. Se pasa de una teoría lineal a otra que se entrelaza y genera un nuevo todo, un bucle. Una representación gráfica de estos bucles son los nudos celtas, las cadencias y bucles de Escher, así como también la escultura Time Loop de Paul Cocksedge. Este último, ejemplifica como desde una perspectiva superior, se genera una secuencia lineal que, desde una perspectiva lateral, evidencia las diferentes posibilidades de conexión entre disciplinas.

In269. Diseño, Arte, Tecnología y Ciencia: Escenarios de Convergencia Disciplinar. *Oscar Andrés Acuña Pontigo* (Doctorado en Diseño - Universidad de Palermo, Argentina)

El presente escrito aborda una reflexión de los distintos campos disciplinares que convergen en un espacio creativo, a partir de los postulados de Rich Gold sobre las fronteras y vínculos del diseño, el arte, la tecnología y la ciencia. El autor plantea de modo creativo -y recreativo- aquellas distinciones disciplinares de convergencia y divergencia. El planteamiento invita a imaginar escenarios posibles -y también categorías- del actuar proyectual. Rich Gold sitúa estos campos disciplinares en un plano que nos permite reconocer límites y relaciones. Escenarios tradicionalmente fragmentados -o desde la filosofía de la ciencia, etiquetados- en un determinado campo o espacio social (Bourdieu, 1990). De ahí que, Han (2021) cuestiona que las disciplinas se muevan en un sistema cerrado, lo que tiene como consecuencia una visión fragmentada y parcial (Ortiz, 2011) de la realidad. Es así que, aunar aquellas cuestiones que hacen dialogar a los campos disciplinares, y que convergen en soluciones, es un asunto relevante del acto productor. El autor, entonces, formula la cuestión de la fragmentación disciplinar más allá de lo pragmático de la resolución de problemas. Asimismo, en consecuencia, pone de manifiesto la condición humana en el actuar de todo campo disciplinar. El arte, como expresión. La ciencia, como exploración. La ingeniería, como invención. El diseño, como comunicación, coinciden en 'lo proyectual' como un escenario que transita entre el comprender y el resolver, entre lo holístico y lo analítico. Maldonado (1977) lo plantea como un cruce entre el racionalismo y el intuicionismo, entre otras cosas, es una discusión entre el saber y el hacer. Inherente pugna en el campo del diseño desde los inicios de los estudios científicos y la construcción de un discurso teórico. Dilema que es posible examinar también en la ciencia, el arte y la ingeniería. Se revisará, entonces, si es posible considerar que diseño, arte, ciencia y tecnología, una vez más, convergen en el acto productor, aquello que Heidegger denomina poiesis.

In270. Dominios flexibles de interactividad disciplinar entre diseño, ingeniería, ciencia y arte: Variación de posturas relativas al usuario inserto en el sistema. *Pablo Ernesto Dominguez Gonzalez, Mitzi Vielma, Denisse Lizama* (Doctorado en Diseño - Universidad de Palermo, Argentina)

Este artículo trata acerca de la reflexión de los campos del conocimiento del diseño en torno al arte, la ciencia, y la ingeniería, con base en el texto de los cuatro sombreros de Rich Gold. La primera particularidad a reparar es que el esquema planteado presenta al diseño como un campo de conocimiento en sí mismo. Esta inconsistencia que se percibe, en forma preliminar, y se desprende de la comparación del texto de Rich Gold con la concepción del diseño que posee la interdisciplina -que lo concibe como mediador entre campos disciplinares complementarios con interacciones flexibles- nos motivó a 'ver cómo por primera vez', el diseño y su etimología,

In271. Metanarrativa y pensamiento andino: el debate de la sustentabilidad en el Diseño. *David Ortiz, Gabriela Velásquez y Gabriel Iñiguez* (Doctorado en Diseño - Universidad de Palermo, Argentina)

El diseño representa los paradigmas dominantes de pensamiento e incide en la preocupación sociocultural en los sistemas de producción relacionados con el medio ambiente. Los privilegios centristas pretenden imponer modelos para propender estereotipos históricamente apropiados y extendidos en los países latinos. Esta universalidad o supraculturalidad es una ideología de monoculturización como antítesis de la posmodernidad, que más bien, apalanca las formas de representación cultural simbólica. Solo de esta manera es posible comprender el pensamiento andino en dialéctica con los procesos sostenibles en el diseño. Las culturas derivadas del AbyaYala abstraen de forma simbólica la realidad; derivada de estas nociones para poder comprender mejor la sostenibilidad como una experiencia vivencial e interpretarla como un proceso cíclico desde y hacia el Diseño contemporáneo.

In272. Las disciplinas en los espacios de creación (Makerspace). *Vicente Lorca* (Doctorado en Diseño - Universidad de Palermo, Argentina)

El diseño espacial y sus herramientas son considerados fundamentales en la creación de espacios inclusivos y funcionales (Perner-Wilson et al. 2011), pero las herramientas y la cantidad de metros cuadrados no forman un makerspace. Los espacios de creación son, en parte, comunidades con una cultura compartida, por lo tanto, es primordial diseñar espacios que tengan relación con el contexto social, cultural y geográfico particular. Un diseño de espacio altamente tecnológico puede generar un sesgo y un interés previo en las áreas de la ingeniería (Blikstein, 2013). El sentido de flexibilidad debe permitir mantener la creatividad y la adaptación a cambios de las disciplinas en el espacio y el contexto local. Este artículo busca entender las relaciones disciplinares que pueden integrar los makerspaces y relacionarlo con los cuatro sombreros de Rich Gold para la comprensión de estos espacios.

In273. Diseño especulativo: entre ciencia y arte a través de las ficciones y la Patafísica. Diego Rincón Caballero (Doctorado en Diseño - Universidad de Palermo, Argentina)

El diseño contemporáneo ha promovido una serie de transiciones inherentes a la actualización de su corpus y prácticas en lo disciplinar, conforme a los cambios sociales, culturales, estéticos y de otras esferas, incluyendo aspectos epistemológicos para la construcción de conocimiento en diseño y su pertinencia en la actualidad. Por lo tanto, aspectos como las relaciones ciencia-diseño, arte-diseño, la interdisciplinariedad con otras áreas, las perspectivas críticas del objeto de estudio en cuestiones ontológicas, así como los debates sobre los métodos y la emergencia de nuevos enfoques de investigación en diseño, entretejen diálogos y tensiones subsecuentes en nuevas corrientes y formas de abordar el diseño. Entre ellas se encuentra el diseño especulativo. Por esta razón, a partir de una revisión documental que integra las relaciones del diseño con el arte a través de las ficciones; y el campo surrealista de la patafísica de Alfred Jarry, se establece un escenario dialógico para comprender las formas en que el diseño especulativo contribuye a reflexionar sobre la sociedad. Contribuye, además a comprender los futuros posibles y las oportunidades de cambio proyectivo y tendencial para re-pensar y nutrir con creatividad e imaginación a esbozar alternativas a problemas complejos. De ese modo, se incorporan nuevas acciones para una innovación social junto con las narrativas visuales como apoyos a preocupaciones tales como la democratización digital, el desarrollo sustentable y los límites existentes para nuevas perspectivas más allá de lo posible. El diseño especulativo se presenta como escenario de agenciamiento dispuesto a cambiar las condiciones de ser y estar en el mundo.

In274. Polifonías de voces sobre Ciencia y Diseño. Odalys Beceiro Gigato (Doctorado en Diseño - Universidad de Palermo, Argentina)

El presente trabajo pretende abordar las diversas opiniones que, desde hace aproximadamente 10 años, han ocasionado el debate sobre el Diseño como productor de Ciencia. A través de las posiciones de los autores que defienden que el diseño es ciencia y los que manifiestan que no lo es, se procura realizar un análisis de aquellos aspectos en que se basan para adoptar una u otra posición. A su vez, el estudio busca examinar los conceptos de Ciencia y Diseño, los fines, radios o campos de acción de estas disciplinas; sus metodologías de trabajo y por último, considerar en qué ramas de la Ciencia se puede evidenciar, de forma más clara, si lo que se produce desde el diseño de comunicaciones visuales puede ser ciencia. Todo ello, con el propósito de declarar la posición de la autora de esta investigación sobre el Diseño de Comunicación Visual como generador de conocimientos o saberes.

In275. Relación entre Diseño, deporte y tecnología. Sergio Calderón (Doctorado en Diseño - Universidad de Palermo, Argentina)

Este escrito busca mostrar el progreso que ha tenido el diseño gráfico aplicado a la gráfica de los mundiales, a partir de algunas perspectivas epistemológicas de la disciplina. Se pretende arribar a una comprensión de lo que se entiende en la actualidad por progreso en el campo profesional del diseño. Se destaca además, la cooperación de la epistemología para las nuevas tareas pendientes en el análisis de las categorías del diseño. El proceso de transformación del diseño gráfico desde las tecnologías y tendencias gráficas a través de los logos y mascotas de los mundiales de fútbol, no ha sido estudiado. De allí el interés de discutir todo este proceso. Existen algunas investigaciones sobre las olimpiadas y diseño gráfico, sin embargo, son pocos los escritos específicos de mundiales y diseño, por eso la importancia de abordar este tema para entender los fundamentos, límites y métodos que se utilizaron y se utilizan para las gráficas de los mundiales.

In276. La relación entre diseño, arte, tecnología y ciencia y la capacidad creadora de las comunidades urbanas. Una aproximación según los postulados de Albert Reiss. José Tamayo Revilla (Doctorado en Diseño - Universidad de Palermo, Argentina)

Albert Reiss, desde su enfoque sociológico respecto al estudio de las comunidades urbanas define cuatro características 'formativas' de las urbes: la capacidad inventiva y la facultad creadora de la tecnología, la ciencia y el arte; la presencia de actividades agrícolas y ocupaciones no agrícola; la complejidad de la división del trabajo; y el tamaño y la densidad del área poblada. La primera de estas características presenta puntos en común con el esquema de relación propuesto por Rich Gold el cual representa la relación entre arte, diseño, tecnología y ciencia. En este contexto, el presente escrito pretende encontrar puntos de similitud en las visiones de ambos autores, para establecer cómo el contexto, el proceso creativo y la transferencia de conocimientos han influenciado en la manera en que se transforman las ciudades, bajo la hipótesis de que precisamente las urbes pueden ser interpretadas como el entorno práctico-social en el cual se desarrolla buena parte del acto creativo del ser humano. Se brindará especial atención a la interpretación de los enfoques relacionados por Reiss y Gold desde dos acepciones del obrar: práctico moral; y técnico material.

In277. Los diálogos del arte y el diseño con relación de la tecnología artesanal. María del Rosario Álvarez De Moya, Rocío Torres Novoa (Doctorado en Diseño - Universidad de Palermo, Argentina)

El propósito de este escrito consiste en reflexionar sobre la artesanía desglosando sus aspectos constitutivos vinculándolos con los elementos propuestos en los cuatro sombreros de Rich Gold (arte, ciencia, diseño e ingeniería), así mismo busca generar mayor contundencia desde sus relaciones epistemológicas y ontológicas que conllevan a obtener una perspectiva amplia e interdisciplinar que aporte a la teoría social. Lo anterior, visualizado como parte del sistema de convención, contingencia y performatividad de los conceptos sociales y científicos, que se cimientan en la dinámica constructiva de las interac-

ciones entre categorías y prácticas. Para ello se plantea un esquema de interacción, en el cual los diálogos del arte y el diseño en relación con la tecnología artesanal, se dinamizan dentro de una atmósfera de intercambio y complemento autopoiético trascendental, que determina el destino humano de manera colectiva.

In278. Territorios de convergencia entre ciencia y diseño. Ludmila Maia Strycek (Doctorado en Diseño - Universidad de Palermo, Argentina)

Este trabajo tiene como objetivo discutir los posibles puntos de contacto entre ciencia y diseño, sin considerarlos sinónimos, sino en lo referente su rol como constructores de cultura. Para tales fines, se observarán diferentes visiones, tanto desde la perspectiva de las ciencias de lo artificial, como la constructivista. Se hace foco en el rol de la ciencia y el diseño como generadores de artefactos y conocimiento, los aspectos cognitivos que atraviesan ambos procesos, la concepción de praxis como práctica situada (Ynoub, 2021), el rol de los modelos como constructos simbólicos y representaciones de la realidad, junto con el papel de la exploración e investigación en el campo del proyecto y el campo científico.

In279. Las imágenes en la divulgación científica. Convergencias entre diseño, arte, ciencia y tecnología. Esmeralda Itzel Álvarez Contreras (Doctorado en Diseño - Universidad de Palermo, Argentina)

Este ensayo analiza desde la intervención de la imagen como instrumento de apoyo gráfico en la divulgación científica, según la perspectiva de Lorena Petra (1993) y Alberto Cairo (2008). Estudia el diagrama de “Los sombreros de Rich Gold” e identifica una interacción de corresponsabilidad entre los cuadrantes componentes, en donde el diseño sustenta valores ideales que la tecnología materializa con características prefiguradas, propuestas e instaladas y que son intervenidas por procedimientos interactivos científicos que transitan de una aplicación teórica general hacia una aplicación tecnológica-pragmática particular para llegar al resultado esperado. Las imágenes en la divulgación científica forman parte de una comunicación de la información con fines específicos y recorren como vehículos conceptuales los cuadrantes de la composición del diagrama, para hacer visible la información a través de signos morfológicos e instalar el conocimiento dentro de un contexto institucionalizado con prácticas y modelos determinados.

• **Cuerpo y Vestuario (C24 Coloquio)**

Esta Comisión sesionó online el viernes 22 de Julio de 2022 a las 10.00 hs. (ARG). **Coordinación:** Laura Zambrini (Universidad de Palermo, Argentina).

En esta comisión se presentó “Moda y Sociología II” con los avances del Proyecto 5.2 del mismo nombre, que dirige Laura Zambrini (Universidad de Palermo, Argentina). Además de ser un fenómeno sociológico, la moda se constituye en un lenguaje que atraviesa dimensiones económicas, ambientales, discursivas, culturales y políticas.

Sin embargo, en líneas generales, la moda como objeto de estudio, ha despertado poco interés en la academia. En particular, para las ciencias sociales, la práctica cotidiana de vestir los cuerpos, a pesar de ser un acto privado, es definida como una práctica social que se realiza teniendo en cuenta las normas, códigos y valores construidos históricamente sobre la apariencia de los sujetos en los contextos de interacción. A lo largo de su desarrollo, la moda ha establecido permanentes cruces con el arte y el diseño, siendo una de las industrias más significativas y rentables de la historia. En suma, este cuaderno presenta una selección de artículos interdisciplinarios que debaten desde distintas perspectivas, miradas teóricas y regionales sobre el rol la moda y el diseño en las relaciones sociales.

Los resultados de éste Proyecto continúan enriqueciendo las investigaciones de la Línea de Investigación N°5 Cuerpo y Vestuario: Interrelaciones discursivas entre cuerpo, moda y sociedad.

La Línea se desarrolla de manera ininterrumpida desde 2015 entre la Facultad de Diseño y Comunicación (UP, Argentina). El Proyecto anterior al que se presenta en esta oportunidad es: 5.1 Moda y Sociología I: Perspectivas y teorías interdisciplinarias (Cuaderno 76) presentado en los Coloquios 2016-2021 (Entre paréntesis se consigna el Cuaderno donde se publican los resultados correspondientes al Proyecto).

Toda la información y documentación de las Líneas, los Proyectos y Publicaciones puede consultarse en forma libre y gratuita en: https://www.palermo.edu/dyc/investigacion_desarrollo_diseno_latino/index.html

La colección completa de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación está disponible en forma libre y gratuita en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/index.php

En esta comisión se presentaron las siguientes ponencias:

In280. Estrategias productivas desde el Sur Global. Reflexiones sobre los procesos de valuación de la producción artesanal indígena en su interacción con el diseño de indumentaria en Argentina. Valeria Cynthia Díaz (Instituto de Arte Americano, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires, Argentina)

Esta ponencia tiene como objetivo abordar la interacción entre artesanas indígenas y diseñadoras de indumentaria en Argentina en el periodo 2013-2019, en tanto motor de experiencias productivas en clave estética/ética generadas desde el Sur Global (De Sousa Santos; 2009; 2010; Lander, 2010; Escobar, 2014). En este sentido, propongo visibilizar las tensiones y negociaciones implicadas en los procesos de valuación (Callon 2008; Zelizer, 2009; Callon y Latour, 2011; Villarreal, 2014) de las artesanías indígenas en el mercado de los bienes simbólicos contemporáneos que permiten comprender la producción simbólica en un plano relacional e histórico (Bourdieu, 2014), identificando el estado de las relaciones de fuerza entre las instituciones y agentes que estructuran el espacio productivo y el capital específico que se pone en juego. Para esto recupero parte de los hallazgos alcanzados en mi tesis de doctorado la cual se basó en una

metodología de corte cualitativo, aunando los planteos de la etnosociología (Bertaux, 1993), la etnografía multi-local (Marcus, 1995) y la etnografía colaborativa (Achilli, 2017; Cayón, 2018; Álvarez Veinguer y Sebastini, 2020; Díaz, 2021) a partir del desarrollo de un trabajo de campo realizado en distintas localidades de la provincia del Chaco y en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, entre los años 2014-2019.

In281. Comunicación y resistencia en consumos de moda a través de medios digitales. *Victoria Nannini* (Universidad Nacional de Rosario, Argentina)

La moda constituye un dispositivo complejo que determina agendas de consumo. Es innegable que la indumentaria de moda se consume masivamente, que parecería estar más democratizada y que los hábitos de consumo se ven afectados por la publicidad online sometida a la lógica del algoritmo, también por medio de líderes de opinión, celebridades e influencers y a través de las figuras de referencia. Sin embargo, este trabajo también plantea que las prácticas de consumo no son simplemente pasivas, en gran parte son creativas, intentan resistir y manifestar aspectos subjetivos, así como evadir los canales más tradicionales de consumo y hacer frente a situaciones de crisis, aunque siempre permanezcan dentro del dispositivo disciplinario de la moda. Si bien el público consumidor muestra ciertas tendencias en adquirir indumentaria de moda de marcas específicas, sus prácticas de consumo pueden tratar de subvertir los formatos convencionales a través de los cuales se ha consumido tradicionalmente moda, comprando artículos de moda sustentable, prendas de moda sin género o inventando nuevas maneras de adquirir moda que evaden el algoritmo. Por mucho que estas prácticas parecen promover la resistencia, pueden confirmar las tácticas del sistema y terminar siendo parte de la lógica algorítmica que impone ciertos productos, reproduciendo categorías establecidas.

In282. Aprender a vestir el cuerpo: tutoriales y género en Tik Tok. *Helga Mariel Soto* (Instituto de Arte Americano, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires, Argentina)

En este trabajo se buscará registrar y analizar las diferentes representaciones de los cuerpos feminizados en los videotutoriales argentinos publicados en TikTok en los últimos cinco años. La relación entre los textiles y las mujeres es histórica y atravesada por diversas variables de clase, etnia y espacio geográfico. La enseñanza de disciplinas como costura, bordado y tejido ha servido como herramienta en la construcción de la feminidad ideal pero también ha funcionado como espacio de resistencia y transgresión. Los video-tutoriales son las manifestaciones más contemporáneas en una larga lista de métodos de enseñanza de labores textiles que comienza con los manuales de patrones en el siglo XIX. La explosión de las plataformas de videos ayudó a la proliferación de estas producciones y existe un especial interés por estos contenidos dentro de Tik Tok. En este marco, se investigará con perspectiva de género los videos que enseñan a crear prendas, sus características comunicativas y la manera en la que muestran el cuerpo que será vestido.

In283. ‘Cuando se termina el piso dejo de comprar.’ Jerarquías y percepciones de valor simbólico en un paseo de compras de La Salada, en el Área Metropolitana de Buenos Aires, Argentina. *Juan Martín Bello* (Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Argentina)

El objetivo de este artículo consiste en caracterizar las diferencias materiales, estéticas y simbólicas que se presentan en distintos sectores de Punta Mogote, uno de los principales paseos de compras del complejo ferial de La Salada, ubicado en la localidad bonaerense de Lomas de Zamora. Comprendiendo al espacio del predio como la expresión de un campo en términos de Bourdieu, y a partir del análisis de elementos como la calidad de la iluminación y el suelo en diferentes zonas del predio, la presentación de los locales, el costo de sus alquileres y las cualidades de las prendas exhibidas, se buscará responder a los siguientes interrogantes: ¿Cómo se expresan las jerarquías en el espacio de Punta Mogote? ¿Cuáles son los criterios que definen a las posiciones más privilegiadas? ¿Qué estrategias despliegan puesteros y puesteras para alcanzar determinadas posiciones o para consolidarlas una vez que éstas fueron alcanzadas? Los datos analizados en este trabajo fueron producidos a partir de las técnicas cualitativas de observación participante en el predio de Punta Mogote durante sus días de funcionamiento, de entrevistas en profundidad realizadas a feriantes y de entrevistas breves a clientes que adquieren prendas en este espacio.

In284. El oído feminista: Desafíos y luchas de las prácticas feministas en la educación del diseño. *Maya Ober* (Instituto de Antropología Social, Universidad de Berna, Suiza)

Esta presentación examina las prácticas feministas en la enseñanza del diseño en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (FADU-UBA) en Buenos Aires, en medio de los debates transnacionales sobre la descolonización y despatriarcalización del diseño y el surgimiento de movimientos feministas a gran escala en Argentina. Basándome en el trabajo de la teórica feminista Sara Ahmed, y los resultados preliminares del trabajo de campo etnográfico, esta contribución pretende examinar en particular las luchas y los desafíos de lo que Ahmed describe como “un oído feminista (a feminist ear)” como táctica pedagógica y epistemológica navegando por un espacio universitario a menudo hostil y contra-revolucionario. ¿Cómo operan estas prácticas feministas en las interacciones cotidianas entre estudiantxs y docentxs a nivel micropolítico? ¿Cómo negocian estudiantxs y docentxs las prácticas tradicionales y la resistencia institucional? Propongo centrarme en las prácticas feministas en diseño en oposición a los poderes dominantes, las epistemologías y las tradiciones del diseño en la FADU, observando las tensiones, las luchas y la resistencia en lo cotidiano.

In285. Masculinidades patriarcales, lectura a través del vestido y el conflicto en Colombia en la década de 1980. *Angela Liliانا Dotor Robayo* (Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, Colombia)

El conflicto y la guerra en Colombia han sido estudiados desde diferentes perspectivas históricas y políticas, sin embargo, la visión sobre las prácticas del vestir, revela discursos, sujetos, imaginarios y representaciones de las formas de poder. Para el caso estudiado, en la década de 1980, este artículo presentará la relación del cuerpo vestido y su discurso, haciendo énfasis sobre el análisis de prácticas vestimentarias de sujetos guerrilleros, narcotraficantes y paramilitares como modelos de masculinidad patriarcal. Esta reflexión e investigación se hizo a partir del análisis fotográfico y socio histórico de diferentes fuentes, bajo un enfoque cualitativo interpretativo, tomando la metodología propuesta por Jacques Fontanille, quien propone la interpretación a través de signos, objetos, prácticas estrategias y formas de vida como un complejo de significación, método que es afín con el propuesto para el análisis de discurso de Siegfried Jäger, en el que se plantea las prácticas cotidianas cómo discursos no verbales.

In286. Genderless: ¿tendencia de moda o antimoda?. Ariane Ziezkowski (SENAI, Brasil y FADU Universidad de Buenos Aires, Argentina)

Este ensayo es una invitación para pensar y analizar la problemática involucrada por la tendencia de la moda genderless, qué es este fenómeno que ocurre a nivel mundial y que conquistó al público más joven que reivindica más libertad y diversidad para elegir las ropas que se desean usar, independiente del sexo y/o identidad de género. Entretanto, la tendencia de moda genderless plantea el borramiento de los roles de género en la ropa, contraponiéndose a una de las principales características que demarcan el surgimiento del fenómeno moda en la sociedad occidental moderna: la segmentación de la indumentaria en virtud de los sexos. En tal sentido, es posible ubicar la moda genderless como una especie de transgresión de la moda en sí misma, una vez que se caracteriza por un tipo de ropa que propone la ruptura de las normas tradicionales, usada como tipo de protesta, y que va al contrario de las imposiciones principales de moda. Desde esta mirada podemos comprender el genderless como una antimoda, sin embargo, por encontrarse cada vez más presente en colecciones de marcas y diseñadores por todo el mundo, también se caracteriza como una tendencia de moda.

In287. El testimonio de Primo Levi y la experiencia del vestir. María Camila Donato (IIGG-CONICET, Argentina)

El vestido tiene como destino esperable la arquitectura del cuerpo. Los usos, las funciones y los mensajes que este cubrimiento de la desnudez humana transmite en el entorno social varían de acuerdo a las épocas, sus economías, sus políticas y culturas. No obstante, la vasta bibliografía existente relativa a reflexionar y caracterizar estas distintas expresiones de la indumentaria, son escasos los análisis asociados al lugar que ocupa la vestimenta en los espacios de detención ilegal, ya sea como materialidad de protección o socialización, ya sea como prueba efectiva de acontecimiento. En el contexto de una investigación que analiza narrativas y relatos referidos a la experiencia en los centros clandestinos de detención

existentes en la Argentina entre 1976 y 1983, con el objetivo de identificar allí formas de sociabilidad y lazos de cuidado y protección que hayan podido producir los detenidos-desaparecidos en torno de prácticas vinculadas con la indumentaria, este trabajo se propone relevar en el testimonio escrito en trilogía por Primo Levi, sobreviviente de Auschwitz, aquellos gestos que asociados al vestir atravesaron su experiencia concentracionaria. Intenta esta propuesta, de este modo, reafirmar y fortalecer la significativa atención que debe corresponderle a aquello que suceda envolver al cuerpo en todo contexto.

In288. Moda, arte y diseño en el Museo Moderno. Gabriela Gugliottella (FADU/UBA-ISPG), **Joaquín V. González** (Museo de Arte Moderno de Buenos Aires, Argentina)

El siguiente trabajo tiene como objetivo investigar las relaciones entre moda, arte y diseño al interior de la colección y las exhibiciones del Museo de Arte Moderno de Buenos Aires. A partir de entrevistas, trabajo de archivo, análisis de las piezas, contenidos y experiencias del museo se indaga en la compleja relación entre arte, moda e identidad. En este breve ensayo se presentan artistas y colectivos que reflexionan sobre estas nociones en el campo artístico al interior del Museo. A través de algunos ejemplos se profundizará en las temáticas de la moda en la colección, su vínculo con el cuerpo y su carácter disruptivo. Las tramas que se tejen entre la moda, el arte y el diseño son cruciales en la cultura. Así, el cuerpo en la moda y el arte es transformado e imaginado para jugar con lo inesperado.

In289. Los sistemas vestimentarios de las quiteñas: entre la clase y la condena moral. Taña E. Escobar (Universidad Técnica de Ambato)

Las mujeres quiteñas del s. XIX, se vieron marcadas por una retórica que las revestía como ángeles del hogar y el bello sexo. La importancia que se le concedió a la mujer, fue en el sentido de ser complemento del hombre y transmisora de valores religiosos y morales a sus hijos. Empero, hubo espacios que modificaron su comportamiento, factor que influía en el concepto de honra femenina, que generalmente funcionaba para los estratos sociales aristocráticos y pudientes, más no para mujeres del pueblo. Las imágenes decimonónicas y los relatos de viajeros revelan elementos de diferenciación social en las vestiduras de la mujer quiteña. Las mujeres de clase social alta se esforzaban por mostrar a través del vestido el refinamiento, el progreso y la civilización –contraria a la barbarie- sinónimos del buen gusto de los de su clase. El vestir con clase otorgaba una buena reputación, respetabilidad y distanciamiento de los demás estratos. Por su parte el vestido, representaba todo lo contrario para las mujeres mestizas e indígenas. Las esferas de actuación de las mujeres dependían de su posición de clase, su capacidad económica, y su condición étnica. Empero, estas mujeres, aunque víctimas y opresoras de una sociedad patriarcal fueron actoras del cambio, pues consiguieron resituar las relaciones sociales de desigualdad que se evidenciaron en otros espacios cotidianos. Los objetos vestimentarios narraron espacios de diferenciación social

que fueron generados a partir de discursos civilizatorios e ismos que materializaron los vestidos como símbolos de clase y de condena moral.

• **Comunicación Política (C25 Coloquio)**

Esta Comisión sesionó online el viernes 22 de Julio de 2022 a las 10.00 hs. (ARG). **Coordinación:** Marina Mendoza (Universidad de Palermo, Argentina), Mariano Dagatti (CONICET-Universidad de Quilmes, Argentina) y Paulo Carlos López López (Universidad de Santiago de Compostela, España)

En esta comisión se presentó “Fake News y desinformación: desafíos para las democracias de América Latina y el Caribe” (Cuaderno 161) con los resultados del Proyecto 19.3 del mismo nombre, que dirige Marina Mendoza (Universidad de Palermo-CONICET-IEALC-UBA, Argentina), Mariano Dagatti (Universidad de Quilmes-CONICET, Argentina) y Paulo Carlos López López (Universidad de Santiago de Compostela, España).

Se reflexiona sobre el impacto que las noticias falsas generan en las democracias latinoamericanas. Incluye desde estudios de caso que permiten comprender cómo se ha desarrollado este fenómeno en un país determinado hasta comparaciones entre países o regiones. También son varias las aportaciones que analizan las empresas de verificación o el fenómeno fact-checking, abordando la producción, circulación e impacto de las noticias falsas, en especial en contextos electorales, de conflicto o de crisis, como las que han atravesado varios países de la región durante los años recientes. Cada uno con distinta metodología, esta compilación se nutre de aspectos originales a la hora de observar este fenómeno y sus impactos en aspectos nucleares de la democracia, como es el acceso a una información contrastada y de calidad.

Los resultados de éste Proyecto continúan enriqueciendo las investigaciones de la Línea de Investigación N°19 Comunicación Política: Perspectivas digitales contemporáneas.

La Línea se desarrolla de manera ininterrumpida desde 2019 entre la Facultad de Diseño y Comunicación (UP, Argentina) junto a distintas Universidades. Los Proyectos anteriores al que se presenta en esta oportunidad son: 19.2 Comunicación Política y COVID-19 en América Latina: Gobernantes, Medios y Ciudadanía (Cuaderno 136), y 19.1 Imagen e Identidad Política en América Latina (Cuaderno 98) junto a CONICET-IEALC-UBA, Universidad de Quilmes-CONICET y Universidad de Santiago de Compostela, España, presentados respectivamente en los Coloquios 2021 y 2020 (Entre paréntesis se consigna el Cuaderno donde se publican los resultados correspondientes al Proyecto).

Toda la información y documentación de las Líneas, los Proyectos y Publicaciones puede consultarse en forma libre y gratuita en: https://www.palermo.edu/dyc/investigacion_desarrollo_diseño_latino/index.html

La colección completa de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación está disponible en forma libre y gratuita en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/index.php

En esta comisión se presentaron las siguientes ponencias:

In290. Iniciativas contra las fake news en Argentina: un estado del área. Rocío Flax (Universidad de Buenos Aires, Argentina)

El presente trabajo surge del interrogante acerca de las estrategias que se pueden llevar a cabo para lidiar con las fake news y su posible efectividad. Partimos del hecho de que documentar o medir el impacto de las fake news en la política, la economía o la salud de una sociedad es tan complejo como mesurar la eficacia de las medidas desarrolladas para combatirlas. No obstante, consideramos que un primer paso radica en conocer el estado de la situación. Por ello, en esta investigación exploratoria, describimos un conjunto de dimensiones a tener en cuenta sobre la circulación de fake news al tiempo que documentamos un conjunto de iniciativas desarrolladas en América Latina y, en particular, en Argentina para mitigar su impacto social.

In291. Consumo en pandemia: fakes news, saturación y autocontrol. Yamila Heram (Universidad de Buenos Aires, Argentina / Mariano Dagatti - CITRA, UMET/CONICET, NUCODIS - Universidad Nacional de Entre Ríos y Universidad de San Andrés, Argentina)

Este trabajo tiene por objetivo indagar los cambios de hábitos en el consumo de medios en pandemia en jóvenes de clase media entre 18 a 24 años residentes en el Área Metropolitana de Buenos Aires (AMBA). Específicamente nos detendremos en algunos aspectos reiterados por ellxs: la circulación de noticias falsas y la desinformación, la saturación de información y las formas de autocontrol en el consumo de medios en contexto de pandemia por COVID-19. La metodología utilizada fue la entrevista focalizada realizadas por meet o zoom entre abril y junio de 2021.

In292. Evolución de la desinformación sobre COVID-19 en Argentina a través de los desmentidos del verificador Chequeado. Raquel Tarullo (CONICET, Universidad Nacional de Quilmes, Argentina - Goldsmiths, University of London, Inglaterra), **José Gamir-Ríos** (Universitat de València, España)

Este trabajo estudia la evolución de la desinformación sobre COVID-19 en Argentina desde la declaración de la situación de pandemia por la OMS en marzo de 2020 hasta junio de 2021. La investigación aplica un análisis de contenido de cuatro variables —intención, temática, protagonismo y apelación emocional— a los 154 desmentidos publicados al respecto en dicho periodo por el medio Chequeado, único del país acreditado por la International Fact-Checking Network. Los resultados evidencian el predominio de la intención desestabilizadora, la temática negacionista, el protagonismo de las instituciones y del personal sanitario, y la apelación emocional negativa. Además, la puesta en relación de dichas variables con la situación sociopolítica y sanitaria vinculada a la pandemia durante dichos meses permite corroborar la plena adaptación de las narrativas desinformativas al contexto temporal en el que operan.

In293. Desinformación y fact-checking en Ecuador. Análisis del rol informativo de la cuenta de Instagram de @ecuadorverifica en torno a las elecciones presidenciales del 2021. *Diego Paúl Hoyos-Simbaña* (Estudiante de la Maestría de Investigación en Comunicación y Opinión Pública de FLACSO Ecuador), *Jhonatan Andrés Lara-Aguilar* (Estudiante de la Maestría de Investigación en Comunicación y Opinión Pública de FLACSO Ecuador), *Juan Arturo Mila-Maldonado* (Estudiante del doctorado en Comunicación e Información Contemporánea de la Universidad de Santiago de Compostela)

El presente artículo tiene como objetivo identificar cuáles son las principales características de la agenda mediática digital de la cuenta de Instagram de @ecuadorverifica, partiendo de criterios teóricos del fact-checking, con el objeto de caracterizar de qué manera se configura su agenda de cara a las elecciones presidenciales 2021 en Ecuador. Para ello, se lleva a cabo un estudio longitudinal de 6 meses, en el cual se han establecido como escenarios el antes, durante y después de las elecciones presidenciales del Ecuador. La metodología será de carácter cuantitativo, empleando el análisis de contenido para sistematizar cada una de las publicaciones emitidas por la página, y de esta forma someterlas a un manual de códigos previamente elaborado en miras de codificar cada uno de los mensajes, personajes y temáticas vinculadas al rol del Fact-checking y comprender su papel en materia de validación de la información dudosa que circula por las redes sociales.

In294. Elecciones peruanas 2021: desinformación y modelos económicos en pugna. *Paola Miyagusuku Miyasato* (Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Perú - Universidad de Buenos Aires, Argentina)

Tras la primera vuelta en las últimas elecciones presidenciales de Perú (2021), campañas de desinformación contrapusieron dos modelos económicos, personificados en Pedro Castillo (Perú Libre) y Keiko Fujimori (Fuerza Popular), más allá de lo explicitado en sus planes de gobierno. Este trabajo examina, a partir de fuentes secundarias, cuáles fueron esos modelos económicos en pugna, los actores de esas campañas y sus públicos objetivo, con mención especial al área del Corredor Minero Sur. Se busca problematizar, a través de la sociología histórica, las razones de esas campañas y la eficacia de tales representaciones.

In295. Desinformación y migración venezolana. El caso Ecuador. *Agustín Alexander Sánchez Moscoso* (Universidad de Cuenca, Ecuador), *Sabrina Candela* (Universidad de Cuenca y Universidad San Francisco de Quito de Ecuador, Ecuador), *Angel Torres-Toukoumidis* (Universidades de Huelva, Sevilla, Málaga y Cádiz, España - Universidad Politécnica Salesiana, Ecuador)

Según el Banco Mundial (2020) en 2019 migraron más de 4 millones de venezolanos a otros países de Latinoamérica. Este éxodo ha desembocado en un reforzamiento mediático de exclusión recargado con síntomas de xenofobia y aporofobia (Perilla, 2020). En tanto, reconociendo la proclividad de los medios, mismos que se encuentran a su vez sumergidos en la era de la desinformación, han polarizado el discurso sensacionalista hacia los

fenómenos sociales como la migración afectando así el comportamiento de la población hacia los venezolanos (Corzo, 2020; Magallon-Rosa, 2021). Admitiendo esta situación, una de las herramientas más importantes para combatir la desinformación han sido las agencias de fact-checking (Torres-Toukoumidis, Lagares-Díez y Barredo-Ibáñez 2021). Este estudio se enfocará de manera específica en una de ellas, Ecuador Chequea, agencia ecuatoriana avalada por Poynter, International Fact-Checking Network. Su objeto de estudio serán las noticias sobre los venezolanos. El objetivo general de esta investigación pretende analizar las noticias extraídas por Ecuador Chequea sobre la migración venezolana; se derivan de allí tres objetivos específicos: [OE1] determinar la clasificación de las noticias falsas sobre venezolanos; [OE2] sistematizar una revisión pormenorizada sobre la fuente, la temática, el material audiovisual, el contexto y el lenguaje. A partir del lenguaje, se dispone el tercer objetivo [OE3]: identificar la aproximación imbuida a un discurso positivo o un discurso de odio en las noticias seleccionadas por la agencia de verificación. Para ello, se han extraído setenta y un (71) noticias entre 2018 a 2021, aplicando su revisión mediante un análisis de contenido dirigido hacia las categorías establecidas por Pérez-Curiel (2021) referido a los medios, autoría, variables cualitativas y variables discursivas, junto con las presentadas por Aedo y Farias (2009) respecto al discurso xenófobo. Los tres objetivos planteados permiten reafirmar el rol de las agencias fact-checking sobre un fenómeno actual y facilitar la comprensión del éxodo migratorio venezolano en cuanto a sus caracterizaciones generales y su discurso propugnado en las noticias.

In296. Análisis comparado de las herramientas de fact-checking de España y Argentina. *Alejandro Ferrández-Mas* (Universidad de Santiago de Compostela y Universidad de Alicante, España), *Paulo Carlos López-López* (Universidad de Santiago de Compostela, España)

La propagación de fake news constituye un fenómeno emergente en nuestra sociedad que pone en peligro elementos tan esenciales como la política, la economía e incluso la salud pública. En este contexto, las herramientas de verificación de noticias suponen una herramienta muy valiosa para evitar la propagación de cualquier dato falso a través de los medios de comunicación o de las redes sociales. La siguiente investigación analiza estas herramientas en los sistemas mediáticos de España y Argentina poniendo de manifiesto unas organizaciones de características bastante similares entre ambos sistemas, transparentes, con un método de verificación argumentativo que se dota de escalas de verificación para acompañar el resultado final y con una pluralidad en cuanto al modelo del proyecto que se presenta en ambos países.

In297. NEXO. Articulación de la Línea de Investigación en Comunicación Política con la Maestría en Gestión del Diseño. *Marina G. Mendoza* (Universidad de Palermo-CONICET-IEALC-UBA, Argentina)

Proyectos de investigación de estudiantes de Seminario de Metodología de Investigación I-2021/2

In298. Tesis recomendada para su publicación. La indumentaria como voz de protesta. Los pañuelos verdes en la subversión del género, en el marco de la lucha por la legalización del aborto en Argentina (Buenos Aires, 2018-2020). *Cyntia Valladares* (Universidad de Palermo, Argentina)

La presente investigación trata sobre el lugar de la indumentaria en la protesta. Esto se propuso con el fin de articular la conceptualización del vestir —en carácter de práctica— con las nociones de cuerpo, protesta y acción colectiva de mujeres, desde una perspectiva de género. De allí que se buscó indagar en el lugar de la vestimenta, como dimensión estético-política en las reivindicaciones de los movimientos de mujeres y feministas, tomando como objeto de estudio al pañuelo verde, símbolo de la lucha por la legalización del aborto y de la Campaña Nacional por el Derecho al Aborto Legal, Seguro y Gratuito en Argentina. Desde la óptica construida en la investigación, el pañuelo verde se presenta como una prenda política que reivindica la lucha por el aborto legal, mientras evidencia tensiones respecto a mandatos sociales y práctica la subversión de género.

• **Investigar en Diseño (C26 Coloquio)**

Esta Comisión sesionó online el viernes 22 de Julio de 2022 a las 12.00 hs. (ARG). **Coordinación:** Marina Matarrese (CONICET- Universidad de Buenos Aires y Universidad de Palermo, Argentina) y Luz del Carmen Vilchis Esquivel (Universidad Nacional Autónoma de México – UNAM, México).

En esta comisión se presentó “Múltiples miradas en, desde y para el Diseño y los objetos” (Cuaderno 172) con los resultados del Proyecto 8.5 del mismo nombre, que dirige Marina Matarrese (CONICET- Universidad de Buenos Aires y Universidad de Palermo, Argentina) y Luz del Carmen Vilchis Esquivel (Universidad Nacional Autónoma de México – UNAM, México).

Se presentan los resultados del proyecto realizado entre marzo de 2021 y julio de 2022, que hizo foco sobre las reflexiones y múltiples miradas en, desde y para el Diseño y los objetos.

Los resultados de éste Proyecto continúan enriqueciendo las investigaciones de la Línea de Investigación N°8 – Investigar en diseño - Desarrollo de un proyecto institucional de investigación del claustro docente.

La Línea se desarrolla de manera ininterrumpida desde 2017 entre la Facultad de Diseño y Comunicación (UP, Argentina) y la Universidad Autónoma de México-UNAM (México). Los Proyectos anteriores al que se presenta en esta oportunidad son: 8.4 Diálogos desde, para y a través del Diseño (Cuaderno 143), 8.3 Identidad, Ética y Diseño. Un análisis de los múltiples cruces posibles (Cuaderno 118), 8.2 Nuevos modos de gestión institucional en la investigación del diseño (Cuaderno 90), 8.1 Experiencias comparadas - Investigar en diseño en América Latina (Cuaderno 82) todos junto a la Universidad Autónoma de México-UNAM (México) presentados respectivamente en los Coloquios 2021, 2020, 2019 y 2018 (Entre paréntesis

se consigna el Cuaderno donde se publican los resultados correspondientes al Proyecto).

Toda la información y documentación de las Líneas, los Proyectos y Publicaciones puede consultarse en forma libre y gratuita en: https://www.palermo.edu/dyc/investigacion_desarrollo_diseno_latino/index.html

La colección completa de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación está disponible en forma libre y gratuita en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/index.php

En esta comisión se presentaron las siguientes ponencias:

In299. Inteligencia de Diseño, una mirada orientada a la innovación desde un ángulo semiótico. *Dora Ivonne Álvarez Tamayo* (Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla, México)

Los seres humanos conviven en un planeta semiótico. Los signos representan datos de entrada fundamentales para sobrevivir, aprender, desarrollarse, decidir y actuar. Así, Morris (1938) se refería a los individuos como animales simbólicos y Deely (2010) como animales semióticos. En los últimos tiempos, la humanidad ha enfrentado retos que pueden ser abordados desde esta óptica y que ponen en evidencia el llamado a la innovación. En este contexto, se analiza el concepto de inteligencia de diseño. Si partimos de la premisa de que los diseñadores son semiopensadores –semiothinkers- sus aproximaciones a la comprensión de los fenómenos se realizan desde una mirada abierta, curiosa, divergente en principio, pero con capacidad convergente para tomar decisiones y ofrecer soluciones a problemas indeterminados, poniendo en juego sus capacidades intelectuales. Es en esa búsqueda de respuestas no prototípicas, que se ejecutan procesos iterativos que incluyen la reinterpretación de datos a través de la abducción como base para transitar en mundos posibles. Aproximarse a un fenómeno es más que mirar con ojos de diseñador, es mirar con la mente para poner en acción la inteligencia de diseño, la cual representa su potencial intelectual. Este concepto se analiza considerando los argumentos planteados por Gardner respecto a las inteligencias múltiples y el pensamiento de diseño –Design Thinking- abordado desde un enfoque semiótico. Los principales hallazgos permiten vislumbrar implicaciones pragmáticas para el ejercicio del diseño orientado a la innovación. Desde esta perspectiva, es posible establecer un punto de partida para desarrollar un marco de referencia que sustente las prácticas diseñísticas ante escenarios dinámicos, extendiendo sus alcances y ámbitos de influencia.

In300. La instalación artística. Referente para el análisis de los espacios narrativos. Una mirada investigativa desde el arte y el diseño. *Leobardo Armando Ceja Bravo* (Universidad De La Salle Bajío, México)

Las instalaciones artísticas comportan el carácter material de una idea e intención de su autor (de Diego, 2015; Rebentisch, 2018) en este sentido, son propuestas para ser presentadas ante un grupo de personas que deberán vivenciar el espacio propuesto por el artista. Esta búsqueda de vivenciar el espacio, requiere la puesta en marca de procesos por demás personales, en los que la experiencia

previa de los asistentes será un elemento fundamental para poder dialogar con la obra artística, en este sentido, los diseñadores, particularmente los ambientales y de espacios buscan que, tanto la emoción, la percepción, la funcionalidad y la interacción se logren dar. Por ello, tanto para el artista como para el diseñador los fines que se persiguen hacen explícita la necesidad de entender los espacios como “espacios narrativos” (Austin, 2018). Es a través de estos espacios que se logra articular la vivencia, la experiencia y la mirada personal de sus autores, mediante un proceso comunicativo el cual se muestra a través de los materiales, los ambientes resultantes, las sensaciones y las emociones, considerando al mismo tiempo la interacción a través de la obra-espacios configurados. Ambas disciplinas hermanan algunos de sus recursos, acciones y sentidos bajo una mirada crítica y analítica con la cual buscan compartir características, lenguajes y hasta intenciones comunicativas comunes, aunque su punto de partida sea distinto. Este trabajo, busca reflexionar sobre las posibilidades interpretativas que se puede establecer en los espacios configurados, pudiendo ser las instalaciones artísticas una referencia para ello. Así mismo se trasciende el carácter disciplinar, con lo cual se busca aproximarse con una mirada particular integradora, trascendiendo los límites disciplinares, y con ello, se busca compartir una postura personal y al mismo tiempo, comprometida con el sentipensar (Fals, 2009, Escobar, 2016, Galeano, 2019 y Botero, 2019) bajo el reconocimiento de los actores implicados.

In301. Identidad visual de las empresas privatizadas en los años '90 en Argentina. Verónica Devalle, Paula Socolovsky (Universidad de Buenos Aires, Argentina)

A comienzos de los años '90, en el primer mandato presidencial de Carlos Menem, se implementaron una serie de medidas económicas y políticas que cambiaron estructuralmente a la Argentina. El ciclo de políticas neoliberales que se puso en marcha incluyó la ley de Reforma del Estado, la ley de Convertibilidad cambiaria y las sucesivas privatizaciones de empresas estatales de servicios públicos. Las tres se encontraban estrechamente vinculadas. La reforma del Estado se realizó bajo el supuesto de que éste asumía –y que lo hacía en forma deficitaria– tareas que podían ser ejecutadas por particulares. Asimismo, se consideraba que una estructura estatal fortalecida podía intervenir en forma artificial el decurso del mercado y de las inversiones económicas y financieras. La finalidad era modernizar el país, atraer capitales y apostar a un Estado pequeño y eficiente que se encargara de las funciones propias de un buen estado liberal: seguridad, salud y, eventualmente, educación. En ese contexto las privatizaciones de las empresas públicas de servicios respondieron simbólicamente a ese reclamo y materialmente aportaron los fondos necesarios para financiar la política de paridad cambiaria en el primer tramo de menemismo. Ahora bien, cabe la pregunta sobre cómo fue posible que la Argentina se desprendiera sin obstáculos y sin una oposición considerable de sus empresas más importantes. La respuesta más inmediata da cuenta del funcionamiento activo de la

ideología neoliberal como piso de sentido común. Bajo todos los supuestos descriptos resultaba lógico deshacerse de las “pesadas cargas del Estado”. El objetivo del trabajo es abordar ese fenómeno a partir de una mirada que analice la operación ideológica-discursiva de creación de una nueva identidad visual para las empresas privatizadas. Interesa en particular observar el modo en que se construyeron empresas nuevas a partir del recambio de imagen que buscaba consistentemente des-historizar, des-territorializar y des-estatizar. Para ello se examinará la transformación en la identidad visual de empresas como Telecom, Telefónica e YPF. El artículo se divide en tres partes. Una primera, destinada a observar los aspectos centrales de las políticas neoliberales desplegadas en Argentina durante los años '90. Una segunda parte donde, situados en la ciudad de Buenos Aires, se repasa el modo en que, a partir de esas políticas, se transformó el perfil profesional de las distintas carreras de diseño de la Universidad de Buenos Aires (UBA). Y una tercera parte donde se examina el cambio en la imagen de las empresas de servicios públicos que se privatizaron en este contexto.

In302. La mirada de la comunicación y la expresión en la tipografía. Gerardo Gómez Romero

Desde el periodo de la posmodernidad se abrió la disyuntiva sobre si la tipografía debiera ser expresiva o limitarse al valor nominal de comunicar su significado lingüístico. Dos posturas que dirigen su mirada en sentidos opuestos; la normatividad representada por ortodoxos de la academia que defienden el orden, la estructura y legibilidad de la letra, bajo los principios y fundamentos del diseño. Y en el otro extremo, los liberales posmodernos que rompen con toda norma y enfocan su trabajo hacia la expresión visual, experimentación y deconstrucción de textos. Toda manifestación tipográfica en el diseño supone algún grado de comunicación y de expresión que en tales casos habrá que mirar bajo la óptica del objetivo que se persigue. Analizar los orígenes de los diferentes estilos tipográficos establece la concepción epistemológica, su función simbólica, y la comprensión de su existencia a partir de los diferentes eventos y contextos de la historia. En el trabajo creativo del diseñador, la mirada puesta en la tipografía es un tópico ineludible del diseño gráfico que tiene mucho que decir tanto en el sentido de comunicación objetiva, como en el sentido de la expresión subjetiva. En el presente artículo se presentan algunos casos de fuentes y estilos tipográficos con la visión de crear conciencia de a su carácter comunicativo y expresivo que por su relevancia histórica llegaron a significar tendencia, a veces controversia, pero siempre como parte fundamental del desarrollo del diseño gráfico.

In303. De lo gráfico en el diseño. Una mirada a partir de sus interpretaciones simbólicas. Martha Gutiérrez Miranda (Universidad Autónoma de Querétaro, México)

El concepto de lo “gráfico” como universo que reconcilia y determina el inmenso campo relacionado con el diseño, la representación y la imagen, ha sido tratado como adjetivo diferenciador que distinguen a una disciplina

relativamente reciente. Desde una perspectiva epistemológica, el diseño gráfico a partir de una concepción ampliada del concepto de mirada y con ello desde la visualidad, se ha reconocido en el orden cultural, como expresión, referencia y manifestación. Este texto de carácter reflexivo, propone considerar al diseño gráfico como una experiencia más allá de la visual-óptica, es decir como un hecho cognitivo y a la visualidad, como la condición de visibilidad de los artefactos diseñados; fenómenos que han significado el interés por el objeto diseñado y su capacidad de atención, transferencia y comprensión. La intención consiste en situar, a partir de una explicación general, la relación entre la imagen mental, que a través de interpretaciones sinestésicas, puede complementar los sentidos y significados, para construir, a partir de lo gráfico, cartografías mentales e interpretaciones simbólicas. Desde planteamientos teóricos que subyacen especialmente en el ámbito de los estudios de la cultura visual, la hermenéutica y la fenomenología del diseño, se intentará determinar al acto de ver como un hecho cruzado por todos los sentidos, con una intencionalidad y un carácter construidos desde la subjetividad. De esta forma, se enmarca la relación de interdependencia entre el sujeto y lo visto, entre la mirada y el objeto gráfico, generándose con ello un proceso de significación e interpretación que permite a su vez construir un imaginario icónico sobre el que se asienta la cultura visual.

In304. La mirada del diseño como fábrica de ideas.
Andrea Daniela Larrea Solorzano (Universidad de Palermo, Argentina)

Este proyecto surge desde el análisis de la práctica creativa de clase, desarrollada junto a un grupo de aspirantes a diseñadores que cursaron la asignatura de taller proyectual en el ciclo de nivelación universitaria durante la etapa de pandemia. Se establece una lectura de las múltiples miradas con las que abordaron los problemas planteados, quienes aún no poseen una formación en aspectos fundamentales dentro del campo del diseño gráfico, relacionados con la forma, la estructura, el color, el movimiento y otras categorías a las que recurrimos al momento de diseñar. Ante la falta de experiencia en estos contenidos, el trabajo se centró en la generación de ideas, a partir del conocimiento de ciertas metodologías de diseño, principalmente, deconstruyendo el método proyectual propuesto por Bruno Munari. Considerando que las clases se dictaron de manera virtual y que, por las condiciones sanitarias, en muchas ocasiones era complejo proveer otro tipo de materiales para la realización de proyectos, los elementos cotidianos, que se encontraban al interior de las viviendas sirvieron como recurso para enlazar una propuesta conceptual, junto a los materiales y los procesos para la construcción de ideas reflexivas, en las cuales la definición de significados, amparados en metáforas, permitieron establecer soluciones gráficas, que entre otros soportes, se visualizaron a través de carteles. Los procesos de investigación, ideación, bocetaje y elaboración se desarrollaron de manera paralela a los momentos de exploración, tanto para la generación de

una propuesta teórica, como en la resignificación de los materiales, posibilitando la construcción de imágenes utópicas y nuevas narrativas visuales.

In305. La Mirada del Diseño a través de los lentes de la Transdisciplinariedad frente al desafío de la Complejidad en el siglo XXI. *María Teresa Lopez Colín*

La mirada de la transdisciplinariedad ante la complejidad posibilita al diseño beneficiar a las comunidades con un saber construido más allá del claustro universitario o laboratorio (Nicolescu, 2006), al integrar la colaboración de métodos de investigación de otras disciplinas, y dar paso a nuevos saberes, que brindarán la oportunidad al profesionalista del diseño de convertirse en un agente de cambio, mediante una dialéctica entre las disciplinas y el diálogo entre la ciencia y la sociedad. El presente trabajo tiene el propósito de reflexionar acerca de cómo la mirada del diseño a través de la transdisciplinariedad se habilita para enfrentar los desafíos del paradigma actual, por medio de los principios lógicos de su forma de ver, al buscar comprender la complejidad del mundo contemporáneo, con apoyo de la implicación y no solamente desde la distinción y la asociación, para dar solución a las culturas, las personas y las metodologías, construyendo puentes entre las disciplinas, los distintos saberes, tanto científicos como populares, al reducir la brecha entre ambos, así por medio de un diálogo estrecho y permanente se posibilitan soluciones de mayor envergadura ante la incertidumbre desde la óptica del diseño a través de los lentes de la transdisciplinariedad.

In306. La mirada como espacio del habitar. *Ruth Verónica Martínez Loera* (Universidad Autónoma de San Luis Potosí, México)

En 1972 Facultad del Hábitat encontró en la arquitectura la posibilidad de adentrarse en la interpretación del espacio habitable. Idea que se consolidó en 1976 a través del eje humanístico-estético-tecnológico construyendo un entramado de pensamiento reflexivo sobre hábitat-diseño-síntesis. Hoy día, es un espacio académico que vincula construcción, comunicación, objeto, memoria y ciudad como elementos que detonan la mirada al mundo de la vida. Los conceptos óticos, imagen, horizonte, contexto, idea, perspectiva o punto de vista explican la comprensión del entorno social del ser humano y el impacto generado por la modificación de la naturaleza a través de los productos del diseño. Por ello, el término mirada expresa con mayor claridad el ejercicio de interiorizar, reflexionar y criticar percepción, cultura, cuerpo y cosmovisión para penetrar en la comprensión de las cosas que simbolizan la comunicación entre cuerpo y creación. La mirada como espacio del habitar reflexiona sobre los saberes prácticos, técnicos y conceptuales que integran las ciencias del diseño. Así, el sentido de habitar coloca al ser humano como un observador que busca, permanecer, existir, cultivar y trascender límites con la intención de construir relaciones entre la capacidad de asombro y la curiosidad como ejes que dan sentido a la capacidad de saber.

In307. La mirada desde el diseño, los procesos perceptivos y el eye tracking. *Celia Guadalupe Morales González, Eduardo Martínez Marín* (Universidad Autónoma del Estado de México, México)

El acelerado ritmo de vida que permea en la sociedad actual se encuentra inmerso en un contexto dinámico bombardeado por una gran cantidad de información visual captada por el sentido de la vista. En este sentido, desde lo distal y lo espacial se realizan procesos perceptivos y cognitivos que involucran funciones cerebrales que hacen posible descifrar, constituir, formar e interpretar las cosas que le dan sentido al mundo real. Se ha demostrado, que los seres humanos activan las emociones antes que la razón y al captar imágenes realizan una integración psicofísica que se transforma en el córtex visual mediante tres operaciones básicas: ópticas, químicas y nerviosas; éstas convierten estímulos visuales y experiencias perceptivas en una conciencia visual, para transformar estos mecanismos en pensamientos diversos y complejos, es decir, “la mirada”. Sobre esta idea, es pertinente situar a la disciplina del diseño gráfico en el área de los estudios de la cultura visual y definir una postura ideológica que oriente el desarrollo de la metodología proyectual sobre enfoques fenomenológicos y hermenéuticos para pensar las implicaciones que tiene el proceso perceptivo de lo que se diseña. En consecuencia, el conocimiento y reconocimiento de los contextos en donde se insertan los problemas de comunicación visual es la antesala para predecir las posibilidades interpretativas en la recepción y apropiación del mensaje. Las ideas que conducen a situar la mirada a partir del diseño requieren de herramientas de comunicación visual aplicadas a un ejercicio proyectual, en donde el concepto se hace visible en lo diseñado para garantizar que el mensaje visual logre su función. Finalmente, se propone incorporar a la metodología proyectual, la tecnología de seguimiento ocular (Eye Tracker), una herramienta que registra y detecta movimientos oculares, sobre la base de un estudio científico que permite detectar la respuesta cognitiva subyacente a la experiencia visual.

In308. Los objetos de diseño desde una mirada cognitiva. *Elia del Carmen Morales Gonzalez y Yésica Alejandra del Moral Zamudio* (Universidad Nacional Autónoma de México, México)

El diseño ha sido definido como una actividad proyectual intencionada dirigida a la creación de objetos significativos orientados a la solución de problemas o necesidades. Este artículo ofrecerá una mirada a la capacidad que dichos objetos tienen de contribuir a la construcción de conocimiento. Un tipo de conocimiento que interviene en la producción de hábitos perceptuales, modificación de conductas y establecimiento de estereotipos, entre otras cosas. Este proceso cognitivo integra emoción, sentimiento y razón, aspectos que han sido validados a través de las aportaciones de otras disciplinas, entre ellas las neurociencias.

El desarrollo cognitivo tiene su origen en nuestra relación con el entorno surgida del proceso perceptivo en el que intervienen, además de los aspectos biológicos que nos constituyen, elementos relacionados con la cultura a la que pertenecemos, el espacio geográfico y temporal

que nos rodea, la historia individual con sus creencias y vivencias, todo ello constituye la experiencia perceptiva, imaginativa e intelectual y coadyuva a la acción en torno al conocimiento adquirido durante la interacción con los objetos diseñísticos. Es en este fenómeno en donde se manifiesta la afirmación de “no hay conocimiento sin emoción” (Arnold Bennet). Al considerar a los objetos de diseño como generadores de conocimiento, planteamos su inferencia en la conformación de estructuras biológicas y sociales a partir de lo aprendido y por lo tanto, su trascendencia en la relación que el ser humano establece con la realidad, su interpretación e incluso la cimentación de la misma, perspectivas que, sin duda, participan en la formación de una conciencia humana que emerge de lo corporal y nos sitúa como parte de la naturaleza.

In309. Mirada social del diseño para una vida buena - *Marco Antonio Sandoval Valle* (Universidad Nacional Autónoma de México, México)

Este escrito explora, desde una óptica crítica, el enfoque social del diseño, como punto de partida se toma el pensamiento y la actuación de las prácticas del “buen vivir”, que se encuentran contextualizadas en las denominadas epistemologías del Sur Global. El objetivo es reconocer que los postulados decoloniales contribuyen a reformular la mirada social del diseño, esto por la manera en que implican las problemáticas políticas, sociales y culturales vigentes que afectan a esta disciplina. Adoptar dicha perspectiva, da como resultado que se explore la posibilidad de ampliar los horizontes epistémicos actuales del diseño, apelando a la transformación de las visiones con las que se construye con el fin de incidir, deseablemente, en la conformación de una “buena vida” para los individuos y sus comunidades.

In310. Deconstruir el diseño o las capas de la mirada... *Luz del Carmen Vilchis Esquivel* (Universidad Nacional Autónoma de México, México)

Cuando se observa lo diseñado hay niveles de comprensión que transitan de lo superficial a lo profundo recorriendo trayectorias reflexivas que se agudizan temporal y espacialmente. La mirada puede ser insustancial y liviana, buscar sólo lo exterior y aparente, no obstante, si va más allá del primer vistazo, los pasos hunden al pensamiento en lo insondable. Estas capas inician en el todo tangible y objetivo, pero pueden culminar en fragmentos absolutamente subjetivos. Con base en lo anterior es que es factible tener diversos referentes de interpretación comprendiendo la importancia de los rostros del diseño desde los cuales podemos comprender la antinomia otredad-notredad porque se adjudica un repertorio de valores múltiples entre los que destaca la descripción primaria y originaria que está al principio de todo vínculo perceptual. No obstante lo anterior, ingresar en otros sedimentos más amplios y recónditos es condición para verse inmerso en el mundo de la explicación en la que el todo tiene sentido, puede ser deconstruido y entendido porque la proximidad acerca a otra faz del diseño. Desde esta perspectiva, es preciso establecer niveles en un contexto valorativo que exige la acción intuitiva o pre-reflexiva o pre-teorética pero también

demanda la acción pensante, conceptual y reflexiva. Mirar el diseño, en estos horizontes hermenéuticos y de sentido, requiere una praxis que lleva a cabo recorridos del pensar y el hacer.

In311. Una mirada al poder simbólico de la imagen para un cambio social. *María Gabriela Villar García*

(Universidad Autónoma del Estado de México, México) Este artículo pretende generar una reflexión en torno a cómo la imagen, considerada una representación social de una época y contexto, logra determinar la actuación de grupos sociales al impregnarles formas de ser y actuar frente a fenómenos sentidos por la sociedad contemporánea. Se discute cómo la producción y la reproducción de lo real a partir del significado que los grupos sociales otorgan a la imagen, determina el sentido y actuar colectivo ante sucesos y fenómenos, mostrando así el poder simbólico de las representaciones de la realidad social. El interés de este trabajo es generar una reflexión sobre cómo al deconstruir las formas de representar la producción de la realidad se logran comprender los alcances de la percepción colectiva desde la actuación de la comunicación visual y el diseño gráfico. El ejercicio que se expone, muestra una mirada del poder simbólico de la imagen representada. Metodológicamente se asume una postura desde el constructivismo social, en el cual, la mirada trasciende la comprensión de la mente y de los procesos cognitivos individuales y se enfoca en el mundo del significado compartido o colectivo, generado a partir de textos (producto del ejercicio de la disciplina del diseño gráfico) ubicados en contextos específicos. Se aborda el estudio de caso como una estrategia para realizar un ejercicio de análisis del discurso mediático de fenómenos actuales, como la representación de la migración y la violencia a partir de conflictos sociales. En el ejercicio de análisis desde la recepción, se distingue el uso del modelo cualitativo de investigación y se contempla el texto, el contexto y los intertextos como una posibilidad para ofrecer una mirada de la trascendencia del ejercicio de la comunicación visual y el diseño para actuar frente a necesidades sociales. Se observa como constante en la deconstrucción del discurso de la representación simbólica de fenómenos sociales, el uso de la violencia cultural, por lo que se promueve una reflexión a fin de utilizar el poder del discurso de la imagen para promover nuevas formas de convivencia social.

In312. Las miradas de la discapacidad visual. Diseño de materiales hápticos para el acceso al arte pictórico a través de la “mirada” de las personas ciegas. *Jorge Eduardo Zarur Cortés*

(Universidad Autónoma del Estado de México, México) Desde una mirada escópica, la pulsión se concibe como fuerza que empuja al individuo a realizar cierta acción con la finalidad de complacer una tensión interna, de la pulsión de mirar y de no apartar la mirada, de ver más y con más detalle, de buscar información acerca de algo, -si acaso-, de la aplicación de acciones para realizar un deseo intrínseco. Así, la acción de diseñar se instrumenta

como parte de las múltiples miradas que desde el diseño se generan para observar detenidamente a los usuarios de los productos derivados de este.

El diseño universal busca mirar hacia manifestaciones humanas que se conviertan en inclusivas para grupos humanos vulnerables y que ofrezcan una vida pulsional a través de los vínculos con los objetos para conservar el “yo” y la psique del individuo; para las personas con discapacidad visual, por ejemplo, existen limitantes de accesibilidad a manifestaciones artísticas en las que está presente la acción de mirar -(a través de la vista)-ausente en ellos para poner atención en los “entes”, todos propios del entorno y vinculados al “ser”. Las miradas que desde el diseño se dan, se gestan como opciones para que estas personas conozcan las pinturas artísticas a través de materiales hápticos, que proveen de información valiosa al discapacitado visual por medio del tacto en movimiento, en los que la forma, la dimensión y la textura crean imágenes que les permiten mirar. El diseñador mira a partir de las experiencias creativas y técnicas aplicadas, de los vínculos y conocimientos de aquellos para quienes elabora productos estéticos y funcionales, con los cuales los usuarios con ceguera pueden elaborar imágenes vívidas que ellos miran, en la “concepción” de las cosas del mundo y de la indagación de los detalles para constatar el “estar” y formar parte de un conjunto inserto en otra realidad.

In313. El co-diseño de una exposición comunitaria y colectiva. *Mercedes Martínez González, Rodrigo Aparicio Hernández, David Gutiérrez Castañeda, Chantal Garduño Israde*

(Universidad Nacional Autónoma de México, México) Lo que buscamos compartir en esta presentación es nuestra experiencia al co-diseñar una exposición colectiva sobre los objetos, prácticas materiales y artefactos de uso y simbolización, que se elaboran en Cuanajo, Michoacán, México. El desarrollo implicó una estrecha colaboración entre las personas de la comunidad y los participantes del proyecto en la ENES Morelia, UNAM: la planeación de una curaduría comunitaria, la visita a distintos talleres, la recolección de objetos e historias, el montaje y la retroalimentación que obtuvimos durante la exposición. El resultado es una muestra de objetos que han sido prestados por sus propietarios a través de los cuales se narra la historia de una comunidad. Esta exposición nos permite elaborar varios debates: sobre la experiencia de condensar formas de compartir la experiencias materiales; incidir sobre la noción de artesanía y cuestionar los usos y tensiones que estas prácticas materiales manifiestan; entre otros. Esta exposición colaborativa y comunitaria nos ayuda a reunir puntos de vista, desde las y los líderes de Cuanajo como desde los compromisos universitarios, permiten pensar la memoria de los diseños.

In314. Teoría del diseño de información aplicada en la infografía científica. *Gerardo Luna Gijón*

(Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, en México) **Ruth López Pérez** (Universidad Nacional Autónoma de México, México)

En este texto se aborda la mirada desde la importancia que tiene la teoría del Diseño de Información y sus implicaciones en el diseño de infografías científicas, para lograr una eficiente comunicación de la ciencia. Se realiza una argumentación a partir de establecer la importancia de los conceptos de teoría y principio, haciendo una revisión de aquello que autores reconocidos del área identifican como tal en el diseño de información. Y esto se relaciona con dos conceptos fundamentales para la disciplina: la edificación y la conmutatividad. Finalmente, se completa la propuesta al abordar la interacción que tiene la narrativa o storytelling con el Diseño de Información en la infografía científica.

• **Game Studies (C27 Coloquio)**

Esta Comisión sesionó online el viernes 22 de Julio de 2022 a las 12.00 hs. (ARG). **Coordinación:** Luján Oulton (GameON, Fundación Walter Benjamin), Diego Maté (Instituto de Investigación y Experimentación en Arte y Crítica-IIEAC, Universidad Nacional de las Artes-UNA, CONICET, Argentina) y José Ángel Garfías Frías (Universidad Nacional Autónoma de México - UNAM).

En esta comisión se presentó “Insistencias: viejas inquietudes, nuevas preguntas de los game studies” (Cuaderno 160) con los resultados del Proyecto 18.4 del mismo nombre, que dirige María Luján Oulton (GameON, Argentina), Diego Maté (Instituto de Investigación y Experimentación en Arte y Crítica IIEAC-UNA, CONICET, Argentina) y José Ángel Garfías Frías (Universidad Nacional Autónoma de México - UNAM)

Cuando los game studies empezaron a delimitarse como campo de estudio a comienzos del nuevo milenio tuvieron que luchar por hacerse un lugar propio dentro de la academia. Dos décadas después, la producción académica del campo exhibe, por debajo de sus quiebres, debates y novedades más espectaculares, líneas de continuidad que señalan inquietudes e interrogantes que se perpetúan. Estas continuidades confirman que los game studies, al igual que muchos otros espacios y disciplinas, se consolidan en torno a un conjunto de reflexiones e intereses cuya reiteración acaba por conferirle al campo un rostro singular, una identidad propia.

Los resultados de éste Proyecto continúan enriqueciendo las investigaciones de la Línea de Investigación N°18 Game Studies: Juego y Sociedad. Perspectivas Digitales Contemporáneas.

La Línea se desarrolla de manera ininterrumpida desde 2018 entre la Facultad de Diseño y Comunicación (UP, Argentina) junto a distintas Universidades. Los Proyectos anteriores al que se presenta en esta oportunidad son: 18.3 Derivas: Concentración y aperturas de los Game Studies (Cuaderno 130) y 18.2 Videojuego, Juego y Game Studies: Interrelaciones con otros campos del conocimiento (Cuaderno 110) ambos junto al Instituto de Investigación y Experimentación en Arte y Crítica IIEAC-UNA, CONICET (Argentina) y 18.1 Game Studies: Juego y Sociedad. Re-apropiaciones y re-significaciones contemporáneas (Cuaderno 98), presentados respectivamente

en los Coloquios 2021, 2020 y 2019 (Entre paréntesis se consigna el Cuaderno donde se publican los resultados correspondientes al Proyecto).

Toda la información y documentación de las Líneas, los Proyectos y Publicaciones puede consultarse en forma libre y gratuita en: https://www.palermo.edu/dyc/investigacion_desarrollo_diseno_latino/index.html

La colección completa de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación está disponible en forma libre y gratuita en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/index.php

En esta comisión se presentaron las siguientes ponencias:

In315. Sobre el uso de la violencia en los juegos digitales. Pablo Gobira, Emanuelle de Oliveira Silva y Luiz Carlos de Oliveira Ferreira (Universidad del Estado de Minas Gerais, Brasil)

Los juegos digitales tienen varias aplicaciones posibles además de su función lúdica central. Desde la creación de las tecnologías digitales, las posibilidades de acceso a los procesos creativos de los juegos aumentaron. Con esta ampliación, los juegos comenzaron a ser utilizados en áreas como en la publicidad y propaganda (P&P), pero siempre –asi sea en el entretenimiento, como arte o en la dimensión de P&P– los juegos implican una constitución que dirige el jugador a un producto, a una experiencia o mismo a una reflexión. Partiendo de eso, tenemos la intención de presentar un estudio sobre el “uso de la violencia” como elemento constitutivo de ciertos juegos lanzados en 2018: Agente 17 y Bolsonaro 2k18. Percibimos que existen, en estos juegos, una exploración de la potencia política en ellos existentes a través de la violencia. Esta dimensión participativa en la sociedad revela un uso del juego como elemento incrustado en la cultura, dejando de lado la dimensión ontológica senalada por Johan Huizinga (2005) que permitiría superar este uso superficial del acto de jugar.

In316. Newsgames: estado de la cuestión desde la ecología de los medios. Mariano Mancuso (Universidad de Buenos Aires y Universidad Nacional de Rosario, Argentina)

A comienzos de este siglo, experimentos con videojuegos y noticias dieron lugar a los newsgames. Desde la ecología de los medios como marco teórico que permite entender las transformaciones que posibilitaron estas nuevas intersecciones entre juegos y periodismo, se revisan los debates teóricos que marcaron su historia y configuran su presente. El artículo propone un recorrido por los vaivenes del género: los prometedores inicios como contenido innovador que salvaría al periodismo digital, su pérdida de protagonismo ante el auge de la gamificación y las dificultades actuales en un ecosistema de medios, con audiencias participativas y narrativas transmedia, en el que no logra consolidarse.

In317. LudumProba: una propuesta para el rediseño lúdico de las instancias de examen en el contexto universitario. Anibal Rossi (Universidad Nacional de Rosario, Argentina)

Se pone el foco de atención en las instancias de examen en el contexto universitario. Se argumenta a favor de la necesidad de un rediseño lúdico de las mismas a partir de su contextualización en un proceso más amplio de agotamiento del proyecto disciplinar y sus dispositivos normalizadores y de la emergencia de la sociedad de control. La articulación de dicho recorrido se encuentra dada por la problematización del concepto de experiencia desde la recuperación de los planteos de Alessandro Baricco (2008, 2019). Desde allí, se despliega una propuesta de rediseño que comprende el desarrollo de una mecánica lúdica junto con una plataforma digital.

In318. Imágenes de infancias en los desarrollos digitales. *Lucila Fogiel y Ines Heredia* (Universidad de Buenos Aires y Ministerio de Educa) *Virginia Noe* (Universidad Nacional de San Martín y Ministerio de Educación de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires)

Se indaga sobre las concepciones de infancias en la industria de los videojuegos que, muchas veces sesgadas por intereses comerciales, suelen reproducir estereotipos sociales. Partimos del cruce interdisciplinario entre infancias, educación, arte y tecnología a través de un diálogo respetuoso con las infancias y las formas en las que estas construyen conocimiento. Se revisan los desarrollos existentes, desde los que piensan a las infancias desde el consumo, hasta los que plantean experiencias lúdicas interactivas, que invitan a vincularse más allá de las pantallas y construir con otros.

In319. Entre dunas. Un viaje transpositivo del relato novela al relato juego de mesa. *Lelia Fabiana Perez* (Universidad Nacional de Tucumán, UBACYT y Universidad Nacional de las Artes, Argentina)

El estreno del filme *Dune* (2021) dirigido por D. Villeneuve reflota una serie de nuevas disquisiciones acerca de aquel universo ficcional expresado en múltiples lenguajes y prácticas sociales. Se propone analizar una de esas expresiones, la del juego de mesa *Dune* Un juego de conquista, diplomacia y traición (2019 [1979]). Se hará foco en los modos transpositivos de la novela al juego, observables en el funcionamiento del sistema del juego, el diseño del *gameplay* y las reglas, todo acorde a las caracterizaciones que se desarrollan en el relato literario. Se tendrá en cuenta la situación actual de las operatorias transpositivas y como en proceso en particular, influenciado también por un “estilo de época”, se elabora un pasaje de las formas narrativas del género literario a las predominantemente descriptivas del género juego de mesa de estrategia y conflicto bélico.

In320. Dos obras con mecánicas de videojuegos sobre violencia de género. *Mónica Jacobo* (Universidad Nacional de Córdoba, Argentina)

La posibilidad de habitar la piel de alguien más así como introducirse en espacios simbólicos en tres dimensiones, contruidos con la materialidad de los polígonos, es utilizada no solo para el entretenimiento sino también para el desarrollo de juegos que involucren la crítica social. De acuerdo con la propuesta de Judith Wajcman (2006) las tecnologías se componen no solo de los elementos

materiales, sino también de los discursivos y sociales de la práctica tecnocientífica. En este trabajo nos adentramos en dos producciones que en el plano discursivo guían la mirada crítica sobre la relación género y videojuegos, Sola de Agustina Isidori y Memento de Marlow Haspert, experiencias que se adentran en problemáticas de violencia de género a través del lenguaje de los videojuegos.

In321. La percepción sonora como marco de análisis: procesos de hibridación entre ambiente y foley en videojuegos. *Lautaro Alberto Dichio Suarez* (Universidad Nacional de Quilmes, Argentina)

La bibliografía ludo-musicológica se centra en el estudio de la música, pero no existe todavía un campo claro de análisis de los demás elementos que componen el diseño sonoro. El trabajo tiene como eje la exploración de los procesos perceptivos que ocurren entre dichos elementos. Tomando como base el fenómeno de intercambio, que es el canje entre dos elementos de uso o significado por el del otro, se elaboró el concepto de híbrido sonoro, a partir del cual se desarrolló una herramienta de análisis para estudiar las combinaciones entre dos elementos sonoros cualesquiera; en este estudio, la combinación entre ambiente y foley. Se demostró que la combinación entre ambiente y foley puede ser explicada por los principios de la teoría de la Gestalt aplicada al sonido. Se concluye que el concepto del híbrido sonoro posibilita una nueva forma de interpretar la construcción de los espacios sonoros virtuales, y además, que pueden ser utilizados como ayuda en la narración, las mecánicas y el diseño del juego.

In322. La industria del videojuego en México. Entre crisis económicas y prejuicios. *Jose Angel Garfias Frias y Roberto Carlos Rivera Mata* (Universidad Nacional Autónoma de México, México)

Los videojuegos se han consolidado en México a pesar de las crisis económicas y los prejuicios de la sociedad. El valor del mercado en el país alcanzó \$32,229 millones de pesos, en 2020 (Arteaga, 2021). Para analizar esta industria se propone un método basado en la Economía Política de la Comunicación y la Cultura para ver las condiciones económicas y sociales que determinaron la consolidación de la industria del videojuego en México. El presente trabajo se propone abordar el fenómeno de apropiación de videojuegos en mercados y economías emergentes.

In323. Marketing turístico sustentado en la industria del videojuego japonés: emplazamiento publicitario, extensión diplomática y presencia internacional. *Clara Cisneros Hernandez* (Universidad Nacional Autónoma de México, México)

La presente propuesta, se centra en amplificar un esbozo contextual enlazado a un marketing turístico sustentado en la industria del videojuego japonés, donde se vislumbra la incidencia de diversos títulos de videojuegos y sus ampliaciones mercadológicas, que en la actualidad son aprovechados para generar un escaparate turístico, tomando en cuenta ejemplos que publicitan el atractivo de la nación. El estudio se concentra en dos categorías:

1) La extensión comercial del videojuego en experiencias turísticas y gamificadas; y, 2) los advergames y su emplazamiento publicitario con incidencia diplomática e internacional.

In324. La mirada de James: teoría de la recepción en los videojuegos. *Adrián Avila Pérez* (Universidad Nacional Autónoma de México, México)

Los videojuegos son medios que, por su propia naturaleza, exigen una interacción constante por parte de los jugadores. No obstante, existen usuarios más activos que, además de jugar, interpretan las experiencias que tienen al hacerlo. Esta interpretación de los juegos es el tema de análisis en este artículo. Mediante los textos, La muerte del autor de Roland Barthes y la teoría de la recepción se explicará la importancia de la interpretación y sobre-interpretación en los videojuegos para mantener relevantes a juegos antiguos como Silent Hill 2 aun con el paso de los años.

• **Diseño, Innovación y Transdisciplinariedad (C28 Coloquio)**

Esta Comisión sesionó online el viernes 22 de Julio de 2022 a las 14.00 hs. **Coordinación:** Daniela V. Di Bella (Universidad de Palermo, Argentina), Amilton Arruda (Universidad Federal de Pernambuco UPFE, Brasil) y Carla Langella (Universita degli studi della Campania Luigi Vanvitelli, Italia).

En esta comisión se presentó “Diseño, Innovación y Transdisciplinariedad II: Relaciones del Diseño con la Naturaleza, la Biología y la Tecnología” (Cuaderno 149) con los resultados del Proyecto 4.7 del mismo nombre, que dirige Daniela V. Di Bella (Universidad de Palermo, Argentina), Amilton Arruda (UPFE, Brasil) y Carla Langella (ULVanvitelli, Italia).

Se revisa la evolución de distintos proyectos bio-inspirados según el estado actual del arte, según cuatro ejes orientadores: (a) Aspectos transdisciplinarios y pedagógicos, (b) Aspectos estratégicos y de innovación, (c) Aspectos de diseño y naturaleza, (d) Aspectos de diseño y tecnología, en el que se ubican los aportes colaborativos de investigadores del Diseño, la Arquitectura, la Biología, la Ingeniería y las disciplinas digitales, cuyas investigaciones constituyen su camino evolutivo, y una oportunidad para anticipar y debatir sobre Diseño y Futuro.

Los resultados de éste Proyecto continúan enriqueciendo las investigaciones de la Línea de Investigación N°4 Diseño en Perspectiva: Escenarios del Diseño.

La Línea se desarrolla de manera ininterrumpida desde 2014 entre la Facultad de Diseño y Comunicación (UP, Argentina) junto a distintas Universidades. El Proyecto anterior al que se presenta en esta oportunidad es 4.6 Diseño, Innovación y Transdisciplinariedad I: Relaciones del Diseño con la Naturaleza, la Biología y la Tecnología” (Cuaderno 140) junto a la Universidad Federal de Pernambuco UPFE, Brasil y la Universita degli studi della Campania Luigi Vanvitelli, Italia, presentado en el Coloquio 2021. La Línea ha finalizado también hasta la fecha 7 proyectos entre la Facultad de Diseño y

Comunicación (UP, Argentina) y la School of Design at Carnegie Mellon (CMU, USA): 4.9 Visiones del Diseño V: Diseño y Antropoceno: Desafíos sostenibles, resilientes y regenerativos (Cuaderno 158), 4.8 Transition Design II: Edición Especial (Cuaderno 157), 4.5 Visiones del Diseño IV: El Diseño como Tercer Cultura (Cuaderno 132), 4.4 Visiones del Diseño III: Problematizar el Diseño para Comprender su Complejidad (Cuaderno 105), 4.3 Visiones del Diseño II: Diseñadores Eco-Sociales (Cuaderno 87), 4.2 Visiones del Diseño I: El Diseñador como agente de cambio (Cuaderno 80) y 4.1 Transition Design I: Perspectivas del Diseño (Cuaderno 73), presentados respectivamente en los Coloquios 2022, 2021, 2020, 2019, 2018 y 2017 (Entre paréntesis se consigna el Cuaderno donde se publican los resultados correspondientes al Proyecto). Toda la información y documentación de las Líneas, los Proyectos y Publicaciones puede consultarse en forma libre y gratuita en https://www.palermo.edu/dyc/investigacion_desarrollo_diseno_latino/index.html

La colección completa de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación está disponible en forma libre y gratuita en https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/index.php

En esta comisión se presentaron las siguientes ponencias:

In325. Diseño, Innovación y Transdisciplinariedad I. Relaciones del Diseño con la Naturaleza, la Biología y la Tecnología. 7º Proyecto de la Línea de Investigación N°4 Diseño en Perspectiva. Escenarios del Diseño (UP-UPFE-ULVanvitelli) Presentación de los nuevos Proyectos de la Línea. *Daniela V. Di Bella* (Universidad de Palermo, Argentina)

En el diseño, la arquitectura y el urbanismo, la naturaleza siempre ha ofrecido inspiraciones formales, funcionales, significativas y heurísticas capaces de generar nuevas soluciones. Los avances vertiginosos y solapamientos de los campos de la Biología, las Tecnologías Digitales, la Ingeniería y de las disciplinas proyectuales, representan una exigencia inter-multi-transdisciplinar en la experimentación, investigación colaborativa y una plataforma de lanzamiento hacia la innovación, que sitúa al Diseño en el campo de la Ciencia.

In326. De la microscopía óptica a la microtomografía de rayos X: tecnologías de observación y análisis en enfoques transdisciplinarios para el diseño biónico y la botánica. *Felipe Luis Palombini, Mariana Kuhl Cidade, Branca Freitas de Oliveira, Jorge Ernesto de Araujo Mariath* (Universidad Federal de Rio Grande do Sul -UFRGS-, Brazil)

Los logros recientes en diseños bioinspirados siguen de cerca los crecientes avances en tecnologías de observación que son esenciales para comprender una estructura o sistema biológico y adaptarlos correctamente en un proyecto. Asimismo, diferentes áreas de las disciplinas clásicas, como las ciencias de las plantas, incluso se están reescribiendo gracias al avance de las nuevas tecnologías. Se aborda el impacto que tiene el uso de tecnologías de observación en el desarrollo de la investigación botánica de vanguardia, así como sus aplicaciones en diseños biónicos. Desde la microscopía óptica (LM) hasta la mi-

crotomografía de rayos X (μ CT), presentamos ejemplos de cómo múltiples tecnologías están contribuyendo a las innovaciones y nuevos descubrimientos en la morfología y anatomía de las plantas, respondiendo preguntas importantes sobre la estructura/función. Se discute la evolución de las tecnologías de observación, mostrando cómo están impactando en la comprensión de múltiples características de las plantas y su consiguiente adaptación y uso en proyectos bioinspirados mediante ejemplos. Esencialmente, el enfoque transdisciplinario de conectar profesionales de múltiples campos se considera esencial para el progreso obtenido tanto en biónica como en botánica. Al incluir tecnologías de observación más nuevas en su flujo de trabajo de investigación, los diseñadores y botánicos podrían beneficiarse de diferentes perspectivas en la investigación y aplicación de sus hallazgos.

In327. Realidades Extendidas (XR), Evolución Cognitiva y Analogías Biológicas en la Comunicación Científica. *Mauro Costa Couceiro* (Universidad de Coimbra, Portugal)

Utilizando como pretexto la investigación en desarrollo (Lobo & Couceiro, 2019), donde se integran realidades digitales y analógicas, este artículo presenta algunos aspectos menos comunes de la investigación biónica, Realidades Extendidas (XR) con origen en la cultura Ciborg. Actualmente estamos desarrollando contenidos, métodos y tecnologías para la difusión de patrimonio arquitectónico y artístico clasificado por la UNESCO, explorando las intersecciones de la inteligencia natural y artificial. Se desarrollan además ejercicios de prospectiva sobre cómo se hará la difusión cultural y como se utilizarán los medios de comunicación en la perpetuación de la memoria y en el progreso del conocimiento humano.

In328. Domos Modulares Interconectados de Progresión Continua (Domos Amopa). *Francisco Martinez Cendra* (Universidad Nacional de Ingeniería, Perú)

Las cúpulas geodésicas se vienen diseñando en diversos lugares partiendo principalmente de figuras poliédricas tales como el Icosaedro. Esto supone edificaciones de planta circular que por lo general deben actuar de modo independiente ya que la geometría propia de cada elemento no permite la unión de domos, a menos que se fuerce la geometría básica para lograr acoplar estas edificaciones a modo de pompas de jabón, donde en cuyo caso habrá que recortar diversos elementos a fin de lograr esta unión. Esto representa un problema estructural que hay que solucionar mediante elementos ajenos a la geometría básica del domo y que de algún modo solucionen el trauma de haber seccionado la estructura en diversas partes. El objetivo del presente artículo es estudiar una forma de diseño alternativa que permita la unión de domos sin alterar su propia geometría básica.

In329. El diseño de fibras vegetales como compuestos biomiméticos. *Carlo Santulli* (Universita degli Studi di Camerino y Roma-La Sapienza, Italia)

Las fibras vegetales, que se basan en estructuras lignocelulósicas, se disponen como compuestos biomiméticos, en el sentido de que incluyen una relación compleja entre

una matriz más blanda y un refuerzo más duro a través de una interfase, con uso continuo de porosidades y arreglos celulares. Sin embargo, las fibras se pueden extraer de diferentes partes de la planta según la especie, en la práctica del tallo, la corteza, el fruto, la hoja o incluso la semilla. Existe una relación entre la región de las fibras y su estructura, que este trabajo pretende discutir, presentando una gran variedad de fibras, geometrías y colocación en la propia planta.

In330. Las fábricas invisibles: tecnologías de la naturaleza y diseño de innovación artificial. *Massimo Lumini* (Istituto Europeo di Design, Cagliari, Italia)

Las nanotecnologías manipulan la materia a un nivel microscópico nunca alcanzado por la tecnología humana y generan criaturas moleculares con propiedades extraordinarias. Pero a pesar de esto, todavía no pueden competir con el *sollertiam* de la Naturaleza que actúa dentro de las Fábricas Invisibles, donde las comunidades celulares cobran vida a partir de la materia inorgánica. A pesar de su extremo poder de diseño, la biomimética aún no ha alcanzado esta competencia. Tendrá que escuchar la *lectio naturae* durante mucho tiempo en el futuro.

In331. La biomimética como estrategia para el desarrollo de estructuras bioinspiradas para la absorción de energía a base de frutas. *Antonio Roberto Miranda de Oliveira* (Federal University of Pernambuco y Federal University of Paraiba, Brasil), *Amilton Jose Vieira de Arruda* (Federal University of Pernambuco, Brazil - Instituto Politécnico de Milán, Italia), *Carla Langella* (University of Campania Luigi Vanvitelli, Italia)

Se busca actualizar el conocimiento sobre las frutas, sus estructuras, sus materiales para el desarrollo de productos bioinspirados y sus respectivas aplicaciones relacionadas con la absorción de energía y la disipación de impactos. En la naturaleza encontraremos multitud de estructuras biológicas que cumplen la función de protección y resistencia a los choques. Este estudio se centra en una de las funciones biológicamente más importantes que se encuentran en los envases naturales, que consiste en la protección directa o indirecta contra daños mecánicos u otras influencias ambientales negativas que involucran la resistencia a los choques, así como la absorción de energía. A través de la revisión sistemática de la literatura, que incluye todas las investigaciones revisadas por pares, los documentos que son relevantes para el objetivo de garantizar una búsqueda exhaustiva, se seleccionaron 21 estudios de investigación. Se identificaron tres bases de datos de investigación: (I) web of Science, (II) Scopus y (III) Science Direct. Sólo se incluyeron estudios empíricos primarios. La revisión identificó varias situaciones en las que se introducen metodologías de biomimética y bioinspiración para mejorar y resolver problemas tecnológicos mediante el análisis, la abstracción, la adaptación y la transposición de principios biológicos al mundo técnico. Los resultados indicaron que las estructuras a base de frutas podrían mejorar la eficiencia de la estructura que tiene la función de proporcionar un absorbente bioinspirado efectivo para una multitud de diseños de productos. Aunque existen varios estudios, se necesita

más investigación sobre el uso de nuevas tecnologías y nuevos escenarios para garantizar recomendaciones que puedan implementar la mejora del desarrollo del diseño bioinspirado.

In332. Diseño de materiales emergentes desde un enfoque basado en la naturaleza. *Jimena Alarcón Castro* (Universidad del Bio-Bio, Chile - Universidad Politécnica de Valencia, España)

El manuscrito aborda la ideación de apariencias superficiales para materiales emergentes, teniendo como referente sujetos naturales del mundo vegetal. La aparición de nuevos materiales ofrece la oportunidad de lograr renovadas experiencias. El objetivo es diseñar apariencias para sustratos predeterminados en el laboratorio, valorando las aportaciones del diseño superficial al constructo perceptual de los usuarios. La metodología incluye aspectos relativos a biónica, selección y análisis de sujetos naturales; ideación de propuestas; definición de sustratos; fabricación de prototipos; y, estudios usuarios. Las conclusiones están orientadas hacia la implicancia del referente natural en las valoraciones usuarias, así como el uso de tecnologías digitales en el proceso de ideación.

In333. De vuelta a las metáforas darwinianas: la evolución de los artefactos. *Silvia Pizzocaro* (Instituto Politécnico de Milan, Italia)

Los conceptos evolutivos pueden tener un gran atractivo al estudiar la cultura material y sus objetos diseñados. De hecho, existe una fuerte tradición en el uso de analogías biológicas para entender diseños, como ocurre en el campo de la biónica, donde la simulación de procesos vitales aboga no sólo por un enfoque de naturaleza puramente cognitiva sino, más bien, por un programa operativo, que permite la traducción de isomorfismos entre organismos vivos y tecnología en soluciones de diseño efectivas. De manera más general, las ciencias naturales ofrecen un aparato extraordinariamente rico para que las analogías se apliquen a los dominios de las ciencias de lo artificial. Pero ¿cuán ampliamente aplicables son las metáforas darwinianas? ¿Hasta qué punto los conceptos darwinianos de variación y selección proporcionan herramientas teóricas significativas para la innovación de productos? ¿Qué pueden agregar al análisis de diseños de productos? Con este fin, este estudio toma la forma de una revisión de la literatura sobre enfoques evolutivos para el análisis del cambio tecnológico, junto con una serie de interpretaciones sobre las analogías entre la evolución natural y la dinámica de generación de variedad de productos.

In334. Naturaleza y tecnología como elementos interdisciplinarios en el diseño docente: Proyecto “No te desperdiciaremos”. *Jorge Lino Alves, Bárbara Rangel y Claudia Alquezar Facca* (University of Porto, Portugal) Se presenta el proyecto interdisciplinario “We Won’t Waste You” desarrollado en el Programa de Maestría en Diseño Industrial y de Producto de la Universidad de Oporto, Portugal, en colaboración con el Municipio de Matosinhos. Basados en los principios de la interdisciplinariedad, en la metodología Project-Based Learning y Material Driven Design, los estudiantes desarrollaron productos utilizando

materiales desechados (cáscaras de crustáceos, cenizas de carbón, escamas, cáscaras de huevo, etc.) en dos contextos diferentes: la naturaleza que es capaz de suministrar materias primas increíblemente interesantes y, a menudo, listas y adecuadas para su uso y aplicación en nuevos productos, y la industria de la restauración que genera una gran cantidad de residuos desechados que pueden reutilizarse para nuevos propósitos.

In335. La Interdisciplinariedad un camino para la inserción de la Sustentabilidad en cursos de Diseño de Producto. *Ana Verónica Pazmino* (Universidad Federal de Santa Catarina y Pontificia Universidad Católica, Río de Janeiro, Brasil)

Se presenta una reflexión sobre la necesidad de la práctica interdisciplinar en el campo del diseño. Por medio de una investigación documental es presentada la complejidad de la sustentabilidad en el ámbito ambiental, humano, social, cultural y tecnológico, mostrando la importancia de la interdisciplinariedad como medio de integración con disciplinas que no hacen parte del plano curricular de los cursos de diseño. El trabajo enfatiza la necesidad de integrar disciplinas como biología, ecología, química, ingeniería ambiental, sociología, antropología con el campo del diseño de producto por medio del diálogo crítico y sólido promovido por una currícula que coloque estas disciplinas como optativas u obligatorias.

In336. Diseño Simbiótico y Sistemas Naturales. Metodologías Biotécnicas y Metodologías Biomórficas. *Paulo Parra* (Universidad de Lisboa, Portugal)

¿Cómo se extrae el conocimiento operativo de los sistemas biológicos y se aplica rigurosamente en la práctica del proyecto? ¿Podemos hablar de metodologías biológicas, es decir, de metodologías proyectuales de la naturaleza? ¿Y estos métodos pueden ser aplicados en metodologías técnicas? ¿Existe un evolucionismo tecnológico como el evolucionismo biológico? La naturaleza siempre ha sido, de múltiples maneras, fuente de inspiración para el hombre. Sin embargo, según el autor, hay dos enfoques fundamentales de estos usos que conviene distinguir aquí. Son, por un lado, un enfoque más estructural y funcional, como la Biónica y la Morfología Estructural, para las que se propone el nombre de Metodologías Biotécnicas y, por otro lado, un enfoque más formal, como son los casos de Streamlining y Bidesign, se propone el nombre de Metodologías Biomórficas. Estas dos metodologías son fundamentales en la definición de “Diseño Simbiótico”, que tiene como objetivo identificar los procesos simbióticos que aplican los sistemas biológicos y proponerlos como elementos importantes en el diseño integrado de sistemas tecnológicos. En esta mirada, la relación entre los seres humanos y los objetos se propone como un sistema simbiótico, en el que el Diseño se asume como elemento bisagra. Esta co-simbiosis, que permite una cooperación íntima, reduce la distancia entre los sistemas biológicos y los sistemas tecnológicos y proporciona una nueva unidad de proyecto para el siglo XXI.

In337. Dialogando con la Luz. Este es un diálogo a cuatro voces, todas diferentes, procedentes del mundo de las ciencias naturales, matemáticas y físicas y del mundo del arte y del diseño. *Marina Nova* (Universidad de Milán e Instituto Europeo de Diseño, Italia), *Marco Mancin* (Universidad Estatal de Milán, Italia), *Marcela Cabutti* (Universidad Nacional de La Plata, Argentina - Instituto Europeo de Diseño de Milán, Italia), *Emanuele Ricci* (Escuela Superior de Agricultura Conegliano Veneto, y Scuola Politecnica di Design de Milán, Italia)

Una naturalista, un físico, un diseñador y una artista dialogan aportando sus experiencias y habilidades sobre un tema transversal como lo es la luz, las formas a través de las cuales los seres vivos la perciben y los colores que derivan de ella. Un rayo luminoso que llega a la Tierra se encuentra inmerso en una nueva dimensión: se lanza desde las cimas de las montañas a la profundidad marina “coloreando” la vida de los hombres. La luz vincula muchos aspectos de nuestra vida cotidiana. Así como la luz que podemos captar con nuestros ojos está formada por 7 colores, el aporte de cada uno de nosotros traerá un pequeño pixel para construir una única imagen. Desde lejos verán el conjunto, de cerca la trama y la urdimbre que cada uno de nosotros habrá tejido.

In338. Investigaciones a través de las plataformas virtuales de instituciones que desarrollan biomateriales y su relación con la sustentabilidad. *Marcelo Vicente da S. Júnior, Theska Laila de F. Soares y Amilton José Vieira de Arruda* (Federal University of Pernambuco, Brasil)

Recientemente, muchas empresas y laboratorios académicos han surgido formulando nuevos materiales de origen biológico para su uso en artefactos, en respuesta a un escenario de insostenibilidad. Este trabajo tuvo como objetivo investigar instituciones que desarrollaron biomateriales, enfocándose en aquellas que tenían aplicaciones reales. En ese sentido, a través de las redes sociales, varios ejemplos representativos del tema fueron encontrados y analizados desde una perspectiva cualitativa. Además de un análisis de los datos recopilados a través de imágenes y textos publicados en estas plataformas, también fue posible mapear otros datos como el origen geográfico, el alcance y el compromiso de las instituciones analizadas. Los resultados indican que la inteligencia artificial de Instagram fue válida para sugerir diferentes perfiles que tenían que ver con la investigación, dichas plataformas virtuales facilitan la percepción y visualización más rápida de estos biomateriales, sin embargo para un análisis más profundo no fue tan eficiente, aunque sirven para difundir y estimular nuevas iniciativas en este contexto.

In339. Dibujar la Forma en el Espacio. Ejercicios de Desarrollo Secuencial para el adiestramiento creativo en el Diseño de Producto. *Cayetano José Cruz García* (Universidad de Extremadura, España)

Capacitar en la ideación de nuevos objetos requiere del desarrollo de la imaginación. Mediante una metodología sustentada en ejercicios de dibujo de “desarrollo secuencial”, a modo de los iniciados por J. Albers, se produce un control de la imaginación creativa desde un proceso evolutivo, abierto a la toma de decisiones, y la relatividad

de la Forma y el Espacio. Fundamentos básicos de la percepción háptica permiten explicar la condición propioceptiva del objeto de representación, de modo que la Forma y el Espacio son una consecuencia. Se produce un control del proceso de ideación que permite adiestrar y explicar cómo son las cosas y cómo nacen; ayudando a predecir el comportamiento y posibles necesidades en fases de un proceso de fabricación. Por tanto, se fomenta la inteligencia intuitiva en el ejercicio creativo, puesta a disposición del proceso de diseño.

• **Estímulo a la Investigación (C29 Coloquio)**

Esta Comisión sesionó online el viernes 22 de Julio de 2022 a las 16.00 hs. (ARG). **Coordinación:** Mercedes Pombo (Universidad de Palermo, Argentina)

En esta comisión se presentó “Estimulando el proceso de investigación académica” (Cuaderno 165) con los resultados del Proyecto 16.12 del mismo nombre, que dirige Mercedes Pombo (Universidad de Palermo, Argentina). Se presenta el tercer Cuaderno del eje Serie Catálogos del Programa Estímulo a la Investigación perteneciente a la Línea 16: Reservoirio Documental DC Sistematización gráfica y digital de Instituto de Investigación en Diseño dirigida por Oscar Echevarría.

Los resultados de este Proyecto continúan enriqueciendo las investigaciones de la Línea de Investigación N°16 Reservoirio Documental DC: Sistematización gráfica y digital de Instituto de Investigación en Diseño.

La Línea se desarrolla de manera ininterrumpida desde 2015 en la Facultad de Diseño y Comunicación (UP, Argentina). Los Proyectos anteriores al que se presenta en esta oportunidad son: 16.7. Catálogo de Investigación 2ª Edición 2016-2019, coordinado por Mercedes Pombo (UP) y 16.3. Catálogo de Investigación 1ª Edición 2007-2015 coordinado por Marina Matarrese (UP) presentados respectivamente en los Coloquios 2020 y 2016 (Entre paréntesis se consigna el Cuaderno donde se publican los resultados correspondientes al Proyecto).

Toda la información y documentación de las Líneas, los Proyectos y Publicaciones puede consultarse en forma libre y gratuita en: https://www.palermo.edu/dyc/investigacion_desarrollo_diseno_latino/index.html

La colección completa de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación está disponible en forma libre y gratuita en https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/index.php

En esta comisión se presentaron las siguientes ponencias:

In340. La Industria de la música en Argentina: de la creación al consumo entre tendencias y plataformas.

Gustavo R. Ameri (Universidad de Palermo, Argentina)

Esta exploración se plantea como objetivo indagar, describir y comprender los procesos de gestión, desarrollo y consumo en la actualidad de la Industria de la Música Argentina; mediada por plataformas digitales y redes sociales, enmarcada e influenciada por el contexto global, multicultural y diverso; estructurada por las lógicas del mercado y la innovación tecnológica. En este contexto se irá recorriendo y analizando los distintos elementos

que componen la construcción simbólica que ejerce sobre los consumidores, la incidencia que genera en los creadores y los cambios de hábito que se han dado en las audiencias atravesados por las enormes transformaciones que la industria de la música ha sufrido desde la creación de internet hace algunas décadas pero haciendo foco principalmente en la actualidad con la irrupción de las nuevas plataformas y soportes tecnológicos que modificaron significativamente los modos de creación, producción y consumo llegando a lugares insospechados con la aparición del virus SARS-CoV-2 que derivó en una pandemia, con las enormes consecuencias que trajo aparejadas para el sector cultural al igual que en todos los ámbitos de la vida cotidiana.

In341. ¿Ha muerto el rock? Análisis de las posibles causas de la declinación del rock en el S. XXI. Rodolfo Marcelo Follari (Universidad de Palermo, Argentina)

Desde mediados de la segunda década de este siglo, artistas, periodistas especializados, así como también profesionales del negocio de la industria musical, han comentado sobre la muerte de la música rock, responsabilizando a toda una serie de factores de negocio, socio-culturales o musicales. Consecuentemente, y tal vez con una curiosidad inherente de un melómano alguien podría preguntarse ¿Cuáles son las razones que se esgrimen para argumentar semejante afirmación? ¿Cuáles son las implicancias? Este trabajo de investigación busca inicialmente recopilar y sacar a luz las explicaciones fundamentales que se emplean para debatir la muerte del rock como género musical y plantear algunas preguntas e hipótesis que den respuesta a esta problemática.

In342. Las sombras de Nietzsche en los trazos audiovisuales de Stanley Kubrick y Ridley Scott. 2001: una odisea del espacio y Blade runner como casos paradigmáticos de diálogos infinitos y abismales. Jorge Couto (Universidad de Palermo, Argentina)

En el presente trabajo, nos proponemos detenemos en cómo algunas ideas potentes y centrales de los planteos de Nietzsche influenciaron a grandes producciones audiovisuales icónicas de la historia del cine y del arte. Para esta investigación, focalizaremos en 2001: odisea del espacio de Stanley Kubrick y Blade Runner de Ridley Scott. Veremos cómo algunas nociones de Nietzsche se encarnan en estos films y reflexionaremos y estableceremos las «conversaciones en ausencia» que hay entre los escritos Nietzscheanos y los discursos audiovisuales de Kubrick y Scott. Nos mueve poder reflexionar sobre la relación de uno de los pensadores más importantes de la historia y dos de las producciones audiovisuales más importantes del cine. Nietzsche con su diapasón los ha con-movido o movido-con y ellos con sus producciones han golpeado a otros/as directores/as y golpearán a las personas que están por venir.

In343. CoVID: Visionado cinematográfico en tiempos de pandemia. Luz Collioud (Universidad de Palermo, Argentina)

En este proyecto se investigarán las plataformas, maneras y usos que se le ha dado al visionado de material

cinematográfico a raíz de la pandemia COVID-19, en una adaptación necesaria debido al cierre de los cines y/o falta de confianza del público por los posibles riesgos sanitarios de estar en una sala cerrada con extraños quizás infectados. En tiempos de pandemia, los nuevos estrenos y festivales buscaron reubicarse adonde estuviesen sus espectadores, siendo éstos la prioridad, con exhibidores y plataformas teniendo que adaptarse para continuar brindando entretenimiento a un público que quiere consumir cine sin arriesgar su salud.

In344. La representación del rol de la mujer y la maternidad en las series Borgen y Designated Survivor, 60 days (versión coreana). Ángeles Marambio y Lorena Steinberg (Universidad de Palermo, Argentina)

El Proyecto de investigación tiene por objetivo analizar dos exponentes textuales para dar cuenta de la representación del sistema de significados y valores relacionados con qué es ser funcionario político, en lo particular, y en mundo de la política, en general. Se busca analizar cuáles son los actores involucrados y por qué cobran relevancia para representar las relaciones de poder. Asimismo se analizan los valores que se destacan en una sociedad, el rol de la mujer en la política y en la sociedad, la idea del debate y del consenso y cómo estos conceptos se articulan con una noción técnica e instrumental de las Relaciones Públicas, disciplina que resulta pertinente para analizar estrategias y/o acciones de comunicación y llegar a audiencias específicas, visibilizando ciertas problemáticas sociales. Para esto, se tomará la primera temporada de la serie Borgen (2010) de los directores Søren Kragh-Jacobsen y Rumle Hammerich y Chief of Staff (2019) de Corea del Sur, dirigida por Kwak Jung-hwan. La selección de este corpus obedece a que en ambos exponentes textuales se caracteriza una “forma de hacer política”.

In345. (Re) presentaciones de las sexualidades en videojuegos. Gonzalo Murúa Losada (Universidad de Palermo, Argentina)

La presente investigación surge de un ánimo de época vinculado a la visibilización del colectivo LGBTIQ, aspecto que se manifiesta en las culturas populares contemporáneas. Día a día esta cuestión está tomando mayor dimensión, haciéndonos dudar de nuestras propias estructuras en lo cotidiano. Observando el amplio éxito de la industria del videojuego, que quintuplica en números a la industria del cine, surge la pregunta ¿existen los personajes LGBTIQ en sus narraciones? Realizando un análisis superficial podemos afirmar que sí, de hecho, en los últimos años han crecido. Me propongo relevar y analizar las representaciones de las sexualidades disidentes en un corpus de videojuegos de diferentes géneros y años. De este modo, se podrá observar si existen variaciones a lo largo de los años en las historias y líneas argumentales, así como el modo de narrarlos. Los títulos serán The Sims (1999), Dragon Age: Inquisition (2012), y Overwatch (2015). Asimismo, reflexionaremos sobre un mecanismo que existe desde la génesis de los videojuegos cuyos usuarios eran principalmente varones. En una sociedad heteronormada se ha buscado incluir en estas narrativas

personajes mujeres que encarnen varones heterosexuales. Cuerpos desdoblados, cuerpos virtuales donde hay, como afirma Lucia Santaella (2008) una “identificación encarnada” en estas estéticas tecnológicas.

In346. De la violencia de masas a la violencia digital en Twitter. Solange Rodriguez Soifer (Universidad de Palermo, Argentina)

Las acciones colectivas en la nueva cultura digital influyen sobre las percepciones y los comportamientos individuales. Especialmente dentro de la red social Twitter, convergen las conversaciones globales donde sobresalen aquellas marcadas por el odio y la violencia. En este trabajo la propuesta será investigar cómo se originan las corrientes negativas, enmarcar y distinguir la psicología de masas a partir de las acciones de los denominados trolls, también conocidos como haters, autores de los ataques sistemáticos que convierten las redes sociales en un campo de batalla, pero también cómo los sujetos atípicos son arrastrados por estas tendencias. El anonimato y la desinhibición online que propician este tipo de comportamientos, no parecieran ser suficientes para responder al principal interrogante: ¿son realmente los bots quienes se arrojan el origen de estos movimientos colectivos, o bien la distancia que separa a un individuo promedio de impartir violencia está más cerca de lo pensado?

In347. La historia de las mujeres argentinas en el mundo del trabajo. La representación de una lucha en el discurso publicitario de la prensa gráfica entre 1898 y 1950. Ana Inés Mahon Clarke (Universidad de Palermo, Argentina)

Se propone reflexionar sobre la historia de las mujeres en el ámbito laboral en Argentina y su representación en la gráfica publicitaria de fines del siglo 19 hasta mediados del 20. Desde la perspectiva de los Estudios de Género y la Historia de las Mujeres y el Mundo del Trabajo, se analizarán los contextos socio-políticos y económicos por los que transcurría la vida de las trabajadoras. El recorte temporal elegido aborda desde una perspectiva histórica la incorporación de la mujer al mundo del trabajo extra-doméstico en Argentina, historias de una lucha por la igualdad y la dignidad y el obstáculo de la ideología de la domesticidad: el cuidado del hogar frente a la independencia económica. Desde la perspectiva del Análisis del Discurso y un enfoque argumentativo y enunciativo, se abordará el análisis de la gráfica publicitaria de revistas de la época como Caras y Caretas, Para Ti, Vosotras, Mundo Argentino. Se cuestionará y analizará la intencionalidad comunicativa de la representación publicitaria de las mujeres en el ámbito privado-vida hogareña- y el ámbito público -trabajo fabril, fuera del hogar-; y su contraposición con el discurso histórico y la realidad de la mujer. En la búsqueda de un lugar en una escena dominada por la explotación y la desigualdad, las trabajadoras argentinas abrieron un camino cuyos ecos llegan hasta el presente para cuestionarlo, y modificarlo.

In348. El rol y la responsabilidad social del diseñador en la construcción de mensajes visuales del área de salud: Campañas de prevención del cáncer de mama en la Ciudad de Buenos Aires. Deborah Rozenbaum (Universidad de Palermo, Argentina)

Este trabajo propone reflexionar acerca del rol y de la responsabilidad social que tiene el diseño gráfico en el desarrollo de mensajes visuales del área de la salud, específicamente las relacionadas al cáncer de mama. El cáncer de mama sigue siendo, en el siglo XXI, una de las principales causas de muerte en mujeres de todo el mundo. Sin embargo, se trata de una enfermedad en la que la detección temprana permite su cura en el 95% de los casos. Esto hace que los esfuerzos realizados desde distintos organismos (gobiernos, organizaciones y marcas) apunten a la concientización y realización de controles periódicos que permitan el diagnóstico temprano de la enfermedad. La concientización y prevención solo pueden realizarse a partir de fuertes campañas de comunicación, en las que el diseño gráfico adquiere un rol central, ya que a partir de sus mensajes se espera persuadir a un grupo importante de la población a que se realice sus estudios de diagnóstico de forma periódica. Esto propone un rol social que debe llevar a cabo el diseñador gráfico cuando emprende el desarrollo visual de estas piezas. Habitualmente se relaciona al diseño con las cuestiones estéticas, pero esa mirada no tiene en cuenta la responsabilidad que adquiere el buen manejo de la disciplina, cuando se trata de campañas y piezas gráficas que apuntan a la salud pública, en las que las propuestas de interpretación que desarrolle el diseñador, van a influir de manera positiva (o no) en las conductas o hábitos que se espera de la población, para cuidar su salud.

La VII edición del Coloquio Internacional de Investigadores en Diseño contó con 29 comisiones, se presentaron 29 Cuadernos junto a 25 Instituciones:

1. Universidad Nacional Autónoma de México (México)
2. Museo de Arte Popular José Hernández (Argentina)
3. Universidad de Granada (España)
4. Columbia College of Chicago (Estados Unidos)
5. Universidad Nacional de Córdoba (Argentina)
6. Universidad Nacional de Mar del Plata (Argentina)
7. Universidad de Sonora (México)
8. Universidad Rafael Landívar (Guatemala)
9. Universidad de Mendoza (Argentina)
10. Universidad del Bío-Bío (Chile)
11. Universidad Esadual Paulista (Brasil)
12. Universidad de Buenos Aires (Argentina)
13. Universidad Nacional de Quilmes (Argentina)
14. Universidad de Santiago de Compostela (España)
15. Universidad Nacional de las Artes (Argentina)
16. Universidad Nacional Autónoma de México (México)
17. Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita
18. Carnegie Mellon University (Estados Unidos)

- 19. Universidad de Salamanca (España)
- 20. ELAPI (Colombia)
- 21. Universidad del Desarrollo (Chile)
- 22. Universidad Técnica de Ambato (Ecuador)
- 23. Universidade Federal de Pernambuco (Brasil)

- 24. Università degli Studi della Campania “Luigi Vanvitelli” (Italia)
- 25. Fundación Universitaria Los Libertadores (Colombia)

A grid of 35 booklets, numbered Cuaderno 144 to Cuaderno 163. Each booklet cover includes the title, author(s), and a brief description of the content. The booklets are organized into five rows of seven, with the final row containing five booklets. Each booklet features a small logo in the bottom right corner, such as UP, UN, or other institutional logos.

<p>Cuaderno 164</p> <p>Lección de la historia del espacio doméstico</p> <p>El espacio doméstico ha sido un tema recurrente en la historia del arte y la arquitectura. Este espacio ha sido el lugar de la vida cotidiana, el lugar de la familia, el lugar de la cultura. Este espacio ha sido el lugar de la vida cotidiana, el lugar de la familia, el lugar de la cultura. Este espacio ha sido el lugar de la vida cotidiana, el lugar de la familia, el lugar de la cultura.</p> <p>Instituto de Investigación en Diseño, Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Buenos Aires.</p>	<p>Cuaderno 165</p> <p>Programa Educativo de la Investigación IIC 'Colaboración y Participación' 2015-2020</p> <p>Este programa educativo tiene como objetivo promover la colaboración y la participación de los actores involucrados en el proceso de investigación. Este programa educativo tiene como objetivo promover la colaboración y la participación de los actores involucrados en el proceso de investigación.</p> <p>Instituto de Investigación en Diseño, Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Buenos Aires.</p>	<p>Cuaderno 166</p> <p>Uniccionario una creación de diseño, economía y tecnología</p> <p>Este uniccionario es una creación de diseño, economía y tecnología. Este uniccionario es una creación de diseño, economía y tecnología. Este uniccionario es una creación de diseño, economía y tecnología.</p> <p>Instituto de Investigación en Diseño, Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Buenos Aires.</p>	<p>Cuaderno 167</p> <p>Creatividad, innovación y espacio II</p> <p>Este cuaderno trata sobre creatividad, innovación y espacio. Este cuaderno trata sobre creatividad, innovación y espacio. Este cuaderno trata sobre creatividad, innovación y espacio.</p> <p>Instituto de Investigación en Diseño, Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Buenos Aires.</p>	<p>Cuaderno 168</p> <p>Continuidad Efímera. Desafiando en la investigación</p> <p>Este cuaderno trata sobre continuidad efímera y desafío en la investigación. Este cuaderno trata sobre continuidad efímera y desafío en la investigación. Este cuaderno trata sobre continuidad efímera y desafío en la investigación.</p> <p>Instituto de Investigación en Diseño, Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Buenos Aires.</p>
--	--	---	--	---

<p>Cuaderno 169</p> <p>Imagery y Diversidad</p> <p>Este cuaderno trata sobre imagery y diversidad. Este cuaderno trata sobre imagery y diversidad. Este cuaderno trata sobre imagery y diversidad.</p> <p>Instituto de Investigación en Diseño, Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Buenos Aires.</p>	<p>Cuaderno 170</p> <p>Escenarios de la herencia, narrativas diversas en la post modernidad</p> <p>Este cuaderno trata sobre escenarios de la herencia y narrativas diversas en la post modernidad. Este cuaderno trata sobre escenarios de la herencia y narrativas diversas en la post modernidad.</p> <p>Instituto de Investigación en Diseño, Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Buenos Aires.</p>	<p>Cuaderno 171</p> <p>Diseño y patrimonio. Economía creativa y patrimonio para el desarrollo de sostenibilidad</p> <p>Este cuaderno trata sobre diseño y patrimonio, economía creativa y patrimonio para el desarrollo de sostenibilidad. Este cuaderno trata sobre diseño y patrimonio, economía creativa y patrimonio para el desarrollo de sostenibilidad.</p> <p>Instituto de Investigación en Diseño, Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Buenos Aires.</p>	<p>Cuaderno 172</p> <p>Múltiples miradas en, desde y por el Diseño y la Historia</p> <p>Este cuaderno trata sobre múltiples miradas en, desde y por el diseño y la historia. Este cuaderno trata sobre múltiples miradas en, desde y por el diseño y la historia.</p> <p>Instituto de Investigación en Diseño, Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Buenos Aires.</p>
---	---	---	--



Índice de autores del Coloquio Internacional de Investigadores

El índice de autores se organiza alfabéticamente, junto al título de la comunicación presentada.

- Acuña Pontigo, Oscar Andres: Diseño como respuesta a la sociedad de consumo: Caso “evaluación del diseño en la experiencia emocional del usuario mediante la producción de carenados personalizables para prótesis transtibial”. > p. 54
- Acuña Pontigo, Oscar Andrés: Diseño, Arte, Tecnología y Ciencia: Escenarios de Convergencia Disciplinar. > p. 97
- Adverse, Angélica: Animal Domestic por Nicoletta Branzi & Andrea Branzi: del nomadismo cultural al concepto radicante en el diseño ecosocial. > p. 66
- Aguilera, Florencia: Cuerpos y educación virtual: análisis de metáforas y traducción de la experiencia presencial desde el estudio del juego y la performance. > p. 70
- Aguirre, José María: Experiencia de estudiante. Redes e hiper (des)conectividad. > p. 83
- Aharoni, Gabriela Jonas: Esquirlas: Cuando imágenes de las esferas de lo público y lo privado se entrelazan y reconstruyen la historia reciente. > p. 65
- Alarcón Castro, Jimena: Diseño de una nueva arquitectura de materiales para el sector de la madera. > p. 66
- Alarcón Castro, Jimena: Diseño de materiales emergentes desde un enfoque basado en la naturaleza. > p. 113
- Albanese, Ana Carolina: La protección del consumidor de moda en la República Argentina. > p. 45
- Alday, Martín: El carácter universal de la arquitectura: conceptos de Arquitectura Romana en la modernidad. > p. 75
- Alexandre, Rui: Competencias convergentes de los estudiantes: experiencia educativa con futuros diseñadores industriales e ingenieros mecánicos. > p. 67
- Alfaro, Regina: La autoconsciencia como herramienta de desarrollo de competencias y habilidades en las prácticas profesionales. > p. 82
- Alonso, América: La reconexión con la naturaleza como factor determinante en las nuevas tendencias de diseño tras el confinamiento por el Covid-19. > p. 83
- Alquezar Facca, Claudia: Naturaleza y tecnología como elementos interdisciplinarios en el diseño docente: Proyecto “No te desperdiciaremos”. > p. 113
- Álvarez Tamayo, Dora Ivonne: Inteligencia de Diseño, una mirada orientada a la innovación desde un ángulo semiótico. > p. 104
- Álvarez Contreras, Esmeralda Itzel: Las imágenes en la divulgación científica. Convergencias entre diseño, arte, ciencia y tecnología. > p. 99
- Álvarez Contreras, Esmeralda Itzel: Más allá del libro: Nuevas miradas del diseño editorial y la experiencia del lector en los Libros-RA. > p. 52
- Álvarez Falcón, Luis: Contextualización fenomenológica de los sentimientos, emociones y afectos en el espacio general del diseño. > p. 84
- Álvarez De Moya, María del Rosario: Los diálogos del arte y el diseño con relación de la tecnología artesanal. > p. 98
- Álvarez De Moya, María del Rosario: El Arte del Graffiti, Expresión de ciudad durante el Paro nacional 2021 en Medellín Colombia. > p. 51
- Álvarez León, Silvia Lorena: La intersubjetividad como estrategia de comunicación para la reactivación de las actividades deportivas sociales luego de la pandemia. > p. 40
- Alzate Bermúdez, Angie: Craftmedia: Estrategia de mediación y co-creación entre diseñadores digitales y artesanos a través del diseño de experiencias de producto transmedia. > p. 63
- Ameri, Gustavo R.: La Industria de la música en Argentina: de la creación al consumo entre tendencias y plataformas. > p. 114
- Amoroso Peralta, Silvana Mireya: El archivo visual de la vestimenta ecuatoriana: un aporte a la memoria patrimonial de las prácticas vestimentarias. > p. 59
- Anger, Graciela: La cestería y la talla guaraní Mbyá como patrimonio cultural en Misiones Argentina. > p. 62
- Anselmi, Laura: Materiales alternativos emergentes. Un enfoque de diseño sostenible. > p. 68
- Aparicio Hernández, Rodrigo: El co-diseño de una exposición comunitaria y colectiva. > p. 108
- Arancibia Obrador, María José: Marcas registradas sostenibles y su protección en Chile. > p. 44
- Arango, Daniel: Diseño y salud. Aportes del trabajo interdisciplinario en Mar del Plata. > p. 82
- Arango, Daniel: Experiencias háptico-sensoriales. Los desafíos del diseño invisible. > p. 82
- Arango-Lopera, Carlos Andrés: Metáforas de la comunicación en los modelos de marca. > p. 46
- Araujo Laranjeira, Mariana: Uma reflexão sobre metodologías para a investigação do design de materiais biofabricados. > p. 54
- Arenas, Felipe: Cuerpos y educación virtual: análisis de metáforas y traducción de la experiencia presencial desde el estudio del juego y la performance. > p. 70
- Argudo Dominguez, Boris: Neuroespacios: Lógicas multidimensionales en espacios domésticos del nuevo milenio. > p. 78
- Arias Peñaranda, César Augusto: El Arte del Graffiti, Expresión de ciudad durante el Paro nacional 2021 en Medellín Colombia. > p. 51
- Ariza, Raquel: La Franquicia Social como estrategia de diseño en la expansión de tecnologías en los territorios: El caso del pasteurizador de sachet para la venta de leche fluida a baja escala en Argentina. > p. 92
- Arrese Igor, Blas: Jamlet de Villa Elvira: una experiencia en dramaturgia de la recepción desde el campo social popular. > p. 40
- Asarchuk, Andrés G.: Umbrales. > p. 84
- Astudillo Martínez, Juan: La protección del Diseño en Venezuela. > p. 43
- Avenburg, Karen: Dinámicas de inclusión/exclusión en y desde el diseño. > p. 63
- Avila Pérez, Adrián: La mirada de James: teoría de la recepción en los videojuegos. > p. 111
- Bahardín, Ainun Aida: Diversidad e Inclusión en Servicios, Construcción de Relaciones y Gestión de Personas en el Siglo XXI. > p. 73
- Bailo Donnet, Eugenia: Universo perdido: Lo bucólico en la moda. > p. 48
- Baquero Gaitán, Mónica: El Efecto Kodak. De cómo la evolución de industria publicitaria puede significar su propia extinción. > p. 40

- Barachini, Teresinha: Margen Negado. > p. 91
- Barrera Peñafiel, Luis: La Madera en Arquitectura. Identificación y Caracterización de la Madera Estructural en el Ecuador. > p. 54
- Battista, Edurne: La Franquicia Social como estrategia de diseño en la expansión de tecnologías en los territorios: El caso del pasteurizador de sachet para la venta de leche fluida a baja escala en Argentina. > p. 92
- Bautista Bautista, Laura Camila: Análisis de la comunicación gráfica del grupo de Rock fusión bogotano “Calle e la belleza”. > p. 41
- Beceiro Gigato, Odalys: Polifonías de voces sobre Ciencia y Diseño > p. 98
- Bello, Juan Martín: ‘Cuando se termina el piso dejo de comprar.’ Jerarquías y percepciones de valor simbólico en un paseo de compras de La Salada, en el Área Metropolitana de Buenos Aires, Argentina. > p. 100
- Bello Knoll, Susy Inés: Las empresas de triple impacto en la Moda. > p. 44
- Bernardini, Diego: La nueva longevidad se viste de diversidad. > p. 73
- Berrío, Carlos Mario: Comunicación persuasiva y sostenibilidad. > p. 46
- Betts, Mark Michael: Máximas arquitectónicas, síntesis de las políticas edificadoras de los espacios. > p. 78
- Bolaños, Marifé Santiago: Cambiar la mirada, transformar el mundo. > p. 57
- Bolshaw Gomes, Maria Claudia: Animación com vocación inclusiva. > p. 55
- Borlandelli, Micaela Jael: Entornos flexibles: Necesidades de la realidad laboral del diseño en Argentina. > p. 82
- Borthagaray, Andrés: La mutación del espacio urbano en la era post fósil. > p. 74
- Boscariol, Juan José: El Diseño Industrial como disciplina creadora de objetos inclusivos. > p. 89
- Bosch Gomez, Sofia: Diseño para la Transición: Entretejiendo saberes por medio de la conversación. > p. 76
- Brancoli Poblete, María Bernardita: Más allá del libro: Nuevas miradas del diseño editorial y la experiencia del lector en los Libros-RA. > p. 52
- Brañes Alarcón, Javiera: Diseño de una nueva arquitectura de materiales para el sector de la madera. > p. 66
- Brañes Alarcón, Josefina: Diseño de una nueva arquitectura de materiales para el sector de la madera. > p. 66
- Bravo Saenz, David: Craftmedia: Estrategia de mediación y co-creación entre diseñadores digitales y artesanos a través del diseño de experiencias de producto transmedia. > p. 63
- Breuer Narvaez, Wolfgang: Relación biocultural de los diseños de uso público ante la reflexión epistemológica. > p. 96
- Brkljacic, Marcela: UTSUROI. Entre luces y sombras. > p. 86
- Caballero Hinostrroza, Oscar: Sostenibilidad y marcas: el progreso peruano en la industria de la moda. > p. 43
- Caballero-Rodríguez, Francisco: Diseño, fabricación digital y prototipado maker low cost de joyería. > p. 62
- Cabrera Yaguana, Diego René: Entre lo estético y lo retórico: fórmulas narrativas visuales en la película “Pescador”. > p. 60
- Cabrera Moreno, Julieta: Diseño y ficción: el diseño especulativo en la creación de futuros posibles. > p. 66
- Cabrera Arús, María A.: Un mundo figurado de poder de color verde olivo. > p. 57
- Cabutti, Marcela: Dialogando con la Luz. Este es un diálogo a cuatro voces, todas diferentes, procedentes del mundo de las ciencias naturales, matemáticas y físicas y del mundo del arte y del diseño. > p. 114
- Calderón Machicado, Sergio Alejandro: Tendencias socio-culturales en temas de Investigación en diseño: estudio de las tesis doctorales de la Universidad de Palermo, Argentina 2017-2021. > p. 53
- Calderón, Sergio: Relación entre Diseño, deporte y tecnología. > p. 98
- Calle Quispe, Vania Susana: Sukakollos y bioflujos regenerativos en el territorio andino. > p. 92
- Campos Rossi, Dorival: Diseño Marginado: Una nueva mirada a las perspectivas del Diseño Abierto y de colaboración. > p. 67
- Campos Rodríguez, Vanessa Brasil: El “5” es un número perfecto. Análisis del spot del perfume Chanel Nº5 y su diálogo con la obra El Bautismo de Cristo, de Piero de la Francesca. > p. 70
- Candela, Sabrina: Desinformación y migración venezolana. El caso Ecuador. > p. 103
- Cappella, Alejandro: Repensar(nos) para transformar(nos). > p. 64
- Cardoso Contini, Guilherme: Diseño Marginado: Una nueva mirada a las perspectivas del Diseño Abierto y de colaboración. > p. 67
- Carolina, Gloria: Definir el tema de Proyecto de Grado (PG). El trabajo metodológico de la investigación en diseño en transición. > p. 82
- Carrara Domiciano, Cassia Leticia: Aspectos de diseño para la lectura de cómics digitales por personas con discapacidad visual. > p. 68
- Carvajal, Santiago: Miradas del patrimonio cultural y natural, el patrimonio como recurso de desarrollo de las comunidades. Aportes conceptuales a la Tesis doctoral: Tendencias sociales del diseño gráfico en Chile: Discursos sobre el patrimonio cultural, social y natural. > p. 53
- Casale, Marta: La fotografía como restitución de lo ausente. Memoria y duelo en La idea de un lago, de Milagros Mumenthaler. > p. 65
- Cascón, Fernando Carbajo: El uso publicitario de marcas de moda ajenas en internet (complementariedad entre propiedad intelectual y competencia desleal). > p. 43
- Castro Falero, Jorge Manuel: Cómo mitigar efectos adversos de la Industria Textil y de la Moda. > p. 49
- Ceja Bravo, Leobardo Armando: La instalación artística. Referente para el análisis de los espacios narrativos. Una mirada investigativa desde el arte y el diseño. > p. 104
- Cheok Yin, Ana Cheong: Diversidad e Inclusión en Servicios, Construcción de Relaciones y Gestión de Personas en el Siglo XXI. > p. 73
- Chimento, Franco: Entornos flexibles: Necesidades de la realidad laboral del diseño en Argentina. > p. 82
- Chininín Ortega, Sergio: Intersecciones entre el diseño y el espacio habitable. La insostenibilidad del desecho desclasificado de los objetos de consumo doméstico. > p. 92

- Chun, Patrick: Un solo número para solicitantes de empleo y recursos humanos en la medición de habilidades interpersonales. > p. 73
- Cisneros Hernandez, Clara: Marketing turístico sustentado en la industria del videojuego japonés: emplazamiento publicitario, extensión diplomática y presencia internacional. > p. 110
- Cisterna Chávez, Felipe Héctor: Más allá del libro: Nuevas miradas del diseño editorial y la experiencia del lector en los Libros-RA. > p. 52
- Coccia, Carlos: Museografía: El Arte de la Puesta en Escena. > p. 88
- Collioud, Luz: CoVID: Visionado cinematográfico en tiempos de pandemia. > p. 115
- Conna, Yvan: Fotografía y Sensaciones. Intersticios de una idea. > p. 85
- Correa Berbel, Adriana: El Diseño Industrial como disciplina creadora de objetos inclusivos. > p. 89
- Correa, María Eugenia: Diseño para la inclusión a partir del uso de tecnología. > p. 57
- Correa Montaña, Paula Andrea: Acercamiento a la influencia psicofísica del color en los individuos. Una mirada a los experimentos que han descubierto su origen, su sintaxis y la cuestión semántica en sus comportamientos y reacciones. > p. 55
- Costa Couceiro, Mauro: Realidades Extendidas (XR). Evolución Cognitiva y Analogías Biológicas en la Comunicación Científica. > p. 112
- Costanzo, María Florencia: Arquitectura para descubrir lo invisible. Un caso de aplicación de arquitectura fenomenológica al proceso proyectual. > p. 85
- Cotelo García, Rosalía: La capacidad evocativa del lenguaje en textos históricos de moda. > p. 56
- Couto, Jorge: Las sombras de Nietzsche en los trazos audiovisuales de Stanley Kubrick y Ridley Scott. 2001: una odisea del espacio y Blade runner como casos paradigmáticos de diálogos infinitos y abismales. > p. 115
- Cravino, Ana: Lógicas del Habitar/Poéticas del Habitar. La construcción del espacio doméstico. > p. 77
- Cruz García, Cayetano José: Dibujar la Forma en el Espacio. Ejercicios de Desarrollo Secuencial para el adiestramiento creativo en el Diseño de Producto. > p. 114
- Cruz García, Cayetano José: Investigación en Dibujo, Arte y Creatividad. Descripción de diversas casuísticas. > p. 51
- Cubero Rodríguez, Ana Laura: Protección de los diseños de moda en Costa Rica. > p. 42
- Cubillos Vergara, María Carolina: Mujeres y moda: discursos y representaciones en Medellín (Colombia), 1960-1970. > p. 57
- Cuestas Camacho, Johanna Andrea: Diseño y artesanía: procesos creativos en el espacio público y digital de la cultura Chachi de Ecuador. > p. 51
- D'Ortenzio, Vanesa Melina: Diseñar para otro: De los Dark Patterns al diseño ético. > p. 93
- D'Angelo, Biagio: La serpiente y los «phantasmas»: algunas observaciones sobre la Imagem a partir de Aby Warburg. > p. 87
- da Silva Bertolaccini, Guilherme: Función percibida en el diseño automotriz: identificación de autos deportivos a partir de elementos estéticos. > p. 67
- Da Silva Fontes, Igor Vinicius: Aspectos de diseño para la lectura de cómics digitales por personas con discapacidad visual. > p. 68
- da Silva José, Thaielly: Moda, sostenibilidad y nuevas tecnologías: la protección por el derecho brasileño. > p. 43
- das Graças de Almeida, Marcelina: Reflexiones sobre la escritura de la historia del diseño. Un mirar para adentro. > p. 50
- de Araujo Mariath, Jorge Ernesto: De la microscopía óptica a la microtomografía de rayos X: tecnologías de observación y análisis en enfoques transdisciplinarios para el diseño biónico y la botánica. > p. 111
- de la Sotta Lazzerini, Paola: Diseño y Territorio Social II: Identidad y Paisaje Cultural. > p. 89
- de Moura Moura, Mônica Cristina: Publicaciones independientes experimentales brasileñas: una mirada a través del Diseño Contemporáneo. > p. 69
- de Oliveira Silva, Emanuelle: Sobre el uso de la violencia en los juegos digitales. > p. 109
- de Oliveira, Alexandre: Del arte a la dimensión estética expresiva en un escenario de (in)sostenibilidad. > p. 91
- de Oliveira Camargo, Mayckel Barbosa: Dibujo de observación en contexto pandémico: una reflexión sobre la enseñanza remota de técnicas analógicas. > p. 67
- de Olivera Ferreira, Luiz Carlos: Sobre el uso de la violencia en los juegos digitales. > p. 109
- Del Despósito, Francisco: Interdisciplina y experiencia proyectual. > p. 95
- del Moral Zamudio, Yésica Alejandra: Los objetos de diseño desde una mirada cognitiva. > p. 107
- Delgado Ortiz, Carlos Cristóbal: Color Urbano: Patrimonio, Identidad y Paisaje Urbano. > p. 52
- Delgado Banegas, Giovanni: Neuroespacios: Lógicas multidimensionales en espacios domésticos del nuevo milenio. > p. 78
- Delgado, Martín: Árbol de contenidos y gestión de la comunicación digital. Estudio de tres marcas culturales. > p. 46
- Demaison, André Leonardo: Función percibida en el diseño automotriz: identificación de autos deportivos a partir de elementos estéticos. > p. 67
- Demaison, André Leonardo: Reflexões sobre design para emoção: percepções no campo da estética do artefato. > p. 54
- Devalle, Verónica: Identidad visual de las empresas privatizadas en los años '90 en Argentina. > p. 105
- Di Bella, Daniela V.: Diseño en Perspectiva: Diseño para la Transición Síntesis de la Experiencia 2014-2022. > p. 76
- Di Bella, Daniela V.: Diseño, Innovación y Transdisciplinariedad I. Relaciones del Diseño con la Naturaleza, la Biología y la Tecnología. 7º Proyecto de la Línea de Investigación N°4 Diseño en Perspectiva. Escenarios del Diseño (UP-UPFE-ULVanvitelli) Presentación de los nuevos Proyectos de la Línea. > p. 111
- Di Bella, Daniela V.: Visiones del Diseño V: Diseño y Antropoceno: Desafíos sostenibles, resilientes y regenerativos Experiencia Diseño en Perspectiva: Diseño para la Transición 2º Informe de Impacto (2018-2022). > p. 90
- Di Bella, Daniela V.: Aprendizaje Bio-inspirado: El Diseño como disciplina y como proceso. > p. 89

- Díaz de Sabatés, Gabriela: Etnicidad, “Raza” y Heroicidad: El Camino de las Intuiciones Diversas. > p. 80
- Díaz, Valeria Cynthia: Estrategias productivas desde el Sur Global. Reflexiones sobre los procesos de valoración de la producción artesanal indígena en su interacción con el diseño de indumentaria en Argentina. > p. 99
- Dichio, Lautaro Alberto: La percepción sonora como marco de análisis: procesos de hibridación entre ambiente y foley en videojuegos. > p. 110
- Dicker Molano, Mariana: El archivo: Laboratorio de pensamiento artístico. > p. 87
- Do Monte Ribas, Luciano: El diseño como mestizaje: una forma de entender las características multidisciplinares de la actividad. > p. 95
- Dominguez Gonzalez, Pablo Ernesto: Dominios flexibles de interactividad disciplinar entre diseño, ingeniería, ciencia y arte: Variación de posturas relativas al usuario inserto en el sistema. > p. 97
- Donato, María Camila: El testimonio de Primo Levi y la experiencia del vestir. > p. 101
- Doria, Patricia M.: Universo perdido: Lo bucólico en la moda. > p. 48
- Dorn, Erica: Diseño para la Transición: Entretejiendo saberes por medio de la conversación. > p. 76
- Dornas, Adriana: Animal Domestici por Nicoletta Branzi & Andrea Branzi: del nomadismo cultural al concepto radicante en el diseño ecosocial. > p. 66
- Dornas Moura, Adriana Nely: Reflexiones sobre la escritura de la historia del diseño. Un mirar para adentro. > p. 50
- dos Santos Miguel, Luis: Aspectos de diseño para la lectura de cómics digitales por personas con discapacidad visual. > p. 68
- dos Santos Menezes, Marizilda: La fotografía como herramienta auxiliar para el Diseño: exploración de la visualidad en el proceso proyectual. > p. 68
- dos Santos Menezes, Marizilda: Uma reflexão sobre metodologías para a investigação do design de materiais biofabricados. > p. 54
- dos Santos Souza, Rodrigo: La fotografía como herramienta auxiliar para el Diseño: exploración de la visualidad en el proceso proyectual. > p. 68
- Dotor Robayo, Angela Liliana: Masculinidades patriarcales, lectura a través del vestido y el conflicto en Colombia en la década de 1980. > p. 100
- Dreidemie, Patricia: Habitar diversos mundos: el hacer artesanal en la comunalización indígena. > p. 62
- Duarte, Cristina: Viajar de chapéu: entre géneros, identidades, poder e moda. > p. 48
- Duarte Poblete, Sofía Soledad: Materiales alternativos emergentes. Un enfoque de diseño sostenible. > p. 68
- Dunkler, Lucas: El mueble habitable, una herramienta para los modos de habitar contemporáneos. > p. 67
- Durán-Vargas, Alejandro: Colaboración Humano-Briófita (CHB): Restauración ambiental asistida por medio de briófitas y biodegradación activa de contaminantes volátiles y el diseño de artefactos de licencia libre como mecanismo de promoción de soluciones bio-inspiradas para el hábitat humano. > p. 79
- Echeverri, Manuela: Comunicar la sostenibilidad. Un estudio en marcas de moda. > p. 46
- Eiras, Paula Camiña: Co-Obradoiro Galego. > p. 63
- Escobar, Taña E.: Los sistemas vestimentarios de las quiteñas: entre la clase y la condena moral. > p. 101
- Escobar Guanoluisa, Taña Elizabeth: El archivo visual de la vestimenta ecuatoriana: un aporte a la memoria patrimonial de las prácticas vestimentarias. > p. 59
- Espinoza Mena, Xavier Alejandro: Oportunidad en el vacío: proyecto urbano arquitectónico como catalizador de relaciones sociales en el casco central de Otavalo. > p. 60
- Estebecorena, María Pía: Sesgos Inconscientes, una amenaza tácita al concepto de diversidad. > p. 73
- Estévez, Alberto T.: Aprendizaje Bio-inspirado: El Diseño como disciplina y como proceso. > p. 89
- Estévez, Alberto T.: Arquitectura y diseño biológico, siglo 21: del ADN al planeta. > p. 91
- Estrada, Camila: Fenomenología arquitectónica en la formulación del programa de diseño. > p. 86
- Feal, Norberto: La historia, su trama y su radiación. Modernidad y regionalismos en el NOA. 1930/1970. > p. 74
- Fernández, Diana: El manierismo en la moda. Saturación y agotamiento del gusto. > p. 49
- Fernández Rabadán, María Macarena: Diseño emocional y diseño de experiencias. > p. 86
- Ferrández-Mas, Alejandro: Análisis comparado de las herramientas de fact-checking de España y Argentina. > p. 103
- Ferro Marques, Larissa Raquel: Reflexões sobre design para emoção: percepções no campo da estética do artefato. > p. 54
- Flax, Rocío: Iniciativas contra las fake news en Argentina: un estado del área. > p. 102
- Fogiel, Lucila: Imágenes de infancias en los desarrollos digitales. > p. 110
- Follari, Rodolfo Marcelo: ¿Ha muerto el rock? Análisis de las posibles causas de la declinación del rock en el S. XXI. > p. 115
- Fondevila-Gascón, Joan-Francesc: Moda o ¿cómo interactuar con las generaciones jóvenes para crear marca?. > p. 48
- Forero Hurtado, Andrea: La Calle, un Territorio con otras prácticas, otros saberes y otros sentidos. > p. 41
- Fox Igualt, Alan: ¿Hacia una Revolución en el Diseño Inclusivo en tiempos de crisis? Experiencias interdisciplinares en usabilidad e inclusión: caso del Autismo en contexto escolar. > p. 72
- Fragoso Susunaga, Olivia: Estrategias de supervivencia en la enseñanza-aprendizaje del diseño en tiempos del COVID 19. Un enfoque desde la complejidad. > p. 83
- Franco, Belén: Diseño industrial y educación. Un estudio etnográfico sobre los profesionales del diseño atravesado por el contexto difuso. > p. 83
- Freitas de Oliveira, Branca: De la microscopía óptica a la microtomografía de rayos X: tecnologías de observación y análisis en enfoques transdisciplinarios para el diseño biónico y la botánica. > p. 111
- Fuentes Pérez, Eliska: El Movimiento Moderno y su influencia en la revolución de diseño del espacio infantil. > p. 60
- Fuentes Pérez, Eliska: Divergencias sobre el kitsch y su relación con el Diseño y la Arquitectura. > p. 60

- Galarza, Flavia: La sostenibilidad como identidad marcaría del emprendimiento argentino. > p. 42
- Gallardo, Jonny: El mueble habitable, una herramienta para los modos de habitar contemporáneos. > p. 67
- Gamir-Ríos, José: Evolución de la desinformación sobre COVID-19 en Argentina a través de los desmentidos del verificador Chequeado. > p. 102
- García López, Ana: El proceso artístico/artesanal como metodología constructivista en la enseñanza de las artes visuales. > p. 22
- García, Laura: Heroínas en la ficción televisiva, el caso de Station Eleven. > p. 80
- Garduño Israde, Chantal: El co-diseño de una exposición comunitaria y colectiva. > p. 108
- Garfías Frías, Jose Angel: La industria del videojuego en México. Entre crisis económicas y prejuicios. > p. 110
- Garófalo, Jeniffer Paola: La Mama Negra: un espacio interactivo como estrategia de difusión del Patrimonio Cultural. > p. 59
- Garre Sánchez, Cristina: La materialización de los estilos de vida eco-responsables. > p. 44
- Gascon, Leandro: Inka Coyllur, Guardián De Las Estrellas Complejo Astronómico en Mendoza. > p. 85
- Gianfelici, Marcos: El mueble habitable, una herramienta para los modos de habitar contemporáneos. > p. 67
- Gil, Javier: El archivo: Laboratorio de pensamiento artístico. > p. 87
- Gobira, Pablo: Sobre el uso de la violencia en los juegos digitales. > p. 109
- Godinho, Selediana de Souza: Diseño para la inclusión a partir del uso de tecnología. > p. 57
- Gómez Santiago, Daniel: El significado del color en la Nación Andina. Nación y Estado en Gráfica: Cromática andina. > p. 52
- Gómez Santiago, Daniel: Relaciones recíprocas y diseño entre la cerámica Talavera y las líneas de Nazca como elementos de identidad. > p. 94
- Gómez Romero, Gerardo: La mirada de la comunicación y la expresión en la tipografía. > p. 105
- Gómez Forzley, Gonzalo: Protección de los diseños de moda en el Paraguay. Realidad de la industria. > p. 42
- Gómez, Lía: El Album de Eva. Visualidades de la memoria fotográfica de Eva Duarte como actriz. > p. 65
- Gómez-Chacón, Diana Lucía: Pervivencias medievales en la moda contemporánea: religiosidad, provocación y fetiche. > p. 50
- Gonçalves Gamba Jr., Nilton: Animación com vocación inclusiva. > p. 55
- González Alonso, Carlos: Mindful Communication. Herramientas para potenciar la comunicación con uno mismo (auto liderazgo) y con los stakeholders (impacto e influencia positiva). > p. 47
- González Erber, Daniela: Valoración del Patrimonio cultural y natural en la disciplina del diseño gráfico, una construcción proyectual de responsabilidad social, cultural e identitaria. > p. 53
- González Rodríguez, Roberto: Diseñando tradición, tejiendo desigualdad. Una mirada crítica al trabajo entre diseño y artesano. > p. 62
- González Eliçabe, Ximena: La Artesanía en el nuevo escenario productivo. Transformaciones culturales en Carahunco, Jujuy. > p. 61
- Goyes Balladares, Andrea Cristina: Oportunidad en el vacío: proyecto urbano arquitectónico como catalizador de relaciones sociales en el casco central de Otavalo. > p. 60
- Grijó Vilarouca, Márcio: Plataforma de conocimiento. El diseño como herramienta en el desarrollo sostenible de las ciudades. > p. 67
- Grisales, Natalia: Micro-espacios públicos. Lectura de un campus universitario en clave de espacialidad social. > p. 46
- Grona, Carlos: La Artesanía en el nuevo escenario productivo. Transformaciones culturales en Carahunco, Jujuy. > p. 61
- Gruber, Mónica: Un viaje al corazón del infierno: el fotógrafo de Mauthausen. > p. 65
- Gruber, Mónica V. F.: Del audiovisual a la realidad y viceversa: mujeres heroicas. Epidemia (Épidémie, 2020), de Yan Lanouette Turgeon. > p. 80
- Guardia Manzur, Alejandra: Ciencia, tecnología, arte y diseño desde una perspectiva decolonial. > p. 95
- Gugliottella, Gabriela: Moda, arte y diseño en el Museo Moderno. > p. 101
- Guillén, Escobar: Definir el tema de Proyecto de Grado (PG). El trabajo metodológico de la investigación en diseño en transición. > p. 82
- Gutiérrez Castañeda, David: El co-diseño de una exposición comunitaria y colectiva. > p. 108
- Gutiérrez Miranda, Martha: De lo gráfico en el diseño. Una mirada a partir de sus interpretaciones simbólicas. > p. 105
- Henriques, Fernanda: Aspectos de diseño para la lectura de cómics digitales por personas con discapacidad visual. > p. 68
- Heram, Yamila: Consumo en pandemia: fakes news, saturación y autocontrol. > p. 102
- Heredía, Ines: Imágenes de infancias en los desarrollos digitales. > p. 110
- Hernández Bethermyt, Laura: La protección del Diseño en Venezuela. > p. 43
- Herrera Marín, Valentín: El Movimiento Moderno y su influencia en la revolución de diseño del espacio infantil. > p. 60
- Higuera Zimbrón, Alejandro: Proyecto de Investigación Colaborativo. Diseño: Estrategia, Innovación y Sostenibilidad. > p. 88
- Higuera Marín, José Miguel Enrique: La percepción de sostenibilidad a través de los objetos. > p. 53
- Hoyos-Simbaña, Diego Paúl: Desinformación y fact-checking en Ecuador. Análisis del rol informativo de la cuenta de Instagram de @ecuadorverifica en torno a las elecciones presidenciales del 2021. > p. 103
- Hurtado Gómez, Laura: La inclusión tecnológica, financiera y social como fenómeno transformador en la animación en Colombia. > p. 55
- Ibañez, Leandro: Ciudades para el futuro. Nuevos modos de la mediación cultural entre colecciones y públicos. > p. 87

- Ibáñez, Leandro: The COVID-19 Visual Project ó cómo la fotografía contemporánea aborda una crisis mundial. > p. 70
- Iñiguez Parra, Gabriel Antonio: Tendencias socioculturales en temas de Investigación en diseño: estudio de las tesis doctorales de la Universidad de Palermo, Argentina 2017-2021. > p. 53
- Iñiguez, Gabriel: Metanarrativa y pensamiento andino: el debate de la sustentabilidad en el Diseño. > p. 97
- Irwin, Terry: Docencia e Investigación: Diseño de Transición [Presentación Especial]. > p. 90
- Isin, David: Transdisciplina entre diseño cultura y artesanía. > p. 94
- Isín Vilema, Manuel David: El significado del color en la Nación Andina. Nación y Estado en Gráfica: Cromática andina. > p. 52
- Jacobo, Mónica: Dos obras con mecánicas de videojuegos sobre violencia de género. > p. 110
- Jiménez Gómez, Joan: Moda, clase social y habitus. > p. 49
- Jiménez Serranía, Vanessa: La protección de los diseños de moda en España. > p. 43
- Júnior, Marcelo Vicente da S.: Investigaciones a través de las plataformas virtuales de instituciones que desarrollan biomateriales y su relación con la sustentabilidad. > p. 114
- Justianovich, Sergio: La Franquicia Social como estrategia de diseño en la expansión de tecnologías en los territorios: El caso del pasteurizador de sachet para la venta de leche fluida a baja escala en Argentina. > p. 92
- Kapila, Gitanjali: Héroes verdaderos, engaños falsos y la Voluntad de Poder de Nietzsche: aporrear la verdad del coronavirus con una narrativa de perversión; o, cómo se mantuvieron abiertas las playas en Jaws (Tiburón) de Stephen Spielberg. > p. 81
- Kopper, Moisés: La Casa como Materialidad Política: Devenires de Ascensión Social en la Política de Vivienda Brasileña. > p. 79
- Kossoff, Gideon: Docencia e Investigación: Diseño de Transición [Presentación Especial]. > p. 90
- Kruzynski, Cecilia Inés: El Diseño Industrial como disciplina creadora de objetos inclusivos. > p. 89
- Kuhl Cidade, Mariana: De la microscopía óptica a la microtomografía de rayos X: tecnologías de observación y análisis en enfoques transdisciplinarios para el diseño biónico y la botánica. > p. 111
- Landim, Paula da Cruz: Dibujo de observación en contexto pandémico: una reflexión sobre la enseñanza remota de técnicas analógicas. > p. 67
- Langella, Carla: La biomimética como estrategia para el desarrollo de estructuras bioinspiradas para la absorción de energía a base de frutas. > p. 112
- Lara-Aguiar, Jhonatan Andrés: Desinformación y fact-checking en Ecuador. Análisis del rol informativo de la cuenta de Instagram de @ecuadorverifica en torno a las elecciones presidenciales del 2021. > p. 103
- Larrea Solorzano, Andrea Daniela: La mirada del diseño como fábrica de ideas. > p. 106
- Larrea Solórzano, Andrea Daniela: El lowbrow nacional, una propuesta híbrida. > p. 59
- Larrea Solórzano, Andrea Daniela: La mujer Salasaca y la red de relaciones artísticas-culturales. > p. 64
- Lema, Julieta: Interpretaciones contemporáneas sobre las ruinas. > p. 75
- León Bermúdez, Jorge Armando: Sostenibilidad y el Diseño emocional como aliados en el ciclo de vida del producto. > p. 53
- Leston, Eduardo: ¿Es la casa arquitectura?. > p. 74
- Liberati, Florenca: El mueble habitable, una herramienta para los modos de habitar contemporáneos. > p. 67
- Liborio, Miriam: El espacio residencial en contextos de densificación urbana. Nuevas lógicas en el habitar de la mano de la producción inmobiliaria. > p. 78
- Lima Arantes, Dariane: Narrativas incendiarias: Remix, Estética e Diferença em Little Fires Everywhere. > p. 42
- Lima Farbiarz, Jackeline: Ilustração Editorial: um projeto de Design. > p. 51
- Lima Farbiarz, Jackeline: Tierra a la vista y pie en la luna: Una aventura humana hacia lo desconocido. > p. 67
- Lino Alves, Jorge: Competencias convergentes de los estudiantes: experiencia educativa con futuros diseñadores industriales e ingenieros mecánicos. > p. 67
- Lino Alves, Jorge: Naturaleza y tecnología como elementos interdisciplinarios en el diseño docente: Proyecto "No te desperdiciaremos". > p. 113
- Lins, Guto: Ilustração Editorial: um projeto de Design. > p. 51
- Lins, Guto: Tierra a la vista y pie en la luna: Una aventura humana hacia lo desconocido. > p. 67
- Lizama, Denisse: Dominios flexibles de interactividad disciplinar entre diseño, ingeniería, ciencia y arte: Variación de posturas relativas al usuario inserto en el sistema. > p. 97
- Llerena Encalada, Ana: La Madera en Arquitectura. Identificación y Caracterización de la Madera Estructural en el Ecuador. > p. 54
- Llorente Villasevil, Ana: Cartografía de una hibridación para desplazados: la obra de Lucy + Jorge Orta (1992-2012). > p. 49
- Lo Bue, Franca: Necesidad de tutela jurídica para las expresiones culturales tradicionales aplicadas a la industria textil. > p. 45
- Lobo Junior, Marco Aurelio: Plataforma de conocimiento. El diseño como herramienta en el desarrollo sostenible de las ciudades. > p. 67
- Lobos, Valeria: Clases e-learning en Diseño: la importancia de mirarnos para el proceso de enseñanza-aprendizaje. > p. 70
- Londoño, Diana Catalina: Nuevos perfiles en la demanda de profesionales de comunicadores gráficos. > p. 45
- Lopes, Lígia: Competencias convergentes de los estudiantes: experiencia educativa con futuros diseñadores industriales e ingenieros mecánicos. > p. 67
- Lopes Domiciano, Marcus Aurelius: Framework para herramientas online de producción de infografías: implementación y validación por métodos de evaluación de experiencia de usuario (UX). > p. 55
- Lopez Colín, María Teresa: La Mirada del Diseño a través de los lentes de la Transdisciplinariedad frente al desafío de la Complejidad en el siglo XXI. > p. 106
- López Vaca, Andres: La construcción del lenguaje eficiente en el diseño de productos. Caso micromovilidad. > p. 68

- López Pérez, Ruth: Teoría del diseño de información aplicada en la infografía científica. > p. 108
- López-López, Paulo Carlos: Análisis comparado de las herramientas de fact-checking de España y Argentina. > p. 103
- Lorca, Vicente: Las disciplinas en los espacios de creación (Makerspace). > p. 97
- Lorente Sanjuán, Francisco Javier: El rol de la ética en la comunicación híbrida del Metaverso. > p. 47
- Los Santos, Gabriel: Crypto Heroínas: las divergencias en tiempos de virtualidad. > p. 79
- Lozano Gonzales, Héctor: Embarcación ancestral artesanal: Cadena productiva actual en Huanchaco. > p. 62
- Lozano Castro, Rebeca I.: Discurso narrativo social de poder en anuncios indicadores como dispositivos de seguridad globales en el espacio público de México. > p. 68
- Lozano Castro, Rebeca Isadora: Historiografía identificativa comercial de marquesinas en el patrimonio edificado tampiqueño a partir de una exclusión social emergente en Tamaulipas, México. > p. 64
- Lumini, Massimo: Las fábricas invisibles: tecnologías de la naturaleza y diseño de innovación artificial. > p. 112
- Luna Gijón, Gerardo: Teoría del diseño de información aplicada en la infografía científica. > p. 108
- Luque Magaña, Rocío: Los diálogos entre las vanguardias artísticas y la moda. > p. 49
- Luque Ortiz, Sergio: Los dueños de la moda: del lujo al fast fashion retail. > p. 56
- Macini, Tiago: La serpiente y los «phantasmas»: algunas observaciones sobre la Imagem a partir de Aby Warburg. > p. 87
- Mahon Clarke, Ana Inés: La historia de las mujeres argentinas en el mundo del trabajo. La representación de una lucha en el discurso publicitario de la prensa gráfica entre 1898 y 1950. > p. 116
- Maldonado, Carolina: Publicidad social y el phubbing en la ciudad de Ambato. > p. 60
- Maldonado, Silvia: Transdisciplina entre diseño cultura y artesanía. > p. 94
- Maldonado Mangui, Silvia Paulina: Los biomateriales y la neoartesanía: estímulos creativos para el Diseño industrial. > p. 54
- Mancin, Marco: Dialogando con la Luz. Este es un diálogo a cuatro voces, todas diferentes, procedentes del mundo de las ciencias naturales, matemáticas y físicas y del mundo del arte y del diseño. > p. 114
- Mancuso, Mariano: Newsgames: estado de la cuestión desde la ecología de los medios. > p. 109
- Marambio, Ángeles: La representación del rol de la mujer y la maternidad en las series Borgen y Designated Survivor, 60 days (versión coreana). > p. 115
- Mardones, Stefani: Bucles entre ciencia, tecnología, arte y diseño en la ingeniería en diseño de productos. > p. 96
- Marengo, María Cecilia: El espacio residencial en contextos de densificación urbana. Nuevas lógicas en el habitar de la mano de la producción inmobiliaria. > p. 78
- Marmolejo Cueva, Melba Cristina: Diseño y artesanía: procesos creativos en el espacio público y digital de la cultura Chachi de Ecuador. > p. 51
- Marmolejo Cueva, Melba Cristina: Transdisciplina entre diseño cultura y artesanía. > p. 94
- Marques, José Carlos: ¿Trabajadores o arquitectos de la pelota? El diseño de la dimensión mediática de las estrellas deportivas. > p. 69
- Martin Viola, Natalia: La fotografía como herramienta auxiliar para el Diseño: exploración de la visualidad en el proceso proyectual. > p. 68
- Martínez Marin, Eduardo: La mirada desde el diseño, los procesos perceptivos y el eye tracking. > p. 107
- Martínez Cendra, Francisco: Domos Modulares Interconectados de Progresión Continua (Domos Amopa). > p. 112
- Martínez Loera, Ruth Verónica: La mirada como espacio del habitar. > p. 106
- Martínez Gueyraud, Alban: El concepto de realidad en Antoni Tàpies. > p. 51
- Martínez Barreiro, Ana María Ángeles: La hibridación de la moda: la teoría del actor-red. > p. 48
- Martínez González, Mercedes: El co-diseño de una exposición comunitaria y colectiva. > p. 108
- Martins Fernandes, Nathan: Reflexões sobre design para emoção: percepções no campo da estética do artefato. > p. 54
- Marzorati, Zulema: Ver y ser visto. Algunas reflexiones en torno a La cámara oscura (Menis, 2008). > p. 65
- Mas, Fernando Francisco: Hacia una matriz tecnológica y gubernamental del marketing. > p. 47
- Massensini, Rogério Luís: Diseño y Mercado: El Diseñador en un mundo global. > p. 89
- Mena Freire, Julia Andrea: Divergencias sobre el kitsch y su relación con el Diseño y la Arquitectura. > p. 60
- Mena Freire, Julia Andrea: El Movimiento Moderno y su influencia en la revolución de diseño del espacio infantil. > p. 60
- Mendoza, Marina G.: NEXO. Articulación de la Línea de Investigación en Comunicación Política con la Maestría en Gestión del Diseño. > p. 103
- Mengo, Gabriela: El mueble habitable, una herramienta para los modos de habitar contemporáneos. > p. 67
- Menteguiaga, Clarisa: Oda al yerro. > p. 71
- Meza, Brenda Ximena: Nuevos perfiles en la demanda de profesionales de comunicadores gráficos. > p. 45
- Miguel, Paula: En la nube. La circulación del diseño de indumentaria en plataformas digitales. > p. 58
- Mila-Maldonado, Juan Arturo: Desinformación y fact-checking en Ecuador. Análisis del rol informativo de la cuenta de Instagram de @ecuadorverifica en torno a las elecciones presidenciales del 2021. > p. 103
- Miranda de Oliveira, Antonio Roberto: La biomimética como estrategia para el desarrollo de estructuras bioinspiradas para la absorción de energía a base de frutas. > p. 112
- Mir-Bernal, Pedro: Moda o ¿cómo interactuar con las generaciones jóvenes para crear marca?. > p. 48
- Miyagusuku Miyasato, Paola: Elecciones peruanas 2021: desinformación y modelos económicos en pugna. > p. 103
- Molina Reyes, Diana Tamara: Análisis de caso sobre la gestión de una marca de diseño independiente de indumentaria en Quito. > p. 41

- Montalvo, Luisa Fernanda: Las lovebrands: aproximación al concepto, arquitecturas y mediciones. > p. 46
- Montero, Jessica: Publicidad social y el phubbing en la ciudad de Ambato. > p. 60
- Montero, Marcela: UTSUROI. Entre luces y sombras. > p. 86
- Montoya, Ciuró Agustina: Diseño y salud. Aportes del trabajo interdisciplinario en Mar del Plata. > p. 82
- Monzón Larios, Ernesto: Las narrativas orientadas a generar comportamientos sostenibles dentro de la industria de los videojuegos y su incidencia en el activismo social. > p. 93
- Morales González, Celia Guadalupe: La mirada desde el diseño, los procesos perceptivos y el eye tracking. > p. 107
- Morales Gonzalez, Elia del Carmen: Los objetos de diseño desde una mirada cognitiva. > p. 107
- Morales, Ovidio: Enseñanza del diseño en tiempos de transformación acelerada. Educación de cara al futuro: Predicciones y mejores decisiones en el presente. > p. 82
- Morales-Holguín, Arodi: Competencias y habilidades claves para el desarrollo del diseñador en la etapa poscovid y hacia el futuro. > p. 83
- Moreira Bravo, Yamila: La vestimenta de la Primera Dama de Ecuador como dispositivo de Comunicación Estratégica en el marco de una acción de gobierno. Las artesanías en calidad de accesorios. Caso de estudio: Rocío González de Moreno. > p. 73
- Moreno Toledano, Leonardo: Aproximaciones metodológicas en la Nueva Normalidad. Una reflexión sobre la recopilación de datos de investigación en el diseño colaborativo. > p. 83
- Moreno Vega, María De Los Angeles: Trascendencia del patrimonio gráfico industrial en la identidad territorial del Gran Concepción. > p. 72
- Moreno, María Valeria: Arquitectura para descubrir lo invisible. Un caso de aplicación de arquitectura fenomenológica al proceso proyectual. > p. 85
- Moscoso Barcia, Yanina M.: De círculo vicioso a moda circular. > p. 58
- Moskovits, Francisco: Indagaciones metodológicas y técnicas analítico-prospectivas en la enseñanza del proyecto. > p. 75
- Müller, María Sara: Heroínas a la italiana: Narrativas que reparan. > p. 80
- Muñoz Baldi, Araceli De Los Angeles: Diseño y artesanía: procesos creativos en el espacio público y digital de la cultura Chachi de Ecuador. > p. 51
- Murga González, Alejandro Daniel: El cuerpo como punto de encuentro del arte, ciencia, ingeniería y diseño. > p. 95
- Murúa Losada, Gonzalo: (Re) presentaciones de las sexualidades en videojuegos. > p. 115
- Nadur, Facundo: Artificiation: la interacción entre moda y arte contemporáneo en el proceso de construcción de identidad marcaria. Estudio de caso: Kostüme. > p. 56
- Nannini, Victoria: Japopsampler: influencias de la cultura pop japonesa en los consumos de moda argentina. > p. 41
- Nannini, Victoria: Comunicación y resistencia en consumos de moda a través de medios digitales. > p. 100
- Nannini, Victoria: El género en cuestión y neojaponismo. > p. 49
- Neumarkt, Alan: Lo visible y lo oculto. Derivas entre la arquitectura, el diseño industrial y la virtualidad. > p. 84
- Nicola, Mariné: La fotografía en el cine documental: un acercamiento teórico-conceptual para el análisis de narrativas audiovisuales. > p. 65
- Niedermaier, Alejandra: Discursos de la imagen: desde el centro y desde la periferia. > p. 87
- Niedermaier, Alejandra: Imágenes de pensamiento ambiental. > p. 87
- Noe, Virginia: Imágenes de infancias en los desarrollos digitales. > p. 110
- Nogueira Calcagno Horta, Lilia: La estética del afecto de Isao Takahata en el cuento de la princesa Kaguya. > p. 41
- Nova, Marina: Dialogando con la Luz. Este es un diálogo a cuatro voces, todas diferentes, procedentes del mundo de las ciencias naturales, matemáticas y físicas y del mundo del arte y del diseño. > p. 114
- Nucci Porsani, Rodolfo: Dibujo de observación en contexto pandémico: una reflexión sobre la enseñanza remota de técnicas analógicas. > p. 67
- Nucci Porsani, Rodolfo: Reflexões sobre design para emoção: percepções no campo da estética do artefato. > p. 54
- Nucci Porsani, Rodolfo: Función percibida en el diseño automatizado: identificación de autos deportivos a partir de elementos estéticos. > p. 67
- Nucci Porsani, Rodolfo: Registros em Design: Trajetórias Emoções e História. > p. 86
- Núñez Torres, Sandra Hipatia: Divergencias sobre el kitsch y su relación con el Diseño y la Arquitectura. > p. 60
- Núñez Torres, Sandra Hipatia: El Movimiento Moderno y su influencia en la revolución de diseño del espacio infantil. > p. 60
- Núñez Torres, Sandra Hipatia: Etnografía del sentido comunitario para el uso de los espacios públicos. > p. 61
- Ober, Maya: El oído feminista: Desafíos y luchas de las prácticas feministas en la educación del diseño. > p. 100
- Ocampo, Fernando: La Franquicia Social como estrategia de diseño en la expansión de tecnologías en los territorios: El caso del pasteurizador de sachet para la venta de leche fluida a baja escala en Argentina. > p. 92
- Ochoa Pesántez, Pablo Esteban: Color Urbano: Patrimonio, Identidad y Paisaje Urbano. > p. 52
- Odetti, Jimena Vanina: El estudio del color urbano. Aportaciones teóricas y experiencias metodológicas desde el desarrollo de una tesis doctoral. > p. 52
- Okulovich, Eva Isabel: La cestería y la talla guaraní Mbyá como patrimonio cultural en Misiones Argentina. > p. 62
- Olaizola, Andrés: Tengo que contarte algo: narrativas desde el aislamiento y el archivo. > p. 80
- Ortega Pallanez, Marysol: Diseño para la Transición: Entretejiendo saberes por medio de la conversación. > p. 76
- Ortega, Nestor Damian: Diseñando Diseñadores. La educación del diseño en Latinoamérica. > p. 71
- Ortiz Dávila, Andrés David: Diseño como respuesta a la sociedad de consumo: Caso "evaluación del diseño en la experiencia emocional del usuario mediante la producción de carenados personalizables para prótesis transtibial". > p. 54

- Ortiz, David: Metanarrativa y pensamiento andino: el debate de la sustentabilidad en el Diseño. > p. 97
- Páez Vanegas, Camilo: Discursos de la imagen: desde el centro y desde la periferia. > p. 87
- Palombini, Felipe Luis: De la microscopía óptica a la microtomografía de rayos X: tecnologías de observación y análisis en enfoques transdisciplinarios para el diseño biónico y la botánica. > p. 111
- Pansini, Fernanda: Moda, sostenibilidad y nuevas tecnologías: la protección por el derecho brasileño. > p. 43
- Parodi Rebella, Aníbal: Experiencia perceptiva, manipulación de la escala y emoción: Museo de arte de Teshima. > p. 86
- Parra, Paulo: Diseño Simbiótico y Sistemas Naturales. Metodologías Biotécnicas y Metodologías Biomórficas. > p. 113
- Paschoarelli, Luis Carlos: Dibujo de observación en contexto pandémico: una reflexión sobre la enseñanza remota de técnicas analógicas. > p. 67
- Paschoarelli, Luis Carlos: Dificultades de la enseñanza remota para el aprendizaje de deficientes visuales: aspectos de la comunicación. > p. 66
- Paschoarelli, Luis Carlos: Función percibida en el diseño automotriz: identificación de autos deportivos a partir de elementos estéticos. > p. 67
- Paschoarelli, Luis Carlos: Reflexões sobre design para emoção: percepções no campo da estética do artefato. > p. 54
- Paschoarelli, Luis Carlos: Registros em Design: Trajetórias Emoções e História. > p. 86
- Pasotti, Laura: La creatividad necesita un contexto creativo. > p. 87
- Pazmino, Ana Verónica: La Interdisciplinarietà un camino para la inserción de la Sustentabilidad en cursos de Diseño de Producto. > p. 113
- Peisajovich, Sara: Fashion Film, entre el cine y la moda. > p. 56
- Pellegrini, Alessandro Augusto: ¿Trabajadores o arquitectos de la pelota? El diseño de la dimensión mediática de las estrellas deportivas. > p. 69
- Pelúcio Silva, Larissa Maués: Diseño Marginado: Una nueva mirada a las perspectivas del Diseño Abierto y de colaboración. > p. 67
- Perea, René: Lab U. Experiencia Transdisciplinaria Avanzada en Campus a partir de la Transformación Digital de los Territorios. > p. 71
- Pereira de Andrade, Ana Beatriz: Registros em Design: Trajetórias Emoções e História. > p. 86
- Pereira de Andrade, Ana Beatriz: ¿Trabajadores o arquitectos de la pelota? El diseño de la dimensión mediática de las estrellas deportivas. > p. 69
- Pereira de Andrade, Ana Beatriz: A Arte do Design. > p. 55
- Pereira de Andrade, Ana Beatriz: Dibujo de observación en contexto pandémico: una reflexión sobre la enseñanza remota de técnicas analógicas. > p. 67
- Pereira de Andrade, Ana Beatriz: La fotografía como herramienta auxiliar para el Diseño: exploración de la visualidad en el proceso proyectual. > p. 68
- Pereira Scudeller, Pedro de Assis: Narrativas incendiárias: Remix, Estética e Diferença em Little Fires Everywhere. > p. 42
- Perez, Juan Manuel: Hacia una pedagogía de la continuidad. > p. 71
- Perez, Lelia Fabiana: Entre dunas. Un viaje transpositivo del relato novela al relato juego de mesa. > p. 110
- Pérez Soliz, Germán Santiago: Miradas del patrimonio cultural y natural, el patrimonio como recurso de desarrollo de las comunidades. Aportes conceptuales a la Tesis doctoral: Tendencias sociales del diseño gráfico en Chile: Discursos sobre el patrimonio cultural, social y natural. > p. 53
- Pérez, Juan Manuel: Paulo Freire, Ivan Illich, Doreen Ríos: perspectivas pedagógicas para una paideia digital creativa y democrática. > p. 88
- Pérez Hernández, Laura: Relación moda-mujer en el siglo XVIII: prensa y representaciones. > p. 50
- Pérez Barragán, Martha Yolanda: Competencias profesionales fundamentales para el diseño de espacios accesibles e incluyentes. Una mirada interdisciplinaria. > p. 61
- Pestanha, Guido: Fenomenología arquitectónica en la formulación del programa de diseño. > p. 86
- Piculo dos Santos, Aline Darc: Dificultades de la enseñanza remota para el aprendizaje de deficientes visuales: aspectos de la comunicación. > p. 66
- Pizoni, Carlos: El proyecto como fábula habitada. > p. 85
- Pizzocar, Silvia: De vuelta a las metáforas darwinianas: la evolución de los artefactos. > p. 113
- Pokropek, Jorge Eduardo: La poetización del espacio doméstico mediante trece principios poetizantes. > p. 77
- Polanco, Mónica: Visualidades del sello postal ecuatoriano. Contribución teórica y experiencia metodológica en el desarrollo de la indagación doctoral en diseño. > p. 52
- Pombo, Mercedes: Ver y ser visto. Algunas reflexiones en torno a La cámara oscura (Menis, 2008). > p. 65
- Porto Renó, Denis: La fotografía como herramienta auxiliar para el Diseño: exploración de la visualidad en el proceso proyectual. > p. 68
- Potichkin, Mariana: Fenomenología arquitectónica en la formulación del programa de diseño. > p. 86
- Prieto, Agustina: La obra albertiniana según Sverlij. > p. 75
- Prieto Dávila, Pablo R.: La materialización de los estilos de vida eco-responsables. > p. 44
- Proaño Escandón, Diego: La Madera en Arquitectura. Identificación y Caracterización de la Madera Estructural en el Ecuador. > p. 54
- Queiroz Costa, Rodrigo Antonio: Diseño y Mercado: El Diseñador en un mundo global. > p. 89
- Quesada, Mariola H.: Neurofelicidad: Claves y estrategias de desarrollo de la empatía para el fomento de la felicidad en el ámbito laboral. > p. 47
- Quirós, Ana Catalina: Enfoque diferencial: retos para la comunicación persuasiva. > p. 46
- Ramírez Herrera, Nohra: El Efecto Kodak. De cómo la evolución de industria publicitaria puede significar su propia extinción. > p. 40

- Rangel, Bárbara: Naturaleza y tecnología como elementos interdisciplinarios en el diseño docente: Proyecto “No te desperdiciaremos”. > p. 113
- Raposo, Felipe Pereira: Función percibida en el diseño automotriz: identificación de autos deportivos a partir de elementos estéticos. > p. 67
- Reinoso-Bonnefoy, Antonino: Colaboración Humano-Briófita (CHB): Restauración ambiental asistida por medio de briófitas y biodegradación activa de contaminantes volátiles y el diseño de artefactos de licencia libre como mecanismo de promoción de soluciones bio-inspiradas para el hábitat humano. > p. 79
- Retamozo, Elizabeth: Mapeo y detección de los stakeholders del sector productivo de indumentaria. > p. 57
- Ricci, Emanuele: Dialogando con la Luz. Este es un diálogo a cuatro voces, todas diferentes, procedentes del mundo de las ciencias naturales, matemáticas y físicas y del mundo del arte y del diseño. > p. 114
- Riccó Plácido da Silva, João Carlos: Dificultades de la enseñanza remota para el aprendizaje de deficientes visuales: aspectos de la comunicación. > p. 66
- Riello, Giorgio: The Object of Fashion: Methodological Approaches to the History of Fashion. > p. 57
- Rinaldi Magrin, Laura: ¿Trabajadores o arquitectos de la pelota? El diseño de la dimensión mediática de las estrellas deportivas. > p. 69
- Rincón Caballero, Diego: Diseño especulativo: entre ciencia y arte a través de las ficciones y la Patafísica. > p. 98
- Rivera Gutierrez, Erika: Proyecto de Investigación Colaborativo. Diseño: Estrategia, Innovación y Sostenibilidad. > p. 88
- Rivera Mata, Roberto Carlos: La industria del videojuego en México. Entre crisis económicas y prejuicios. > p. 110
- Robles, Candela Belén: Sant Ivo alla Sapienza. Miradas opuestas. > p. 75
- Rodriguez Soifer, Solange: De la violencia de masas a la violencia digital en Twitter. > p. 116
- Rodríguez, Gabriela: Diseño y salud. Aportes del trabajo interdisciplinario en Mar del Plata. > p. 82
- Rodríguez Ciuró, Gabriela: Experiencias háptico-sensoriales. Los desafíos del diseño invisible. > p. 82
- Rodríguez Juárez, Horacio Iván: Sostenibilidad y el Diseño emocional como aliados en el ciclo de vida del producto. > p. 53
- Rodríguez Juárez, Horacio Iván: Relaciones recíprocas y diseño entre la cerámica Talavera y las líneas de Nazca como elementos de identidad. > p. 94
- Rodríguez Acevedo, Jorge Andrés: La inclusión tecnológica, financiera y social como fenómeno transformador en la animación en Colombia. > p. 55
- Rodríguez, Milton: Árbol de contenidos y gestión de la comunicación digital. Estudio de tres marcas culturales. > p. 46
- Rogel Villalba, Erika: Aproximaciones metodológicas en la Nueva Normalidad. Una reflexión sobre la recopilación de datos de investigación en el diseño colaborativo. > p. 83
- Rognoli, Valentina: Materiales alternativos emergentes. Un enfoque de diseño sostenible. > p. 68
- Rojas, Hugo: Lab U. Experiencia Transdisciplinaria Avanzada en Campus a partir de la Transformación Digital de los Territorios. > p. 71
- Rolando, Fernando Luis: Singularidad e hiperrealidad como horizontes articuladores entre arte, diseño y educación. > p. 72
- Romero Baldivieso, Ximena Marcela: La religiosidad como alianza entre el espacio público y el espacio doméstico en la ciudad de Sucre, Bolivia. > p. 78
- Romero Baldivieso, Ximena Marcela: El significado del color en la Nación Andina. Nación y Estado en Gráfica: Cromática andina. > p. 52
- Romero Baldivieso, Ximena Marcela: Gradación en diseño e investigación. > p. 95
- Rosello Capra, Matilde: La obra de arte mediada por el diseño y la tecnología para la práctica inclusiva. > p. 94
- Rosello Capra, Matilde: El diseño como hipermediador entre las personas y el acceso al arte y la cultura. Experiencias inclusivas y nuevas tecnologías. > p. 66
- Rosero, Andrea: Comunicar la sostenibilidad. Un estudio en marcas de moda. > p. 46
- Rosillo, Bárbara: La moda femenina española en el Siglo de las Luces: concepto y diseños. > p. 49
- Rossi, Anibal: LudumProba: una propuesta para el rediseño lúdico de las instancias de examen en el contexto universitario. > p. 109
- Rozenbaum, Deborah: El rol y la responsabilidad social del diseñador en la construcción de mensajes visuales del área de salud: Campañas de prevención del cáncer de mama en la Ciudad de Buenos Aires. > p. 116
- Ruiz, Gabriel Damián A.: Sostenibilidad laboral en la Moda. Imagen, vestimenta y contrato de trabajo: adecuación a las políticas de trabajo decente. > p. 44
- Ruiz, Zennia: Aproximaciones metodológicas en la Nueva Normalidad. Una reflexión sobre la recopilación de datos de investigación en el diseño colaborativo. > p. 83
- Russo, Eduardo A.: De Blade Runner a Blade Runner 2049: Ficciones del diseño, el diseño como ficción. > p. 70
- Russo, Eduardo: ¿Es que se puede volver a casa? Experimentación, enseñanza y límites del cine en We Can't Go Home Again, de Nicholas Ray. > p. 88
- Sabatés, Marcelo: Etnicidad, “Raza” y Heroicidad: El Camino de las Intuiciones Diversas. > p. 80
- Sacks, Facundo: Sant Ivo alla Sapienza. Miradas opuestas. > p. 75
- Sádaba-Garraza, Teresa: Moda o ¿cómo interactuar con las generaciones jóvenes para crear marca?. > p. 48
- Sahagun, Leticia: ¿Cómo piensa un artista? Enseñanza, proceso creativo y estéticas contemporáneas. > p. 88
- Saiani Strini, Mariana: A Arte do Design. > p. 55
- Salguero Rosero, José Rafael: Análisis del currículo de la carrera de Diseño Gráfico desde los marcos teóricos de Gold y Lotman. > p. 96
- Saltzman, Andrea: Cambiar la mirada, transformar el mundo. > p. 57
- Sama, Carina: Contar(nos) y mostrar(nos) de maneras otras. La experiencia de Cartelera Transfeminista. > p. 80
- Samaniego Pesantez, Kléver Rolando: La intersubjetividad como estrategia de comunicación para la reactivación de las actividades deportivas sociales luego de la pandemia. > p. 40
- Sánchez Moscoso, Agustín Alexander: Desinformación y migración venezolana. El caso Ecuador. > p. 103

- Sánchez-Moscoso, Vicente Alemany: La materialización de los estilos de vida eco-responsables. > p. 44
- Sandes, Franco: Fenomenología arquitectónica en la formulación del programa de diseño. > p. 86
- Sandoval Sarmiento, Laura Judith: Mirada holística. > p. 96
- Sandoval Sarmiento, Laura Judith: Miradas del patrimonio cultural y natural, el patrimonio como recurso de desarrollo de las comunidades. Aportes conceptuales a la Tesis doctoral: Tendencias sociales del diseño gráfico en Chile: Discursos sobre el patrimonio cultural, social y natural. > p. 53
- Sandoval Valle, Marco Antonio: Mirada social del diseño para una vida buena > p. 107
- Sandoval Gallegos, Mónica Gabriela: Acercamiento a la influencia psicofísica del color en los individuos. Una mirada a los experimentos que han descubierto su origen, su sintaxis y la cuestión semántica en sus comportamientos y reacciones. > p. 55
- Sandoval Gallegos, Mónica Gabriela: Hermeneútica creativa como filosofía gestora del diseño en la artesanía popular. > p. 96
- Santamaría, Jorge Luis: El diseño como estrategia de desarrollo social del sector calzadista en pos pandemia. > p. 60
- Santucho, Paula: El legado. Una oportunidad para instrumentar lo colaborativo y lo humano en la formación de nuestro perfil profesional. > p. 84
- Santulli, Carlo: El diseño de fibras vegetales como compuestos biomiméticos. > p. 112
- Sanz Sanchez, Joan: La puesta en valor del Patrimonio a través del Diseño de producto. Caso de estudio: La Universidad de Granada y la figura de su fundador. > p. 62
- Sapag, Paula: La vida de un jardinero: André Le Nôtre. > p. 75
- Saponara Spinetta, Valeria: El diseño de políticas públicas dirigidas a la música autogestionada durante el contexto de aislamiento. Inclusiones, exclusiones y desigualdades. > p. 64
- Sella, Alejandra: El proyecto como fábula habitada. > p. 85
- Serran, Sebastián: Acerca de la acción mutante del tiempo en la arquitectura. > p. 85
- Serrano, Elvia Johana: Máximas arquitectónicas, síntesis de las políticas edificatorias de los espacios. > p. 78
- Sevilla, Coca: Mujeres al Poder. > p. 73
- Shen, Nan: Diseño, fabricación digital y prototipado maker low cost de joyería. > p. 62
- Silvero, Florencia Amado: El sentido social del chalet californiano. > p. 78
- Simonetta, Martín: Inmigración y diversidad. La población "hispana" en los Estados Unidos. > p. 73
- Soares, Theska Laila de F.: Investigaciones a través de las plataformas virtuales de instituciones que desarrollan biomateriales y su relación con la sustentabilidad. > p. 114
- Socolovsky, Paula: Identidad visual de las empresas privatizadas en los años '90 en Argentina. > p. 105
- Sosa, Melisa: Fenomenología arquitectónica en la formulación del programa de diseño. > p. 86
- Soto, Helga Mariel: Aprender a vestir el cuerpo: tutoriales y género en Tik Tok. > p. 100
- Soto, Helga Mariel: Estéticas en Tik Tok: entre lo histórico y lo digital. > p. 58
- Soto Solier, Pilar Manuela: El proceso artístico/artesanal como metodología constructivista en la enseñanza de las artes visuales. > p. 62
- Soutter, Lucy: Photography in Flux: The Global Contemporary. > p. 88
- Spina, María Laura: Identidad gráfica de Gucci y Fendi. El signo identificador y su rendimiento gráfico. > p. 48
- Steinberg, Lorena: La representación del rol de la mujer y la maternidad en las series Borgen y Designated Survivor, 60 days (versión coreana). > p. 115
- Stella, María Elena: Holocausto y Cine. Music Box: las fotografías de lo inefable. > p. 65
- Stiegwardt, Tomás: Crypto Heroínas: las divergencias en tiempos de virtualidad. > p. 79
- Strycek, Ludmila Maia: Territorios de convergencia entre ciencia y diseño. > p. 99
- Strycek, Ludmila: Tendencias socioculturales en temas de Investigación en diseño: estudio de las tesis doctorales de la Universidad de Palermo, Argentina 2017-2021. > p. 53
- Tamayo Revilla, José: La relación entre diseño, arte, tecnología y ciencia y la capacidad creadora de las comunidades urbanas. Una aproximación según los postulados de Albert Reiss. > p. 98
- Tarullo, Raquel: Evolución de la desinformación sobre COVID-19 en Argentina a través de los desmentidos del verificador Chequeado. > p. 102
- Terán Espinosa, Carla Estefanía: Varones maquillados, un segmento en el mercado, que visibiliza la reconfiguración de estándares hegemónicos en la publicidad. > p. 81
- Tesoriere, Pablo: Photoshoot de moda en tiempos de Pandemia. > p. 58
- Tirado Mayorga, Gina Belén: La reutilización de los espacios y la difusión del patrimonio como aporte cultural. > p. 59
- Tornay, Lizel: Opacidad y potencia de las imágenes. Mujeres trabajadoras en la industria textil. > p. 65
- Torreblanca Díaz, Francisco José: Relevancia de la marca personal como herramienta de comunicación emocional. > p. 46
- Torres Poveda, Andrés: La Calle, un Territorio con otras prácticas, otros saberes y otros sentidos. > p. 41
- Torres de la Torre, Carlos: El ecodiseño y la fabricación aditiva contribuyen juntos a una mayor circularidad de la economía. > p. 69
- Torres Novoa, Rocío: El Arte del Graffiti, Expresión de ciudad durante el Paro nacional 2021 en Medellín Colombia. > p. 51
- Torres Novoa, Rocío: Los diálogos del arte y el diseño con relación de la tecnología artesanal. > p. 98
- Torres Mestey, Viviana: Fotomontajes Surrealistas: Entre el arte y el diseño. > p. 94
- Torres-Toukoumidis, Angel: Desinformación y migración venezolana. El caso Ecuador. > p. 103
- Trabucco, Juan: El borde río-ciudad en el área central de Buenos Aires: el legado Corbusierano en la proyección del paisaje en la producción de los arquitectos argentinos en la modernidad. > p. 75

- Trasmonte, Catriel: Interpretaciones contemporáneas sobre las ruinas. > p. 75
- Tripaldi-Proañó, Anna María: El objeto diseñado y la percepción del tiempo: el teléfono. > p. 69
- Tripaldi-Proañó, Toa Donatella: El objeto diseñado y la percepción del tiempo: el teléfono. > p. 69
- Ullua, Sebastián Nicolás: Los biomateriales y la neoartesanía: estímulos creativos para el Diseño industrial. > p. 54
- Valdiviezo, Paulo Freire: Etnografía del sentido comunitario para el uso de los espacios públicos. > p. 61
- Valerio, Alheli: Aceptando una imagen personal diversa. > p. 72
- Valladares, Cyntia: Tesis recomendada para su publicación. La indumentaria como voz de protesta. Los pañuelos verdes en la subversión del género, en el marco de la lucha por la legalización del aborto en Argentina (Buenos Aires, 2018-2020). > p. 104
- Valladares, Cyntia: Vestir el reclamo: los pañuelos verdes en la problematización del género. > p. 42
- Valle Chavarría, Lorena Gertrudis: Historiografía identificativa comercial de marquesinas en el patrimonio edificado tampiqueño a partir de una exclusión social emergente en Tamaulipas, México. > p. 64
- Vanrrell, Agustina: Fenomenología arquitectónica en la formulación del programa de diseño. > p. 86
- Varón, María José: El mueble habitable, una herramienta para los modos de habitar contemporáneos. > p. 67
- Velasco Aranda, Carlos V. Rosario: La puesta en valor del Patrimonio a través del Diseño de producto. Caso de estudio: La Universidad de Granada y la figura de su fundador. > p. 62
- Velásquez Yáñez, Gabriela Alejandra: Diseño como respuesta a la sociedad de consumo: Caso "evaluación del diseño en la experiencia emocional del usuario mediante la producción de carenados personalizables para prótesis transtibial". > p. 54
- Velásquez, Gabriela: Metanarrativa y pensamiento andino: el debate de la sustentabilidad en el Diseño. > p. 97
- Viana, Luis Rodrigo: Marca-territorio. Una revisión de modelos y constructos. > p. 46
- Vidal Beros, Christian: Publicidad e influencers: sostenibilidad a través de la regulación. > p. 44
- Vieira de Arruda, Amilton Jose: La biomimética como estrategia para el desarrollo de estructuras bioinspiradas para la absorción de energía a base de frutas. > p. 112
- Vieira de Arruda, Amilton José: Investigaciones a través de las plataformas virtuales de instituciones que desarrollan biomateriales y su relación con la sustentabilidad. > p. 114
- Vielma, Mitzi: Dominios flexibles de interactividad disciplinar entre diseño, ingeniería, ciencia y arte: Variación de posturas relativas al usuario inserto en el sistema. > p. 97
- Vielma Laguna, Mitzi: Los biomateriales y la neoartesanía: estímulos creativos para el Diseño industrial. > p. 54
- Viera, Edisson Fernando: El diseño como estrategia de desarrollo social del sector calzadista en pos pandemia. > p. 60
- Vila, Silvina: El diseño de moda y su protección por el derecho de autor en Uruguay. > p. 43
- Vila-Márquez, Fátima: Moda o ¿cómo interactuar con las generaciones jóvenes para crear marca?. > p. 48
- Vilchis Esquivel, Luz del Carmen: Deconstruir el diseño o las capas de la mirada... > p. 107
- Villar García, María Gabriela: Una mirada al poder simbólico de la imagen para un cambio social. > p. 108
- Villegas García, Margarita María: Acercamiento a la influencia psicofísica del color en los individuos. Una mirada a los experimentos que han descubierto su origen, su sintaxis y la cuestión semántica en sus comportamientos y reacciones. > p. 55
- Vinlove, Alexandra Louise: Revestir. Utilizando el Up-cycling como constructor de la identidad emocional en el diseño de indumentaria con perspectiva sostenible. > p. 92
- Viteri Medina, Galo Alejandro: La reutilización de los espacios y la difusión del patrimonio como aporte cultural. > p. 59
- Viteri Medina, Lucio Galo Alejandro: La Mama Negra: un espacio interactivo como estrategia de difusión del Patrimonio Cultural. > p. 59
- Volonté, Virginia: Acerca de la acción mutante del tiempo en la arquitectura. > p. 85
- Zambrini, Laura: La nueva longevidad se viste de diversidad. > p. 73
- Zarur Cortés, Jorge Eduardo: Las miradas de la discapacidad visual. Diseño de materiales hápticos para el acceso al arte pictórico a través de la "mirada" de las personas ciegas. > p. 108
- Zeas Carrillo, Silvia Gabriela: La identidad desde la otredad. > p. 48
- Ziezkowski, Ariane: Genderless: ¿tendencia de moda o antimoda?. > p. 101
- Zucchelli, Esteban Nicolás: Entornos flexibles: Necesidades de la realidad laboral del diseño en Argentina. > p. 82
- Zugliani, Jorge Otávio: Publicaciones independientes experimentales brasileiras: una mirada a través del Diseño Contemporáneo. > p. 69

Abstract: This article briefly details the history, development and projection of the International Colloquium of Design Researchers that, since its birth in 2016, integrates the International Design Week in Palermo. The International (Virtual) Week of Design in Palermo will be 17 years old in July 2022 and was becoming with all its associated events that take place in its framework (Latin American Design Meeting, Colloquium of Research and Development in Design, Latin American Congress of Design Education, Forum of Innovative Experiences in Design, Communication and Creativity, Entrepreneurs Summit, Solidarity Creativity Forum, Design Schools Forum Plenary, DC Networking and Interdisciplinary Architecture Conference) in the most important design event in the region, and one of the most significant in the world, due to its quality, scale, continuity and free of charge.

Keywords: Research - Colloquium - Design - Architecture - Latin America - Updating - Exchange of experiences - Institutional linkage - Graduate programs.

Resumo: Este artigo detalha brevemente a história, desenvolvimento e projeção do Colóquio Internacional de Pesquisadores em Design que, desde seu nascimento em 2016, faz parte da Semana Internacional do Design em Palermo. A Semana Internacional (Virtual) do Design em Palermo terá 17 anos em julho de 2022 e se tornou, com todos os eventos associados que ocorrem dentro de sua estrutura (Encontro Latino-Americano de Design, Colóquio de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, Congresso Latino-Americano de Educação em

Design, Fórum de Experiências Inovadoras em Design, Comunicação e Criatividade, Cúpula de Empreendedores, Fórum de Criatividade Solidária, Plenário do Fórum de Escolas de Design, Networking DC e Conferência Interdisciplinar de Arquitetura) no evento de design mais importante da região, e um dos mais significativos do mundo, devido a sua qualidade, escala, continuidade e gratuidade.

Palavras chave: Pesquisa - Colóquio - Design - Arquitetura - América Latina - Atualização - Troca de experiências - Vinculação institucional - Pós-graduação.

Resumen: En este artículo se detalla brevemente la historia, desarrollo y proyección del Congreso (Virtual) Latinoamericano de Enseñanza del Diseño que, desde su nacimiento en el año 2010, integra la Semana (Virtual) Internacional de Diseño en Palermo. La Semana (Virtual) Internacional de Diseño en Palermo cumplió 17 años en julio 2022 y se fue convirtiendo con todos sus eventos asociados que se realizan en su marco (Encuentro Latinoamericano de Diseño, Coloquio de Investigación y Desarrollo en Diseño, Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño, Foro de Cátedras Innovadoras en Diseño, Comunicación y Creatividad, Cumbre de Emprendedores, Foro de Creatividad Solidaria, Plenario del Foro de Escuelas de Diseño, Networking DC, Jornadas Interdisciplinarias de Arquitectura) en el acontecimiento de diseño más importante de la región, y uno de los más significativos del mundo, por su calidad, escala, continuidad y gratuidad.

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 y currículum en p. 196]

Introducción

El Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño, es el evento de carácter académico e internacional que integra la Semana Internacional de Diseño en Palermo. Está dirigido a docentes, académicos, investigadores y autoridades institucionales que actúan en el campo del Diseño. La primera edición se llevó a cabo en julio 2010, en el marco de la V Semana Internacional de Diseño en Palermo, realizándose desde entonces todos los años en forma ininterrumpida. Desde sus inicios, en cada edición del Encuentro se realiza una edición del Congreso, formalizando la integración profesional y académica de Diseño más importante de América Latina. Así, en ocasión de la XVI edición de la Semana se realizó el XIII Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño, en modalidad virtual, desde el 25 de julio al 29 de julio de 2022.

El Congreso se organiza en comisiones temáticas donde se agrupan por contenido las comunicaciones enviadas desde todo el continente a tal fin. Actas de Diseño, con sus cuatro ediciones anuales, se convirtió en la publicación oficial del Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño. Actas de Diseño es editada por la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo como coordinadora del Foro de Escuelas de Diseño.

Es un orgullo para el Diseño en la región que Actas de Diseño publique actualmente cuatro ediciones al año. En su historia hay diferentes momentos respecto a su alcance y frecuencia como se detalla a continuación. La publicación Actas de Diseño desde el 2010 hasta el 2017 se organiza en dos números al año. Básicamente una de las ediciones al año documenta el quehacer del Congreso con todas sus comisiones y expositores (incluyendo un abstract de cada presentación) y la otra edición al año incluye las comunicaciones completas enviadas para su publicación. Muchas de estas comunicaciones fueron presentadas en alguna de las ediciones del Congreso, observando que esta no es condición de su publicación. En el año 2018 se

eleva a tres ediciones anuales para responder a la creciente producción teórica del mundo del diseño en el continente y, a partir del 2021 se dio inicio (desde el número 33) a la publicación de cuatro ediciones por año. En la edición IX, realizada en 2018, se creó el Comité Académico Internacional del Congreso Latinoamericano de Diseño conformada por destacados académicos de América Latina que, con su participación y compromiso sostenido a lo largo de los años contribuyeron a la calidad y proyección del Congreso.

706 Expositores en el XIII Congreso Latinoamericano de Enseñanza de Diseño

La organización de la XIII edición del Congreso Virtual 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 virtual que sesionó durante cinco días ininterrumpidos de trabajo, contó con la presencia de 1370 autoridades académicas, docentes e investigadores del área que asistieron a las 49 Comisiones con 681 expositores. El Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño se organiza en seis grandes núcleos temáticos que focalizados en las problemáticas de la enseñanza se expanden hacia cuestiones institucionales, disciplinarias y profesionales del campo del Diseño:

1. Pedagogía del Diseño (Currícula, estrategias pedagógicas y recursos didácticos / Formación docente y nuevas metodologías docentes / Calidad educativa y evaluación / Educación interdisciplinaria / Enseñanza en línea).

2. Capacitación para Emprendimientos y Negocios (Mercado y Gestión del Diseño / Vinculación con empresas, profesionales y emprendimientos)

3. Formación para un Diseño Innovador y Creativo (Nuevas carreras, campos profesionales y entornos digitales / Innovación cultural / Estudios artísticos)

4. Investigación y Política Editorial (Investigación, metodología y técnicas / Estudios académicos y publicaciones / Política editorial)

5. Sustentabilidad y Ecodiseño en la Enseñanza (Diseño, medioambiente y ecología / Materiales, tecnologías sustentables y reciclaje)

6. Identidad, Cultura y Tendencias en Diseño (Observatorio de tendencias / Identidades locales y regionales / Relaciones entre diseño y artesanías / Lenguajes visuales / Diseño y comunicación social / Diseño social, género y diversidad)

Cada Núcleo, con sus principales temas, se desarrolla en varias Comisiones que están identificadas con un número. El Equipo de Coordinación del Congreso está integrado por docentes regulares y académicos de la Facultad de Diseño y Comunicación, así como docentes internacionales invitados. Los miembros de este Equipo participaron activamente en la coordinación de las Comisiones, en la presentación de las conferencias, en el debate, en el registro de las opiniones y aportes de los participantes y en la elaboración de las conclusiones. Sus integrantes fueron: Mónica Georgina Avelar Bribiesca, Natalia Lescano, Alejo García de la Cárcova, Luz Rodríguez Collioud, Alejandra Cristofani, Erika Rivera Gutiérrez, Laura Silva, Adrián Jara, David Arango, Martín Stortoni, Mercedes Massafra, Gabriel Los Santos, Gustavo Lento, Juan Pablo Galant, María Paula Gago, Vanesa Martello, Ana Cravino, Mercedes Pombo, Deborah Rozenbaum, Andrea Pontoriero, Marcelo Lalli, Alejandra Niedermaier, María Bernardita Brancoli, Cristina Amalia López, María Elena Onofre, Alma Elisa Delgado Coellar. Marina Matarrese, Marisa Cuervo, Martha Gutiérrez, Carolina Vargas Vane-gas, Wenceslao Zavala, Andrea Mardikian y Sara Müller. En la presente edición 42 de Actas de Diseño se transcribe la agenda completa de la XIII Edición del Congreso (Virtual) Latinoamericano de Enseñanza del Diseño (681 expositores con 386 ponencias) con un resumen de cada una de las presentaciones al mismo.

A continuación se transcriben los contenidos de cada ponencia presentada al Congreso, redactada por sus expositores. Se informa en algunos casos la institución a la que pertenece cada expositor:

A continuación se detallan los 386 contenidos presentados en 49 comisiones del XIII Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño 2022

— Comisión: A01 Calidad Educativa

Martes 26 de julio - 10:00 a 12:00 hs. (Arg.) / Coordinadora: Mónica Georgina Avelar Bribiesca

C01. Diseñando desde los Valores Humanos. Mariel Beltrán [Universidad Franz Tamayo - Bolivia]

¿Cómo encuentras las soluciones más creativas en el menor tiempo posible? donde las soluciones deben ser las más creativas, mi método es desde el amor. Incluso cuando conversamos con los clientes y compañeros de trabajo. El amor llega a ser la esencia o el alma de cualquier problema que nos plantea la vida misma. Utilizar la serenidad cuando el mundo te sobre exige.

C02. Enseñanza poderosa - Aprendizaje significativo. Leticia V. Ferreyra [Universidad de Palermo - Argentina]

El aprendizaje significativo requiere del diseño de prácticas de enseñanza constructivas y renovadas como motor creativo que permita una retroalimentación positiva, humana y orgánica. En este sentido, se torna necesaria la reflexión acerca de nuevas formas de enseñar y aprender, que ubiquen al estudiante en el centro, como sujeto protagonista, reconocido en un contexto cuyo desarrollo cognitivo, en su paso por la universidad, dependerá de la adquisición de distintas competencias, saberes y habilidades.

C03. Experiencias docentes en Diseño a distancia de la FESC-UNAM. Araceli Granados García | Yusiél Lopez | María Yanira Manrique Mendoza | Erika Rodríguez | Jenny Segoviano García [Universidad Nacional Autónoma de México - Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán - México]

En la licenciatura en Diseño y Comunicación Visual a distancia de la Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán, UNAM, se conformó una comunidad de aprendizaje con docentes comprometidos en mejorar las estrategias de enseñanza-aprendizaje, destacando los aspectos en los que coincide su labor docente como la bienvenida a los estudiantes, la comunicación efectiva y afectiva, el seguimiento, el desarrollo de materiales y los criterios de evaluación.

C04. Cátedra Libre Gestión y Acción del Diseño Público (GADIP | UNLP). Constanza Guidotti Edgardo Dal-lachiesa | Marisol Marin [GADIP | UNLP - Argentina]

Espacio académico -abierto y libre- de reflexión y práctica del diseño donde construimos conocimiento entre todos y llevamos a cabo acciones concretas con propuestas reales. Surge de la necesidad de deconstruir las ideas y metodologías hegemónicas en la formación y ejercicio de nuestra profesión.

C05. Los acuerdos sociales. Repercusiones en el proceso de enseñanza aprendizaje. Hector Lopez Aguado | Yesica Escalera [Centro de Investigaciones de Diseño Industrial, Universidad Nacional Autónoma de México - México]

En este artículo se plantea cómo este proceso de deterioro y ruptura del tejido social, impacta de manera contundente en los fines de un centro educativo de diseño.

Existen acuerdos sociales implícitos y explícitos en la sociedad y por consiguiente en cualquier comunidad educativa, acuerdos que norman las relaciones y conductas personales e interpersonales, estos acuerdos definen la personalidad - carácter de los centros educativos. Cuando se desconocen, pierden vigencia o no se respetan se generan conflictos entre los actores, dañando el clima laboral y afectando la eficiencia y la eficacia dentro de las diferentes esferas de los centros incluyendo los ámbitos personales y laborales, impidiendo el cumplimiento de los fines y objetivos

C06. Estrés: el deterioro invisible en estudiantes de diseño. *Ricardo López-León* [Universidad Autónoma de Aguascalientes - México]

Este artículo presenta una reflexión en torno al estrés en los primeros años universitarios dado el riesgo de deterioro de la salud física y emocional durante el proceso de adaptación, impactando en el desempeño académico. Esta investigación busca generar conciencia sobre la necesidad de programas que acompañen a los estudiantes en este proceso.

C07. Mediación Pedagógica y pertinencia de los aprendizajes para la calidad educativa en la UNAD. *Cristina Mateus* [Fundación Chrysos - Colombia]

Promover la apropiación del aprendizaje en espacios no programados como medio de ayuda al aprendizaje virtual buscando fomentar en el estudiante el aprendizaje activo y colaborativo desarrollando interés personal y genuino en horarios flexibles Mañana tarde, noche.

— **Comisión: A02-1 Estrategias Pedagógicas**

Martes 26 de julio - 10:00 a 12:00 hs. (Arg.) / Coordinadora: Natalia Lescano

C08. Ficciones Futuras. *Santiago Albarracín | Francisco Hesayne | Jennifer Kazár | Agustina Pía López* [FADU UBA- Argentina]

Ficciones Futuras es una nueva propuesta educativa dentro de la vasta producción de materias de FADU. Proponemos una mirada hacia el futuro, pero no renunciando al presente, reflexionando sobre casos de estudio que están relacionado a la temática que dicta la cursada. En este caso fue estudiar la vivienda social. Como es afectada por problemáticas contemporáneas, ficcionada en un futuro en un contexto alternativo.

C09. La producción de bocetos en la enseñanza del proceso de diseño: entre la resolución gráfica y la producción del saber. *Darío Bergero* [Universidad Nacional del Litoral - Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - Argentina]

El trabajo indaga sobre la producción de bocetos durante la enseñanza del proceso de diseño en la carrera de Lic. en Diseño de la Comunicación Visual (FADU-UNL). Sus objetivos son: reconocer, y definir las características de los objetos resultantes durante las dos modalidades de producción de bocetos –en clase y entre clases–; y de esta manera aportar a la reflexión y aplicación de las estrategias pedagógicas docentes.

C10. Herramientas pedagógicas para el proceso de enseñanza-aprendizaje en arquitectura. *Diana María Bustamante Parra | Natalia Cardona Rodríguez* [Institución Universitaria Colegio Mayor de Antioquia - Colombia]

La ponencia aborda los resultados del proyecto de investigación Enseñar arquitectura: La construcción de un modelo pedagógico para la enseñanza del proyecto arquitectónico, haciendo énfasis en las herramientas pedagógicas que permiten la transformación de las dinámicas dentro del aula. Se profundiza en el rol del docente, destacando la importancia de su capacitación y formación pedagógica. Posteriormente, interesa analizar el papel del aula como una variable fundamental que, de la mano con las tecnologías, determinan el espacio de aprendizaje. Para finalizar, se expone la importancia de la definición de rúbricas de evaluación que permiten una ponderación objetiva.

C11. Prácticas híbridas y modelado responsivo como exploración perceptiva orientada el diseño espacial.

Andrea De Monte [Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

Se expone estrategias prácticas y didácticas aplicadas al aprendizaje del diseño en el contexto del Taller de Representación Inter Medios de FADU U.N.L. Interesa indagar aproximaciones teóricas y metodologías centradas en la representación híbrida inter-medios y la visualización en estadios iniciales de generación e ideación de las formas para contribuir con definiciones, métodos y cierta sistematización que faciliten su abordaje instrumental en la enseñanza universitaria.

C12. La caja de resonancia. Una propuesta de ensamblaje didáctico proyectual. *Alejandra Macchi | Andrés Tapia Avalos* [UNMDP Facultad De Arquitectura Urbanismo y Diseño Mar del Plata - Argentina]

Se toma como punto de partida la consideración de una Secuencia Didáctica Integrada como el ensamblaje conceptual entre propuestas prácticas que desarrollan contenidos diferentes pero se ubican consecutivas en una secuencia pedagógica propuesta dentro de la asignatura. Se incorpora así el concepto de caja de resonancia como el lugar donde los aprendizajes se amplifican a partir de experiencias conocidas y apprehendidas previamente para capitalizarlas desde otro contexto.

C13. El taller artístico-pedagógico de Diseño Fotográfico: una introducción necesaria. *Jorge Luis Rodríguez-Aguilar* [Academia Nacional de Bellas Artes San Alejandro de La Habana - Cuba]

Las dinámicas contemporáneas de la comunicación visual estimulan la creación de estrategias en torno al hecho artístico, como la conceptualización y práctica del taller artístico-pedagógico de Diseño Fotográfico en la Academia Nacional de Bellas Artes San Alejandro de La Habana. El mismo, único de su tipo en la formación sistémica de la fotografía en el país, vincula las leyes y principios del diseño de comunicación visual y de la fotografía en un proceso articulado y dinámico, con resultados provechosos desde la expresión artística y comunicativa. El mismo constituye un elemento vivo, de instrucción y de elaboración de significados desde

su totalidad cognitiva, descriptiva, educativa y estético-cultural.

C14. Importancia de la Maqueta Analógica durante el proceso de diseño. *Cristian Gonzalo Sguario* [FAUD UNSJ - Argentina]

En la presente publicación se expone contenido teórico que tiene como objetivo (re)valorizar el uso de maquetas analógicas durante el proceso de enseñanza- aprendizaje, como una de las principales herramientas pedagógicas en la carrera de Arquitectura y Urbanismo. La importancia radical de las mismas es el amplio abanico de posibilidades que permite durante el proceso creativo, para generar formas y espacios, construir y des-construir conceptos y pre-conceptos, motivar el diálogo e intercambio entre docentes y estudiantes, promover una educación constructivista por sobre el conductismo muchas veces implícito, reflexionar sobre el quehacer profesional y los alcances de la creatividad de cada individuo.

C15. Diseño Inclusivo en Espacios Interiores. *María Alejandra Uribe* | *Cristina A. López* | *Silvia Marta Martínez* [Facultad de Artes U.N.T. - Fundación Vértice Salud- Málaga- España - Argentina]

La cátedra de diseño inclusivo de la carrera de Diseño de interiores y Equipamientos de la FAUNT presenta una propuesta didáctica, que tiene como objetivo capacitar a los alumnos para dar respuestas a necesidades de inclusión en múltiples espacios interiores. Elaborando para ello como trabajo final proyectos de mobiliario y ambientaciones adaptadas a requerimientos específicos de accesibilidad.

— **Comisión: A02-2 Estrategias Pedagógicas**

Miércoles 27 de julio - 10:00 a 12:00 hs. (Arg.) / Coordinador: Alejo García de la Cárcova

C16. O design instrucional como balizador no processo de ensino aprendizagem. *Ailton Santos Silva* | *Ananda Alves* [Uninove - Brasil]

Em 2020, devido a pandemia do Corona vírus, o mundo todo enfrentou diversos desafios na área da saúde, por meio de regras e leis de distanciamento social e alta demanda de exigências básicas de saúde. Nesse cenário, o ensino superior adotou a modalidade síncrona e propiciou o entendimento sobre o design instrucional como metodologia de ensino em detrimentos às expectativas do corpo docente e discente.

C17. La práctica proyectual como acción colaborativa en escenarios híbridos: el ‘desmontaje’ de una propuesta de enseñanza. *María Laura Badella* | *Sara Lauria* | *Patricia Alejandra Pieragostini* [FADU - UNL - Argentina]

En el marco del proyecto “Territorios Creativos: oportunidades de Aprendizaje” (FADU-UNL), este trabajo aporta algunas claves que son resultado del ‘desmontaje’ (Wasserman, 2006) de una experiencia colaborativa de carácter híbrido. El recorrido profundiza en diversos aspectos desde una perspectiva didáctica, tecnológica y social. La primera atañe tanto a la didáctica general como a la didáctica del proyecto. La segunda posee un rol

protagónico ya que las actividades estuvieron atravesadas por la virtualidad como escenario de trabajo. Finalmente, la social funcionó como ‘motor narrativo’, orientando la práctica proyectual hacia problemáticas sociales actuales y complejas que interpelan a los estudiantes respecto de la disciplina y su formación profesional.

C18. Enseñar con estrategias para aprender mejor. *Paula Daniela Franco* [Universidad de Buenos Aires - Argentina]

En el presente trabajo se analiza cuestiones relacionadas con la didáctica. Esta disciplina se caracteriza por estudiar los procesos de enseñanza y su relación con el aprendizaje. Desde esta perspectiva se buscará problematizar una práctica de enseñanza concreta. Tomando como referencia la experiencia en dictado de clases, se desarrollan estrategias de enseñanza para un mejor aprendizaje teniendo en cuenta bibliografía en el tema y la voz de los propios estudiantes.

C19. Transformación del saber en los talleres proyectuales de FADU-UNL. *Adriana Alejandra Sarricchio* | *Nelson Bressan* | *María Eugenia Cardoni* | *Federico Oscar Raviol* [Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo. UNL - Argentina]

En el marco del Proyecto CAI+D “TERRITORIOS CREATIVOS - OPORTUNIDADES DE APRENDIZAJE”, nuestra investigación pretende indagar sobre la generación del conocimiento en los talleres proyectuales del Ciclo Básico en la FADU- UNL, analizando la transposición didáctica de Yves Chevallard en relación a la Conversión del Conocimiento de Jerome Bruner. Estas dos posturas buscan explicar la transformación del saber sabio o erudito al saber a enseñar y finalmente al saber enseñado, con diferentes implicancias en el proceso de enseñanza y aprendizaje, constituyéndose en instrumentos que posibilitan pensar el problema didáctico epistemológicamente.

C20. Formación del pensamiento computacional mediante ingeniería de requerimientos. *Luciana Gabriela Terreni* [Instituto Sedes Sapientiae - Argentina]

Esta contribución presenta algunos hallazgos significativos vinculados a la formación, capacidades y prácticas del pensamiento computacional en un dispositivo pedagógico basado en la formulación de un proyecto de ingeniería de requerimientos para un organismo público en el marco de la asignatura Práctica Profesionalizante II del segundo año de la Tecnicatura en Análisis y Desarrollo de Software del Instituto Sedes Sapientiae.

C21. Comprender la Ilustración con una Metodología Conceptual. *Heiler Torres* [Universidad colegio mayor de CUndinamarca - Colombia]

Esta propuesta pedagógica se dinamiza desde el enfoque denominado enseñanza para la comprensión (EC), aplicada a la enseñanza de las artes (EA), específicamente a la enseñanza de la ilustración (EI). Se sustenta disciplinariamente de manera teórico-práctica, conteniendo un proceso metodológico abierto y flexible de ilustración, pasando por etapas medianamente ordenadas pero lógicas y en ellas utilizan instrumentos que aportan a los escenarios de esta labor y para pensarla como lenguaje.

C22. Enseñanza y Diseño de experiencias lúdicas: entre lo analógico y lo digital. Mariana Torres Luyo | Sebastián Malizia [FADU - UNL - Argentina]

En los últimos dos años, la lógica y dinámica de los talleres de diseño se vio fuertemente atravesada por la virtualidad y, posteriormente, por las tensiones y puesta en diálogo con la vuelta a la presencialidad. En este contexto, desde el Taller de Diseño IV Cátedra Gorodischer FADU UNL, se propuso indagar en esta interrelación para potenciar la enseñanza de los contenidos y las prácticas a partir de la nueva modalidad. En el presente, se relata de qué modo estas tensiones habilitaron nuevas estrategias de enseñanza, focalizadas en el diseño de experiencias lúdicas y su pasaje de lo analógico a lo digital.

— **Comisión: A03 Procesos de Enseñanza**

Lunes 25 de julio - 12:30 a 14:30 hs. (Arg.) / Coordinadora: Luz Rodriguez Collioud

C23. Diseño Morfológico. Etapas de un proceso de complejidad creciente. Irma Soledad Abades [Universidad Abierta Interamericana - Argentina]

El presente trabajo expone un proceso de Diseño Morfológico efectuado en la Asignatura Morfología en la Facultad de Arquitectura de la UAI, Sede Bs. As desarrollado en tres momentos: a) análisis y transformación de la forma aplicando operatorias de diseño sobre entidades poliédricas, b) estudio de posibles modos generativos de morfologías edilicias explorando capacidades de transformación con aplicación de contenidos conceptuales adquiridos en la fase anterior c) investigación de diseño morfológico contextual de áreas singulares de la ciudad de Bs As develando continuidades y rupturas dentro del tejido urbano.

C24. La arquigrafía en el programa de diseño gráfico, modelo educativo con base al Proyecto Pedagógico de Aula PPA. Ender Barrientos | E. Daniel Buelvas [Fundación de estudios Superiores Comfanorte - Venezuela]

La arquigrafía como materia transversal de la Fundación de Estudios superiores Comfanorte, en el Programa de Diseño Gráfico, se integra por medio del PPA para que las materias de fotografía y publicidad realicen un ejercicio interdisciplinario y así poder tener un resultado de alto nivel a una propuesta arquigráfica.

C25. La elaboración de la tesis desde un enfoque prospectivo en la carrera de arquitectura. Bruno Bellota Noguera [Universidad Nacional Autónoma de México - UNAM - México]

El proyecto de tesis debe reflejar la complejidad que implica cursar el último año de la carrera, ya que el estudiante deberá demostrar todos los conocimientos adquiridos a lo largo de su proceso de enseñanza-aprendizaje; el cual abordará aspectos de la realidad social, cultural, urbana y ecológica con la que dialogamos todos los días en nuestras ciudades desde un enfoque prospectivo.

C26. Reflexión sobre el rol de la Teoría en los procesos proyectuales. Margarita Beatriz Broggi | Ludmila Maia Strycek | Silvina Vargas [Facultad de Arquitectura – UNNE - Argentina]

El siguiente trabajo explora los resultados obtenidos en relación con el uso de los conocimientos teórico dentro del desarrollo del proceso proyectual de estudiantes de arquitectura de Segundo Año, en una actividad intercátedra. Se observa puntualmente el rol de la teoría, en lo referente a la identificación y construcción de los ejes de abordaje, contexto, sujeto y objeto, y sus relaciones dentro del proceso proyectual, hasta llegar a una posible configuración de la solución. Se manifiesta a través de las presentaciones las dificultades para considerar de forma integral las diferentes dimensiones del proyecto, debido a una disociación entre las cuestiones “teóricas”, de su aplicación en un modelo representacional integral, lo que imposibilita la resolución de los problemas emergentes del encargo y sus requerimientos.

C27. Dibujo a mano alzada en 3 dimensiones. Maria Delia Cordone [Colegio Moorlands Sociedad de Horticultura, Estudio Delia Cordone - Argentina]

Método para aprender a dibujar en tres dimensiones desarrollado en 9 módulos. El dibujo a mano alzada es fundamental para diseñar. La propuesta de 9 clases es para crear autoconfianza a través de ejercicios y actividades adaptados para aprender rápidamente y lograr un dibujo proporcionado. Luego de 30 años de enseñar Arte, he llegado a una síntesis de contenidos fundamentales, luego el que aprendió, desarrolla con la práctica su propio modus operandi. Rápidamente el alumno aprende a observar y volcar a dos dimensiones lo que ve. La consigna es que el objeto, el humano o la habitación luzcan apoyados y en escala con respecto a su ubicación en el espacio. Finalmente se vierten conceptos de luz y sombra y de contraste de colores. Luego de una práctica independiente de cada uno, el método adquirido les permite dibujar sin copiar o copiando en parte.

C28. Los fundamentos de diseño y su influencia en acabados de afiches publicitarios. Caso: asignatura Diseño 3D. Joffre Bernardo Loor Rosales | Heydi Pereira [Universidad de Guayaquil - Ecuador]

El presente trabajo de investigación está enfocado en la influencia de los fundamentos del diseño en acabados de afiches publicitarios de la asignatura Diseño 3D en la Carrera de Diseño Gráfico. Para esto fue necesario realizar un arduo estudio, que implicó diferentes factores, desde la base de datos de los trabajos realizados por los estudiantes del sexto semestre periodo 2021-2022 CI, donde se observó minuciosamente su estructura y elaboración, mediante la ayuda de un cuadro de análisis compuesto por varios parámetros. Se seleccionó a algunos expertos en diseño para realizar las entrevistas pertinentes. Luego de esto se recurrió a realizar algunas actividades con los estudiantes, haciendo uso de la técnica Grupo Focal, donde se interactuó y presencié más de cerca, la aplicación de los fundamentos del diseño en afiches publicitarios. Los resultados obtenidos reflejaron la incidencia que tienen estos fundamentos en la creación de piezas visuales, donde se logró constatar la importancia de esta temática en la aplicación de posteriores trabajos. Por último, se elaboraron guías, para trabajos autónomos y otra para trabajos colaborativos, con el objetivo de que el docente encargado haga uso de este material como apoyo dentro

del aula de clase y fomentar en el estudiante un mayor entusiasmo en aprender y manejar de manera correcta estos principios básicos del diseño.

C29. El impacto de las TIC's en el proceso de enseñanza-aprendizaje del Taller de Diseño en Comunicación Visual de la Facultad de Artes/UNLP. *María Gabriela López* [Facultad de Bellas Artes, UNLP - Argentina]

Este trabajo expone algunas conclusiones a las que se arribó luego de analizar la incidencia del uso de las TICs en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la carrera "Diseño en Comunicación Visual" de la Facultad de Artes, pudiendo identificar ciertas modificaciones detectadas en las/los alumnas/nos, relativas al modo de apropiarse del conocimiento y el desarrollo de la producción proyectual.

C30. Conocimientos previos de los estudiantes de niveles avanzados de Diseño Industrial. *Fernando Rosellini* [Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño UNC - Argentina]

Esta investigación aborda las prácticas de enseñanza y aprendizaje dentro de las asignaturas troncales (Taller de Diseño), en la carrera de Diseño Industrial. Teniendo por objeto los conocimientos previos de los estudiantes, observando estos dentro de la organización curricular de la carrera y su relación con las prácticas proyectuales y los objetivos de las etapas del Proceso de Diseño.

C31. Entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje del proceso de diseño. *Romina Tartara* [Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]

La coyuntura actual aceleró la penetración de las TIC en los ámbitos educativos en general y universidades en particular. Para transitar el desafío que significó la pandemia por Covid-19, las asignaturas troncales de Diseño Industrial de la FAUD- UNC, emplearon entornos virtuales de enseñanza aprendizaje generando oportunidades de articulación, reflexión y aprendizaje. Se exploraron nuevas posibilidades de construcción conjunta del conocimiento abordando un contenido nodal de la carrera: el proceso de diseño, para fortalecer así los procesos de enseñanza y aprendizaje en la formación de futuros diseñadores industriales.

— **Comisión: A04 Recursos Didácticos**

Miércoles 27 de julio - 12:30 a 14:30 hs. (Arg.) / Coordinadora: Luz Rodríguez Collioud

C32. Práctica digital colaborativa para diseño 3D *María Cecilia Bergero* | *Carola Federico* [Facultad de Arquitectura y Urbanismo, Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]

El desarrollo exponencial de tecnologías digitales y la crisis debido a la contingencia por Covid-19 han acelerado la implementación de herramientas colaborativas digitales en la educación. Las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) han generado nuevos lenguajes y modos de hacer en el ámbito educativo, que potencian habilidades y competencias propias del siglo XXI.

En ese sentido, para poder llevar a cabo la labor educativa de manera online, contamos con algunas herramientas colaborativas virtuales que se presentan como una solución idónea para enfrentarnos a los mencionados nuevos lenguajes y modos de hacer.

C33. Uso de fuentes visuales para el estudio de disciplinas proyectuales. *Agustina González* | *Belén Campoamor* | *Mercedes Gerometta* | *Narela Liberatore* | *Andrea Noordermeer* [Secretaría de Investigación (UNMDP) - Argentina]

En este ensayo se plantea una exploración por distintas fuentes utilizadas en el estudio de disciplinas proyectuales. Se propone un abordaje desde los estudios de las imágenes como fuentes válidas de conocimiento para comprender las ventajas y el potencial de su uso. El recorrido se llevará a cabo siguiendo experiencias de las autoras durante su cursada de grado y sus prácticas docentes en la FAUD.

C34. Sistematización de experiencias en aula a partir de herramientas análogas y digitales aplicadas a ejercicios TCA – 1. *Néstor Andrés Guarnizo Sánchez* [Universidad Santo Tomás - Colombia]

Se presenta, a partir la metodología aplicada durante el semestre, parámetros técnicos y gráficos que se emplearon en el proceso de enseñanza para el entendimiento, comprensión y la representación proyectual final de la materia. Esto, con el objeto de suministrar un portapliegos de herramientas, ejemplos y detalles del trabajo en aula orientados a comprender las dinámicas y fortalezas de cada estudiante desde la investigación y la aplicación de alternativas virtuales y físicas que permiten el desarrollo de destrezas. Los alcances del manual se valen de la experiencia adquirida durante el semestre a partir del proceso de investigación en sitio, permitiendo adquirir criterios pertinentes en el proceso de creación y conceptualización de infraestructuras urbanas y arquitectónicas. De esta manera la investigación, la maqueta de exploración volumétrica, los planos urbanos arquitectónicos, permiten generar una herramienta fundamental en la obtención de recursos para la resolución del proyecto como producto final académico y profesional.

C35. ISMOS: movimientos que enlazan pasado y futuro. *Viviana Moreno Villegas* | *Andrés Naranjo Ortiz* [Universidad Católica Luis Amigó - Colombia]

El recurso didáctico ISMOS se presenta como una publicación impresa coleccionable con un componente teórico referido a la historia del arte y otro práctico remitido al uso de las herramientas tecnológicas, que en su formato digital permite generar enlaces a vídeo tutoriales y desde su blog descargarlo como documento, establecer un repositorio de contenidos y la construcción de comunidad desde el divulgar y compartir información.

C36. Diseño & Academia. Transformación de procesos académicos en diseño. *Alan Quintero* [Universidad de Investigación y Desarrollo UDI - Colombia]

Diseño & Academia es la aplicación de procesos de investigación dentro y para el diseño. Un recurso pedagógico

como estrategia didáctica para los proyectos de aula que permite el reconocimiento de contenidos, el seguimiento y la evidencia del desarrollo de los mismos, valiéndose de las tecnologías de la información con una base metodológica robusta desde lo local, la sustentabilidad y lo participativo, como enfoque para las transiciones. Plantea como resultado una aplicación basada en web para la transformación de procesos académicos, puesta en práctica con modelos metodológicos en aprendizaje basado en proyectos dentro del área del diseño industrial.

C37. Teoría del habitar. Una experiencia didáctica en ciernes. Mauro Edel Sánchez [Universidad Nacional de Río Negro - Argentina]

Presentación de la experiencia didáctica llevada a cabo en la asignatura de Teoría del Habitar, carrera de Arquitectura, UNRN. Más precisamente, compartir la ejercitación final de cursada en la que se realiza un estudio y análisis de la vinculación entre las prácticas sociales del habitar y los consecuentes diseños resolutivos de acuerdo a las categorías analíticas de las prácticas sociales propuestas por Roberto Doberti.

C38. Enseñanza del diseño arquitectónico integral. Tecnologías computacionales y recursos didácticos. Pedro Jesús Villanueva Ramírez | Alfredo Flores [Universidad Autónoma Metropolitana. Unidad Xochimilco - México]

En este trabajo se presenta un análisis sobre el uso combinado de recursos tecnológicos-computacionales, de modelos físicos y matemáticos, integrando también tecnologías de la información y la comunicación, para que el proceso de enseñanza- aprendizaje se desarrolle mediante una metodología concurrente, interdisciplinar, paralela y recursiva (CONINPRE). El objetivo final es que las y los alumnos de arquitectura desarrollen propuestas de diseño integrales, creativas, que la sociedad requiere.

— **Comisión: A05 Estrategias Lúdicas**

Martes 26 de julio - 12:30 a 14:30 hs. (Arg.) / Coordinadora: Alejandra Cristofani

C39. Ejercicios para desatar la emoción en clase, retomando a Josef Albers. Luis Alberto Alvarado [UAM Azcapotzalco - México]

La clave sobre cómo vemos el color la plantea el artista y profesor alemán Josef Albers en su libro, La interacción del color, donde la teoría principal es que el color se observa en relación a otros colores, por esto el color casi nunca es visto cómo realmente es. Esta ponencia muestra resultados de investigación empírica, donde el color se pone en acción.

C40. Biónica como opción creativa. Guillermo Escandon [Universidad de Nariño - Colombia]

Se propone cuatro enfoques con los cuales se puede aplicar el concepto de “biónica” como opción creativa para diferentes profesiones relacionadas con esta disciplina: Biónica formal estética, biónica funcional estática, biónica funcional dinámica, biónica conceptual. En el departamento de Diseño de la Universidad de Nariño los

programas de Diseño Industrial y Diseño Gráfico incluyen en su plan curricular esta temática. En el proceso de desarrollo de la asignatura de taller “Biónica Aplicada al Diseño de Productos” se propone teoría en cuanto a la manera de entender la Biónica como opción creativa. El taller se desarrolla en torno a ejercicios creativos, que se plantean para aplicar el concepto de biónica como diseño inspirado en elementos de la naturaleza con diferentes enfoques soportados en: su definición, método proyectual, ejemplos y proyecto de aplicación para cuatro categorías.

C41. Bootcamp #Pascualchallenge 2018-1. Juan David Henao Santa [Institución Universitaria Pascual Bravo - Colombia]

Estudio de caso, bajo una metodología de entrenamiento, que tanto física como mental desarrolla las competencias necesarias para la vida en el ámbito laboral, donde hay que tener claros los roles, el trabajo en equipo y el trabajo multidisciplinario en la facultad de producción y diseño.

C42. Procesos interactivos en la enseñanza del color en el Diseño. Benjamín Quintero [Corporación Escuela de Artes y Letras - Colombia]

Propuesta de diseño interactivo con superficies ópticas de papel dúrex, pergamino y acetato superpuestos para potenciar el Diseño desde una producción gráfica con una jerarquía visual a nivel abstracto o figurativo en asignatura de Teoría y Psicología del Color desde la enseñanza.

C43. Experimentaciones morfológicas en la enseñanza de la arquitectura y el diseño. Mauro German Suarez Torrico | Angeles Lorna Denari Morrow | Octavio Augusto Luqui [Universidad de Buenos Aires (UBA). Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (FADU) / Universidad Argentina de la Empresa (UADE). Facultad de Arquitectura y Diseño (FADI). - Argentina]

El taller inicial de arquitectura y diseño es una invitación permanente a asumir diferentes posiciones como docentes y estudiantes frente a un interrogante siempre complejo: ¿cómo se transmiten en este temprano momento los conceptos propios de un campo disciplinar? Las experiencias didácticas involucran ejercitaciones y prácticas que materializan en su conjunto momentos de enseñanza en entornos comprometidos con el hacer y la reflexión. El trabajo que aquí se presenta comunica una investigación en curso que se inscribe en las áreas de la arquitectura, la morfología y la didáctica en el nivel superior.

C44. Estrategias lúdicas didácticas para la enseñanza de estructuras visuales de información. Silvia Torres Luyo [Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

En el marco del CAID “Diseño de dispositivos lúdico didácticos: aproximaciones a la construcción del relato visual”, se explicitan trabajos prácticos que utilizan estrategias lúdicas extraídas de metodologías de creación de juegos. Los mismos se desarrollaron en el Taller de Diseño III, Cátedra Gorodischer, FADU UNL abordando la representación de pictogramas, esquemas de espacialidad y secuencia visual mediante la metáfora visual con cuentos de suspenso.

C45. El análisis comparativo del mensaje de la serie de televisión “Los Simpson” como técnica de aprendizaje en estudiantes de comunicación. *Galo Vásconez* | *Antonella Carpio Arias* [Universidad Nacional de Chimborazo - Ecuador]

Dentro de la asignatura “Construcción y análisis del mensaje”, los estudiantes de la carrera de Comunicación, durante 6 semanas realizaron una exploración comparativa de la serie de televisión “Los Simpson”. Se asignó a cada estudiante, dos capítulos de las primeras y últimas temporadas de la serie. Identificaron temáticas esenciales y crearon una ficha de análisis con categorías que englobaban toda la serie. Se ejecutaron mesas redondas para debatir las temáticas relevantes. Al final, se realizó una encuesta que arrojó resultados positivos sobre la actividad, pues sirvió para reforzar los contenidos teóricos de la asignatura.

C46. La gamificación: estrategia lúdica para la enseñanza del diseño sustentable. *Ricardo Victoria Uribe* | *Arturo Santamaría Ortega* | *Sandra Alicia Utrilla Cobos* [Universidad Autónoma del Estado de México. Facultad de Arquitectura y Diseño - México]

La gamificación es una buena herramienta para facilitar el aprendizaje significativo de ciertos tópicos, dentro de un ambiente divertido, flexible y libre de riesgos. El objetivo de esta ponencia es explicar cómo se puede usar la gamificación para poder enseñar la sustentabilidad a los estudiantes de diseño y los lineamientos que se pueden seguir para el desarrollo de estas herramientas lúdicas.

— **Comisión: A06 Métodos de Evaluación**

Martes 26 de julio - 10:00 a 12:00 hs. (Arg.) / Coordinadora: Erika Rivera Gutiérrez

C47. La tesis en Diseño Gráfico, problemas y desafíos. *Orlando David Arratia Jiménez* [Instituto de Investigaciones de Arquitectura - Universidad Mayor de San Simón - Bolivia]

Se parte por una mirada reflexiva sobre las implicaciones de hacer investigación en diseño gráfico en el contexto de la modalidad de titulación por tesis. Un análisis que parte de una concepción de investigación desde las prácticas proyectuales desarrolladas en los talleres de diseño, para centrarse en el análisis específicamente en las investigaciones tesis, para desentrañar desde la perspectiva de los estudiantes y tutores los problemas y desafíos a la hora de optar por hacer una tesis en diseño gráfico y comunicación visual en un contexto universitario de pregrado.

C48. Corregir y castigar: prácticas arcaicas en la universidad. *Flavio Bevilacqua* [Universidad Nacional de Río Negro - Argentina]

Por “derribar el proyecto” se entiende una práctica promovida, y justificada, desde la docencia que pretende poner en evidencia aspectos débiles o inconsistentes del trabajo presentado por estudiantes en los talleres de diseño. Este proceder está íntimamente ligado a una concepción dogmática de la educación (“la letra con sangre entra” da cuenta de este tipo de práctica), aún hoy se la práctica.

C49. Evaluación formativa, herramientas para desarrollar el pensamiento crítico en ilustradores. *Javier Santiago Clavijo Del Valle* [Universidad Nacional de Colombia- Colombia]

La propuesta abarca el planteamiento de un ambiente de aprendizaje desarrollado a partir de los fundamentos de la evaluación formativa, pensando en cómo ésta podría contribuir a la estimulación de un pensamiento crítico dentro de la formación profesional de ilustradores. Para ello, se llevó a cabo un trabajo de campo en el grupo de Énfasis en ilustración 1 del semestre 2020-II de la Universidad Nacional de Colombia, en el que se sometió a comprobación los beneficios que realmente se pueden obtener. Igualmente, se presentan los resultados y reflexiones derivadas de este ejercicio.

C50. Virtualidad vs. presencialidad en el aprendizaje de taller de diseño. *Alejandra Gallardo* [Universidad Técnica de Ambato - Ecuador]

A causa de la pandemia, la educación tuvo que modificar su modalidad para continuar con el aprendizaje. La presente investigación realiza un análisis comparativo en cuanto a calificaciones en la materia de Taller de Diseño en la Carrera de Diseño Industrial, a estudiantes de segundo semestre tanto en forma presencial y online y así determinar si la virtualidad influye en las calificaciones de los estudiantes.

C51. Acercamientos de postulados frente a la evaluación en diseño gráfico. *Marisol Soledad García Cordero* | *Yesid Camilo Buitrago López* [Universidad de Boyacá - Colombia]

La siguiente propuesta expone reflexiones y relatos en torno al proceso de evaluación designado durante el proceso de enseñanza y aprendizaje de futuros diseñadores gráficos en los últimos años. Se abordaron aspectos teóricos y metodológicos que permitieron identificar fundamentos en relación a esta temática, con el propósito de reflexionar sobre este ejercicio crucial de todo proceso académico.

C52. Evaluar el cuerpo vibrátil en el taller de diseño gráfico. *Magdalena Monsalve Castaño* [Universidad Jorge Tadeo Lozano - Colombia]

La evaluación en los talleres de diseño gráfico es uno de los problemas detectados por investigaciones anteriores. En este escrito se sondean tanto sus orígenes conceptuales como prácticos y se plantea empezar a pensar en la evaluación a partir de la perspectiva de la noción de cuerpo vibrátil.

C53. Detección de Competencias Creativas. *Ana Lilia Zamora Cuadra* | *Enrique Noe Hernandez Arroyo* [Universidad de Estatal de Valle de Ecatepec - México]

Tiene el propósito el evaluar las habilidades creativas de la carrera de ICM, partiendo del inventario de Torrance sobre las tres tareas non-verbales, las cuales la primera evalúa originalidad y calidad del trazo, en la segunda y tercera pronostica fluidez, secuencia, flexibilidad y elaboración.

— **Comisión: A07 Currícula Académica**

Lunes 25 de julio - 10:00 a 12:00 hs. (Arg.) / Coordinadora: Laura Silva

C54. La identidad contextual como acercamiento al diseño. *Silvina Barraud* [FAUD - Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]

Introducción a la Problemática del Diseño y su Expresión se presenta como apertura de las carreras de Arquitectura y Diseño Industrial en la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional de Córdoba. Como espacio curricular deviene en articulación entre aspectos inherentes a la identidad cultural de cada estudiante y contenidos específicos de la disciplina. El espacio curricular apunta a la presentación de cada estudiante desde su subjetividad creativa, esto de manera paralela a la presentación de los contenidos de del espacio curricular en una serie de pares dialécticos.

C55. Transformación sustantiva al currículo del programa Diseño de Modas en las instituciones educativas. Inclusión de proyectos de investigación socialmente responsables. *Viviana Marcela Corredor Gómez* [Corporación Unificada Nacional de Educación Superior - CUN - Colombia]

En un primer acercamiento, se delimita la institución de educación superior sobre la cuál se pretende impactar con la formulación de una propuesta curricular que integre la responsabilidad social. Posterior a ello, se exponen las particularidades del problema, se hace un recorrido conceptual que enmarca el sustento de la propuesta curricular. Para continuar, se explica la naturaleza de la investigación, de corte cualitativa y cuantitativa, desde allí, se esclarece el panorama en otros escenarios educativos para explicar la necesidad de repensar la responsabilidad social como materia de investigación, en dos aspectos; la formación en contenidos que integren elementos en los estudiantes, y el otro aspecto, en la investigación, como necesidad de avance y producción de conocimiento. Para finalizar, se socializan los resultados que sustentan la propuesta curricular y el impacto de la misma en los diferentes niveles de formación de los estudiantes de los programas Diseño de Moda, expuestos a la propuesta curricular en cuestión.

C56. El emprendimiento: propuesta curricular innovadora de formación universitaria en Venezuela. *Elia Dominguez* [Universidad Nacional Experimental Politécnica de la Fuerza Armada - Venezuela]

Se presenta una propuesta que plantea proyectar el emprendimiento desde la universidad integrando al currículo, los planes de desarrollo del país para formar la nueva fuerza productiva desde la mirada del aprender-haciendo. Contemplando diferentes enfoques educativos se reflexionó acerca de la dependencia mediante la dialéctica desarrollo-subdesarrollo. Los objetivos en la investigación proponen descolonizar a la universidad mediante el emprendimiento universitario como innovación del currículo. La metodología expresa un enfoque cualitativo, empleando el paradigma socio-crítico. Como hallazgo se develó la desvinculación de los planes

de desarrollo del país con el currículo. El emprendimiento universitario reinventaría a la universidad procurando el desarrollo.

C57. Proyecto y Representación: integración curricular en la carrera de Arquitectura. *Alejandro Folga* [Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - Uruguay]

Esta ponencia presenta los resultados de un proyecto de investigación acerca de la formación en representación gráfica impartida en la carrera de Arquitectura en la FADU- UDELAR (Montevideo, Uruguay.) Para ello se desarrolla una breve revisión acerca del devenir histórico de la enseñanza del Dibujo e la FADU y se analizan especialmente los cambios introducidos en el Plan de estudios vigente. Palabras clave Representación; Proyecto; Enseñanza; Plan de estudios; Historia

C58. Las 3 columnas del Diseño Industrial en La Metro. *Isabel Heredia | Paul Astudillo | Camilo Gavilanez* [Instituto Metropolitano de Diseño - Ecuador]

El panorama internacional actual indica cambios de paradigmas de las industrias y gobiernos debido a la crisis económica, política y social que enfrentan. Esto plantea retos en la academia para formar profesionales del Diseño Industrial preparados para satisfacer las demandas cambiantes del mercado. Este ensayo es por tanto una reflexión de la estructura principal de la malla curricular de la Escuela de Diseño Industrial del Instituto Metropolitano de Diseño y su vigencia ante los cambios que ocurren a nivel mundial. Palabras clave: Diseño industrial, metodología, malla curricular, docencia

C59. La ortotipografía y la academia. *Nixon Yamid Rodríguez Baquero | Camilo Cornejo* [UNITEC - Colombia]

Desde el semillero investigativo Text Appeal, de la Corporación Universitaria UNITEC en Bogotá, Colombia, se genera una reflexión acerca del abandono de temáticas como la ortotipografía dentro de la comunicación gráfica como factor funcional y estético en la academia.

C60. Decrecimiento e innovación social en la enseñanza del Diseño. *Eska Elena Solano Meneses* [Universidad Autónoma del Estado de México - México]

La pandemia por Covid-19 así como los efectos del cambio climático, han puesto en tela de juicio las acciones que el hombre ha venido realizando sobre todo los últimos 200 años con el desarrollo industrial y la complicidad del diseño, causando un daño acelerado al planeta. Es por ello que este trabajo tiene como objetivo realizar un análisis de la enseñanza, el diseño y, sobre todo, la pertinencia de un cambio de enfoque en el que conceptos como decrecimiento e innovación social tengan lugar, como posibles alternativas para aminorar y desacelerar el daño al planeta.

— **Comisión: A08 Educación Interdisciplinar**

Lunes 25 de julio - 12:30 a 14:30 hs. (Arg.) / Coordinador: Alejo García de la Cárcova

C61. El diseño en relación con las artes liberales. Iván Burbano [Universidad San Francisco de Quito - Ecuador] Hay dos maneras de entender el diseño. Una que busca un profesional especializado, capaz de intervenir en una parte específica del sistema productivo. La otra perspectiva es la de un diseñador más holístico, capaz de ver el todo, a manera de un director de orquesta. En sociedades que afrontamos problemas cada vez más intrigados, es necesario retornar a una concepción del diseño desde las artes liberales, con diseñadores capaces de proyectar soluciones desde distintos puntos de vista, desde enfoques trans y post disciplinares.

C62. Organização de eventos culturais do Laboratório de Chafurdos da Moda. Ana Candida Felix da Silva | Humberto Pinheiro Lopes [Universidade Federal de Alagoas - Brasil]

Este ensaio apresenta a produção de moda, considerando os eventos do grupo de pesquisa Laboratório de Chafurdos da Moda (LabCHAMO). Adentramos o campo da intercomunicação, da expressão corporal, responsável pela apresentação de um evento: ao entrar em contato com pessoas, fortalecemos uma imagem para alavancar parcerias para o grupo. Essa função ocorre na apresentação das disciplinas que o líder do grupo ministra aulas.

C63. Desarrollo académico de liderazgo y dirección estratégica en Diseño Gráfico. Anggely Enríquez [Universidad de San Carlos de Guatemala - Guatemala]

El ámbito profesional contemporáneo del Diseño Gráfico, exige habilidades específicas para el desempeño de las funciones del profesional de la comunicación visual en la industria; conocimientos que evidencien (además de las habilidades gráficas, tecnológicas y el manejo de teorías específicas) el desarrollo de capacidades denotadas comúnmente bajo el término «profesionales», que favorezcan el nivel de competencia del individuo en un entorno laboral cotidiano. Por ejemplo: capacidades de análisis y síntesis, autodidactismo, organización y planificación estratégica, capacidad de gestión y dirección estratégica, gestión de la información, resolución de conflictos, toma de decisiones, inteligencia emocional, etc.

C64. Cinco casos controversiales en la enseñanza del Diseño. Carlos Fiorentino [University of Alberta - Canadá]

A través de la observación con los años y la experiencia en la enseñanza, se ha podido observar que la educación del diseño aún tiene dificultades para explicar su definición en términos disciplinares, y que a veces es más sencillo explicar lo que no es, separando el aprendizaje del diseño del aprendizaje de otras disciplinas relacionadas. En el proceso, la enseñanza del diseño cae en varias trampas y zonas difusas, al sobre-enfocarse en temas que suenan epistemológicamente correctos, pero que pierden de vista importantes puntos que hacen al diseño relevante para la evolución de su práctica profesional, su educación y su investigación. Este artículo identifica y describe 5 casos en la enseñanza de diseño que deberían ser considerados para repensarlos y avanzar el futuro de la disciplina.

C65. Modelo Gerencial de Creatividad e Innovación. Néstor León [Facultad de Arquitectura y Arte - Universidad José María Vargas - Venezuela]

A partir de la aceptación de la premisa de que contamos con Inteligencias Múltiples y que, a lo largo de nuestra formación como Diseñadores, desarrollamos habilidades, experiencias y una forma de pensar que nos permite generar soluciones creativas e innovadoras, se plantea un Modelo Gerencial, concebido a partir del análisis de la metodología del Diseño Universal, como herramienta para afrontar diferentes tipos de situaciones empresariales.

C66. Interdisciplinaridade entre estética e desenho de moda. Humberto Pinheiro Lopes [Universidade Federal de Alagoas - Brasil]

A interdisciplinaridade proposta por este estudo evidencia uma experiência de ensino das disciplinas Estética e Desenho de Moda do curso técnico de Produção de Moda da Universidade Federal de Alagoas, ministradas no semestre de 2021.1. Tal interdisciplinaridade indica a confecção de trabalhos pelos discentes observando a temática do ecodesign, ao integrar os exercícios de natureza teórica e prática de ambas as disciplinas.

— Comisión: A09-1 Aprendizaje experiencial

Martes 26 de julio - 12:30 a 14:30 hs. (Arg.) / Coordinador: Adrián Jara

C67.C67. LÚDICO: Una experiencia comunitaria. Jeimy Johana Acosta Fandiño [Universidad de Ibagué - Colombia]

El propósito del proyecto fue problematizar el papel del diseño en procesos de transformación social, en torno a la manera cómo se identifican y categorizan las oportunidades de diseño. Durante el semestre se cuestionó respecto a ¿cuál puede ser el papel del diseñador en un proyecto? ¿Qué implica el trabajo con la comunidad? y ¿cómo hacer aportes significativos a los procesos comunitarios?

C68. Señalética de reciclaje para estudiantes con discapacidad visual. Angel Geovanny Arias Camacho | Elvis Campi Maldonado [Instituto Superior Tecnológico Babahoyo - Ecuador]

Existen personas con discapacidad visual en la unidad educativa avanza, del cantón Ricaurte- Ecuador, las cuales, sin ayuda, tienen dificultad de encontrar puntos de reciclajes dada la inexistencia de señaléticas con sistema Braille para los distintos recipientes de recolección y clasificación de desechos. Como parte de un proyecto de aula, el objetivo del estudio fue proponer señaléticas en sistema braille. Se aplicó un enfoque cualitativo, entrevistando a directores, profesores y representantes de familia de la institución para la viabilidad del proyecto. Se concluye que la necesidad de tener este tipo de señaléticas en la institución mejorará el ambiente institucional.

C69. Enseñanza del branding desde la materialización del Packaging estratégico. John Alfredo Arias Villamar [Universidad de Guayaquil - Ecuador]

Componer gráficas visuales no solo se trata de estética, sino también de vocatividad estratégica, tanto la percepción, interpretación y reacción del consumidor, se traduce en segundos, esto se logra solamente analizando con sentido común la realidad de la necesidad social. Para estudiar de forma minuciosa los entornos comerciales y comunicacionales, fue imperante trabajar en sinergia con los estudiantes que cursaron el 2do y 4to semestre, en la asignatura de teoría del color y estudio de caso, ciclo II - 2021 - 2022, de la Carrera de Diseño Gráfico - FAC-SO - Universidad de Guayaquil. Se realizaron estudios científicos desde la sintaxis de la imagen de D.A.DONDIS, hasta las 7 estrategias de Diseño de Packaging de Guillermo Dufranc, luego del proceso teórico, se procedió a materializar propuestas visuales tangibles, en calidad de empaque.

C70. La responsabilidad social educativa como transformador del hábitat para el bienestar. Laura Sáenz Belmonte [Universidad Autónoma de Nuevo León - México]

El Plan de Desarrollo Nacional considera que la educación forme ciudadanos para la convivencia, los derechos humanos, la responsabilidad social y el cuidado de las personas, para lograr su desarrollo integral. El presente trabajo muestra la experiencia de los estudiantes de 4to. semestre de la Unidad de Aprendizaje Diseño de Mobiliario, al crear mobiliario para el “Comedor Infantil Estrellitas de Alegría”, en el municipio de Escobedo Nuevo León. La metodología se basó en recopilación de información, visita de campo, proceso creativo, realización de prototipos e instalación de los diseños en la zona. De esta manera, se brindó un aprendizaje significativo al estudiante en el área de Responsabilidad Social Educativa. Palabras clave- Educación, responsabilidad social, diseño.

C71. Diseño con estrategia, una necesidad del mercado actual. Esteban Sarzosa [Instituto Tecnológico Superior de Artes Visuales IAVQ - Ecuador]

A lo largo de estos años han surgido diversos cambios en el mundo, y éstos han sido aplicados en los diversos campos del conocimiento que se transmiten en el aula de clases con el objetivo de ser herramientas útiles en el campo profesional. En esta investigación, se evaluaron dichos cambios en el campo del diseño relacionado al desarrollo de elementos gráficos en los mercados de Ecuador y Estados Unidos, analizando las nuevas necesidades del campo laboral en las compañías al momento de emplear a diseñadores.

C72. Urban Birds: ciencia y creatividad en piezas informativas. Ursula Valdez | Andrea del Carmen de la Cruz Vergara [University of Washington-Bothell - Perú]

“Urban Birds: ciencia y creatividad en piezas informativas”, es una experiencia pedagógica interdisciplinar, para revalorizar, a través del diseño, a especies de aves urbanas poco conocidas o estigmatizadas. La experiencia se realizó entre los cursos de Diseño Editorial (Pontificia

Universidad Católica del Perú) y Urban Birds (University of Washington Bothell). Los estudiantes crearon colaborativamente infografías educativas para sus respectivas ciudades.

— **Comisión: A09-2 Aprendizaje experiencial**

Jueves 28 de julio - 12:30 a 14:30 hs. (Arg.) / Coordinador: Alejo García de la Cárcova

C73. La imagen diseñada desde las imágenes de los Juegos Olímpicos. Karen Carrera [Universidad Austral de Chile - Chile]

En el contexto “no hay contenido para tanta imagen” (El roto, 2022), y desde la enseñanza de la imagen diseñada, parece ser que solo nos queda aproximarnos a partir de las experiencias comunicantes que se han desarrollado en el devenir de la historia. El taller de 1er año de diseño: Exploración y experimentación con la imagen, asume el desafío de estudiar con las imágenes de los Juegos Olímpicos para comprender sus significaciones y potenciales proyecciones para el diseño y la representación.

C74. Estímulos afectivos hedónicos para el desarrollo creativo y metacognitivo. Sergio Donoso | Mitzi Vielma [Departamento de Diseño, Universidad de Chile - Chile]

La formación creativa en los primeros años se ve dificultada por las barreras culturales que enfrentan a los estudiantes con la universidad. Habitualmente los ejercicios de aula buscan resultados creativos apelando a motivaciones extrínsecas, pero que no conectan emocionalmente con los estudiantes. Los estímulos hedónicos facilitan el logro de una mayor autonomía en los estudiantes y en mayor conciencia de la autoría de sus propuestas.

C75. En el Diseño, la experiencia vivencial del acto de dibujar. Huberta Márquez Villeda [Universidad Nacional Autónoma de México - México]

En un conjunto de observables dadas en distintas circunstancias en la enseñanza del diseño, se ha detectado que la importancia de dibujar cobra sentido desde el origen y planteamiento del problema o necesidad a resolver. Por ejemplo: en la impartición de la asignatura; en cursos intersemestrales; pláticas espontáneas con los estudiantes en torno a su aprendizaje; en conferencias temáticas, entre otras, todas ellas son vistas como oportunidades aprovechables para reflexionarse desde la perspectiva docente señalando la importancia de enseñar al estudiante a valorar los ejercicios, las prácticas y las estrategias que le apoyan a expandir la experiencia misma de aprender.

C76. Like! De las pantallas al Diseño de experiencia. Ignacio Riboldi [Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - UNL - Argentina]

La tecnología y los rituales que se desprenden de su incorporación a la vida en sociedad reclaman un agiornamento permanente así como una re-lectura de lo conocido. En ese marco la mudanza académica hacia los ambientes virtuales (producto de la pandemia COVID-19) resultó en una actualización de los planes de trabajo hacia proyectos inherentes al medio. El presente texto recorre

una propuesta de Taller de Diseño en Comunicación Visual que transita las nociones de Diseño experiencial como categoría conceptual y Narrativas transmedia como soporte generacional, de cara a un Diseño universal como problemática disciplinar actual.

C77. Experiencia exploratoria de aprendizaje invertido y trabajadores del conocimiento Knowmad. *Diana Rodríguez Barros | Florencia Albornoz De Castris | Enrique Frayssinet | Pablo Daniel Pellizzoni* [Universidad Nacional de Mar del Plata - Argentina]

La tecnología se incorporó y naturalizó en las últimas décadas habilitando un complejo entorno socio-técnico de cultura post-digital. Entre otros rasgos destacan la generación competencias personales y profesionales, ecosistemas cognitivos y aprendizajes originales, protagonismo figura trabajador conocimiento knowmad. En esta dirección se presenta una experiencia exploratoria de aprendizaje desde cursos personalizados simultáneos, realizada en carrera Diseño Industrial FAUD UNMdP, vinculada a computación gráfica aplicada. Se contextualizó según la concepción aprendizaje invertido, modalidad didáctica taller virtual y perspectiva metodológica Pensamiento Diseño. La experiencia tuvo resultados positivos. Se concluye habilitó ambientes flexibles, reversión cultura aprendizaje, contenido intencional, docentes expertos y autoaprendizaje en estudiantes.

C78. Proyecto Tejiendo redes - Propuesta de innovación pedagógica - interinstitucional. *Mariela Tadla | Valeria Cíceri | Malena Cusumano | Cecilia Ferroni* [Universidad de Rosario, Facultad de Humanidades y Artes, Escuela de Bellas Artes - Argentina]

El proyecto Tejiendo redes surge en 2019 desde la Escuela de Educación Técnico Profesional N° 625 “Carlos Guido y Spano”. Se desarrolló un Proyecto Productivo articulado entre los espacios curriculares del último año de los técnicos en Diseño y Comunicación Multimedia, implementando la modalidad de trabajo por proyectos. Trabajamos con docentes y alumnos de la EETP N° 463 “Gregoria Matorras de San Martín” en la terminalidad de Administración y Gestión.

— **Comisión: A10 Formación Docente**

Miércoles 27 de julio - 10:00 a 12:00 hs. (Arg.) / Coordinadora: Erika Rivera Gutiérrez

C79. Diseño de propuesta de formación permanente para desarrollar competencias digitales. *Mariana Alaniz* [Universidad Nacional de la Patagonia Austral - Argentina]

La situación producida por la pandemia por Covid-19 trajo aparejada la urgencia de buscar nuevos recursos informáticos para enseñar de forma remota. Los docentes debieron readecuar la metodología de enseñanza implementando estrategias exclusivamente virtuales. Buscando el desarrollo de competencias digitales docentes, se propone el diseño de una Comunidad Virtual de Aprendizaje que permita a los maestros de educación

primaria mejorar sus prácticas utilizando recursos TIC.

C80. Prêmio Dorothy Mae Stang de Boas Práticas Extensionistas. *Lucas Furio Melara | Flores Ana | Guilherme Baldo Nami | Ana Beatriz Pereira de Andrade* [LM&Co. - Brasil]

O presente trabalho investiga métodos para a promoção de boas práticas extensionistas realizadas pela Universidade Estadual Paulista. O recorte se dá na premiação Dorothy Mae Stang, que em 2022 reconheceu o impacto socioeconômico dos trabalhos liderados pela professora Ana Maria Rodrigues de Carvalho. O troféu foi projetado pelo Estúdio OCA, um ateliê de design que explora soluções sustentáveis e ecológicas.

C81. Empatía, pensamiento crítico y juicios de valor en la enseñanza del diseño. *Yusiel Lopez* [UNAM - México]

La crítica basada en juicios de valor es frecuente en nuestra sociedad y en el aula. En el área del diseño, por la naturaleza de la profesión, requerimos continuamente de la validación de clientes y colegas; esta exposición que vulnera el ego, puede enfrentarse de manera positiva en el aula mediante un énfasis en los procesos creativos, con una crítica constructiva enfocada a objetivos que aproveche la implicación grupal para optimizarlos.

C82. Postales que intensifican la comprensión: reflexiones sobre el giro estético. *Isabel Molinas* [Universidad Nacional del Litoral - Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - Argentina]

La sinergia entre Diseño de la Comunicación Visual y Tecnología Educativa ha promovido la indagación sobre experiencias estéticas que favorezcan la comprensión. Esta ponencia aborda el trabajo con postales en tanto interfaz que condensa y expande el desarrollo de contenidos a partir del detalle fotográfico y el fragmento literario. La ejemplificación incluye materiales producidos en el marco de tres propuestas de doctorado del campo de las Ciencias de la Educación.

C83. Desafíos para un docente de diseño en la nueva década. *Jonatan Portugal | Gianella Bermeo* [Instituto Tecnológico de Formación Profesional Administrativa y Comercial - Ecuador]

Los vertiginosos cambios que se presentan en el diseño gráfico, traen consigo nuevos desafíos para los docentes de esta disciplina, en el presente artículo el centro de atención se coloca en el análisis de los mismos centrándose especialmente en los fenómenos presentados en el ecuador, evidencia su repercusión en los profesionales del área y aborda propuestas para la acción ante los mismos.

C84. Competencia Digital Docente en Programas de Diseño. *Erika Rivera Gutiérrez | Alejandro Higuera Zimbrón | Claudia Gabriela Vélez Chavarría* [Universidad Autónoma del Estado de México - México]

La finalidad de este estudio fue evaluar la competencia digital docente (CDD) durante la pandemia Covid-19 en programas de Diseño Gráfico de una Universidad Mexicana, para determinar si se contaba con la CDD necesaria

para la modalidad de enseñanza virtual. En consecuencia, desarrollar estrategias encaminadas a apropiarse de tecnologías de información, comunicación, conocimiento y aprendizaje digitales, para la implementación crítica y creativa en procesos de enseñanza del diseño.

C85. Docentes y pantalla. Florencia Gisele Silva García [Universidad de Huelva - Argentina]

Se enseña para una sociedad que ya no existe, desde la disposición que se establece en las aulas hasta el pizarrón y la tiza o el fibrón. La pandemia llegó para acelerar los procesos digitales y nadie estaba alfabetizado digitalmente para utilizar las herramientas como parte de su trabajo diario. Esta propuesta tiene el deseo de cambiar aspectos de la forma en que se enseña, haciendo hincapié principalmente en la retroalimentación tanto del docente como del estudiante, donde la educación ha dejado de ser direccional para convertirse en un vaivén de pensamientos e idas y vueltas diferentes al método tradicional.

C86. REA, una estrategia inclusiva en el nivel superior en EVEA. Natalia Vittaz [Centro Educativo de Nivel Terciario Nº 35 - Argentina]

La presente propuesta intenta desarrollar un análisis y relevamiento de los recursos educativos abiertos disponibles en Argentina desde una perspectiva inclusiva, destinados a las prácticas docentes del nivel superior y la relevancia que estos adquieren en los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje.

— **Comisión: A11 Nuevas Metodologías Docentes**

Jueves 28 de julio - 10:00 a 12:00 hs. (Arg.) / Coordinador: David Arango

C87. Reflexiones sobre la enseñanza del proceso de diseño arquitectónico. Marcela Geovana Casso Arias [Universidad de San Francisco Xavier de Chuquisaca - Bolivia]

Se propone una reflexión sobre la práctica pedagógica del diseño arquitectónico en los talleres de arquitectura universitarios, como un camino, mas no una receta para trascender la enseñanza tradicional. La reflexión a la cual deriva este trabajo es de tipo exploratorio y el objetivo principal plantea la identificación de procesos metodológicos para desarrollar la práctica del diseño arquitectónico, además plantea el interrogante de cómo dar solución a la necesidad de rigor y especificidad solicitada en un proceso científico de diseño en arquitectura. Este proceso debe posibilitar el poder enseñar y el poder aprender, siendo a su vez susceptible a repetirse y comunicarse, con el fin de superar la inseguridad y angustia de enfrentarse a un problema de diseño arquitectónico. Como resultado principal y reflexión final se tiene un proceso lógico para abordar un problema arquitectónico desde la perspectiva del quehacer del diseño en los talleres de arquitectura, en base a la experiencia de años en la docencia impartiendo talleres.

C88. Design & Escola: colaborações entre designers e educadores. Bárbara Emanuel | Bianca Martins [Universidade Federal Fluminense - Brasil]

O grupo de pesquisa Design & Escola reúne pesquisadores, designers e professoras na investigação de usos do pensamento projetual em práticas, recursos e espaços de aprendizagem. Em 2021, o grupo promoveu a colaboração entre os participantes, formando equipes que uniram uma professora de educação básica e um ou mais designers. Trabalhando juntos, puderam identificar problemas e oportunidades na prática escolar, e propor soluções. Aliando expertises de professoras e designers, as equipes desenvolveram propostas de ações que combinaram métodos do design e da educação. As professoras atuaram como designers de experiência educativa, incorporando o pensamento projetual em sua prática.

C89. El video ensayo como metodología de aprendizaje del diseño audiovisual. Milagro Farfan [Pontificia Universidad Católica del Perú - Perú]

La presente ponencia aborda como tema el uso del video ensayo de montaje como un método de apreciación y reflexión para el aprendizaje del diseño audiovisual dentro de la producción cinematográfica. Se trata de una experiencia de enseñanza y aprendizaje en el marco del curso Historia del Diseño Audiovisual perteneciente a la Facultad de Arte y Diseño de la Pontificia Universidad Católica del Perú.

C90. Modelo de enseñanza de las Finanzas en Diseño. Johny Garcia Tirado [Universidad Taller 5 Centro de Diseño - Colombia]

El modelo de enseñanza de las finanzas en diseño es una propuesta para enseñar las finanzas a los estudiantes de diseño, siendo un reto lograr la atención y el interés entre jóvenes que tiene dificultad con los números. Este modelo de enseñanza práctico basado en el modelo pedagógico de la Universidad Taller 5, ha buscado que los estudiantes de los programas de diseño logren entender, justificar la importancia de este tema y apropiar las razones para aplicarlas en su vida.

C91. Didáctica en la formación del diseñador industrial: ética profesional. Marcelo Grabois [UNL - Argentina]

El Diseñador Industrial recibe conocimientos y entrenamiento para liderar procesos de cambio. Su inserción en el corazón de los procesos de innovación tecnológica, social y económica definen el perfil del profesional. Se plantea la necesidad de construir una ética profesional que pueda contemplar el impacto de su trabajo en las personas, las organizaciones, la economía, la sociedad y el medio ambiente. Para ello se propone una metodología didáctica mediante la aplicación de elementos de la Inteligencia Estratégica.

C92. ¿Después de la pandemia qué?. María Sara Müller | Vanina Daraio [Universidad de Palermo - Argentina]

Actualmente, nos encontramos en un momento de

adaptación o, mejor, transición a las prácticas educativas presenciales. Este pasaje necesariamente supondrá recuperar aquellas estrategias que aprendimos durante la virtualidad pero con la mirada de la presencialidad. La complejidad, comprendemos, reside en que los nuevos escenarios educativos ya no pueden ser los mismos que dejamos antes de la pandemia.

C93. ¿Código o visual? Sobre la enseñanza de lenguaje informático a diseñadores/as. Lila Isabel Pagola [Universidad Nacional de Villa María - Argentina]

En la enseñanza de diversas disciplinas de diseño, especialmente las de carácter informacional (diseño interactivo, gráfico, audiovisual), como docentes enfrentamos la necesidad de establecer estrategias de enseñanza de código informático que resulten adecuadas y suficientes como desafío cognitivo para nuestros/as estudiantes, futuro/as profesionales de diseño. En este trabajo discutimos algunos factores tecno-pedagógicos relacionados con la elección de herramientas y metodologías de trabajo con el lenguaje HTML.

C94. O papel social do design para a aprendizagem e a cidadania. Rodrigo Antônio Queiroz Costa | Rogério Massensini [UTRAMIG - Brasil]

Este trabalho propõe uma discussão transversal sobre o design no contexto de comunicação, aprendizagem e cidadania. Existe um apelo recente ao entendimento do texto como algo mais amplo do que a escrita verbal e este aspecto pode contribuir para melhorias na educação e no exercício da cidadania. Grande parte do que somos em sociedade depende da interface que temos com as organizações que regulam nossa vida cotidiana e, traduzir essa burocracia para uma linguagem mais acessível é fundamental para as pessoas e instituições do século XXI.

— Comisión: A12 Enseñanza en Tiempos de Pandemia

Lunes 25 de julio - 10:00 a 12:00 hs. (Arg.) / Coordinador: Martín Stortoni y Mercedes Massafra

C95. O ensino de design de superfície na universidade em tempos de pandemia. Estudo de caso abordando tipos de padronagens e recursos utilizados. Ailton Santos Silva [Uninove - Brasil]

O Corona Vírus trouxe mudanças no ensino com adoção da modalidade síncrona. O ensino de design de superfície dentro da graduação em design, privilegia o processo criativo voltado a padronagem. O setor têxtil é o que mais faz uso deste segmento. Com base nos recursos disponíveis pelos discentes em suas residências, foram adotados materiais paliativos que pudessem conferir o aprendizado de forma lúdica e criativa..

C96. UX Design. Ensino aprendizagem curso de design. Uma abordagem na modalidade síncrona nas disciplinas de ensino superior. Ailton Santos Silva [Uninove - Brasil]

O curso de superior em Design no Brasil sofreu grandes mudanças em sua estrutura desde o início da sua criação

como instituição com pouco mais de 50 anos atrás então denominado Desenho Industrial. Os avanços tecnológicos trouxeram grandes oportunidades e vertentes dentro dos ofícios do designer. Para tanto a denominação Design se popularizou de modo que as instituições de ensino adotassem a mudança de nome em seus cursos originais com uma nova roupagem trazidas pelos avanços da computação gráfica e as novas tecnologias emergentes. Uma grande avalanche de possibilidades foi incorporada ao mundo do design com o advento da internet por meio dos websites e nos dias de hoje também atrelados aos aplicativos móveis. O designer além de conceber as interfaces gráficas, seus botões, cores, tipografia entre outros aspectos que circundam o universo da interface, tem a incumbência de pensar na arquitetura de informação, na usabilidade com foco no usuário final. Os termos UX Design e UI Design são muitos empregados nos últimos anos e trás uma responsabilidade com foco na empatia voltado ao design digital, produtos e serviços. As interfaces e a interação no mundo digital devem agregar valor aos usuários e satisfazer às suas necessidades. No ensino superior a adesão dos recursos tecnológicos de informação tem crescido a passos largos. Curso EAD, na modalidade assíncrona que eram considerados uma experiência com dias contados no início da década de 90, hoje é uma crescente preponderante mundialmente. Com a epidemia trazida pelo Corona Vírus e a necessidade da reclusão das pessoas em suas residências, permitiu que as universidades pudessem repensar uma nova forma de compreender o sistema de ensino e aprendizado a partir da modalidade síncrona. Tal modalidade esteve presente a mais de dois anos em virtude da pandemia e pode ser incorporada dentro do ensino de forma híbrida. Para tanto o design tem um papel intrínseco de compreender o universo dos alunos e verificar as reais necessidades de ensino-aprendizado por meio das plataformas existentes e de que modo pode ser facilitado o processo para que haja uma satisfação e compreensão dos alunos principalmente nas disciplinas práticas com base no design de interface.

C97. Diseño de material didáctico interactivo para trabajar en comunidades indígenas. Humberto Ángel Albornoz Delgado | Elena Calderón-Canales | Leticia Gallegos-Cázares | Beatriz Eugenia García Rivera [Instituto de Ciencias Aplicadas y Tecnología UNAM - México]

Como resultado del aislamiento social causado por la pandemia de COVID-19, se adecuaron los proyectos de investigación y la colaboración de los alumnos de Servicio Social participantes para proponer materiales y trabajar en modalidad a distancia. Los alumnos colaboraron en forma no presencial (sincrónica y asincrónica) en la transformación del diseño de material didáctico tangible, desarrollado originalmente para utilizarse en escuelas primarias indígenas y que aborda la caracterización de los seres vivos y el ambiente que habitan, para ahora contar con software interactivo que permita a profesores y estudiantes trabajar el tema con diferentes dinámicas de interacción.

C98. ¿Cómo enseñar en el taller de diseño gráfico?, una adaptación virtual en tiempos de pandemia. Eugenia Alvarez [Universidad de La Serena- Chile]

La siguiente ponencia presenta un caso de estudio metodológico aplicado en innovación para la enseñanza universitaria de la carrera de Diseño Gráfico en contextos de COVID 19, movilizaciones estudiantiles, estallido social y distintas situaciones que han interrumpido la presencialidad en la docencia universitaria en Chile.

C99. O ensino da alfaiataria por meio do audiovisual no ensino remoto emergencial. Juliana Barbosa [UFMG - Brasil]

A inserção forçada de mediadores novos na relação ensino-aprendizagem, por meio de tecnologias de ensino como a do audiovisual, consequência do Ensino Remoto Emergencial durante o isolamento da Pandemia da Sars-Cov19 exigiu uma série de conhecimentos e saberes tanto do docente quanto do discente diante de uma nova dinâmica de classe. No entanto, são novos caminhos que se revelam promissores quando consideramos o ensino na Alfaiataria, objeto de análise deste artigo que trará a experiência de uma disciplina ofertada de maneira remota no Ensino Remoto Emergencial - ERE Palavras-chave: alfaiataria, audiovisual, Ensino Remoto Emergencial.

C100. Disciplina de projeto de produto em tempos de pandemia - Reflexões sobre métodos e resultados. Ana Karla Freire de Oliveira | Madalena Grimaldi [UFRJ - Brasil]

Este artigo tem por objetivo apresentar reflexões sobre a adaptação da disciplina de Desenvolvimento de Projeto de Produto III ao modo remoto em tempos de pandemia do SARS COVID-19. A disciplina em questão, de natureza teórico-prática, teve que ser repensada em sua dinâmica para adaptação ao contexto, de forma a não perder conteúdo e qualidade. Desta forma, este trabalho busca apresentar reflexões acerca dos métodos adotados para o desenvolvimento da docência na disciplina do Curso de Design Industrial da Universidade Federal do Rio de Janeiro.

C101. Diseño periodístico, pandemia y educación remota. María Margarita Ramirez Jefferson | Vera Lucía Jimenez Araujo [Pontificia Universidad Católica del Perú - Perú]

La pandemia producida por el COVID-19 planteó una nueva mirada a los procesos de enseñanza y aprendizaje. En el entorno universitario los cursos que utilizan dinámicas colaborativas, como los talleres y laboratorios de diseño, también deben incorporar, las permanentes actualizaciones, nuevas herramientas y plataformas digitales propuestas por las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC). Desafío constante que problematiza los modelos didácticos y los procesos creativos aplicados a la enseñanza del diseño. La experiencia que se comparte a continuación formó parte del trabajo realizado durante los años 2019 y 2021 en el curso de Diseño, edición y producción editorial de la especialidad de Periodismo de la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación de la Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP) para ser dictado de forma remota.

C102. Escenarios virtuales para el aprendizaje del Proceso de Diseño. Carlos Fernando Valdez | Marisa Navarro [Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]

La enseñanza universitaria del Diseño Industrial y el desarrollo de contenidos imprescindibles como el Proceso de Diseño, están marcados de raíz por la presencialidad como escenario marco del hecho formativo. Introducir a los estudiantes, durante la pandemia, en el espíritu profesional, ha sido un desafío tan relevante como acceder al espacio virtual de aprendizaje generando encuentros sincrónicos y diacrónicos.

C103. Implementación de la enseñanza híbrida como derivación del COVID-19. Iván Ariel Viera [Universidad Nacional de Rosario - Argentina]

El uso de tecnologías digitales han intentado instalarse en prácticas de enseñanza desde hace algunos años, y con el surgimiento de una pandemia ha impactado fuertemente a nivel mundial el sistema educativo, quien no se encontraba preparado para asumir un cambio tan repentino. Ésta investigación documental estuvo apoyada en el paradigma Humanista, de enfoque cualitativo, de tipo narrativo- interpretativo con diseño biográfico, tuvo como objeto conocer experiencias actuales en utilizado el modelo híbrido, sus posibilidades de implementación en educación superior Argentina.

— **Comisión: A13-1 Metodologías de Diseño**

Jueves 28 de julio - 12:30 a 14:30 hs. (Arg.) / Coordinador: Gabriel Los Santos

C104. Utilización de focus group en el proceso de diseño. Tristana Barseghian [Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]

Los focus group como técnica para relevar información cualitativa pueden ser empleados por los diseñadores en diferentes etapas del proceso de diseño. Los resultados de su empleo a partir de la interacción de la cátedra de Comercialización de Productos y las cátedras Diseño 1A y 2A de la Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño de la UNC permitió poner en evidencia los aportes que pueden obtenerse al inicio del proceso de diseño y en una instancia propositiva. Su implementación de manera virtual, como proceso simulado, permitió demostrar su efectividad con bajos costos operativos.

C105. Dictado del proceso de diseño: Diseño Centrado en la Persona. Carlos Mauro Bianchi | Emiliano Dandrea | Lucia Ron | Fernando Rosellini [Universidad nacional de Córdoba. Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño. Carrera Diseño Industrial - Argentina]

El Diseño en las Personas -DCP- resulta una estrategia proyectual relevante en la formación de jóvenes profesionales. En consecuencia, desde la cátedra Diseño Industrial 1B, perteneciente al segundo nivel de la carrera en la FAUD UNC, iniciamos el ciclo lectivo 2022 con un proyecto de siete semanas que introduce al estudiantado en el DCP, transitando las fases analítica y creativa del Proceso de Diseño. Iniciaremos esta ponencia fundamentando la relevancia del DCP a partir de tres conceptos:

Necesidad, Innovación y Tendencia; para luego ilustrar brevemente la planificación docente, el proceso ejecutado y los resultados obtenidos.

C106. Metodología para la enseñanza-aprendizaje de un lenguaje generador de arquitectura. *Alejandro Bribiesca* [Axioma Colectivo de Arquitectura - México]

Investigación de carácter cualitativo con una perspectiva epistemológica constructivista, atiende al análisis dialéctico que muestra la relación objeto- sujeto generada por la calidad espacial, con la propuesta de una metodología para la enseñanza de un lenguaje arquitectónico.

C107. MTDI – Aprendizajes obtenidos y estrategias definidas. *Miguel Federico Escobar Salas | Nestor Damian Ortega* [Universidad Privada de Santa Cruz de La Sierra - Bolivia]

El año 2018 se escribió el libro MTDI. Y en estos cuatro años, se estuvo implementando esta metodología con los estudiantes de diseño industrial de la universidad UPSA. Hoy, muchas cosas han cambiado, en un escenario post pandemia, que nos obliga a replantearnos nuevas interrogantes. Han sido cuatro años de mucho aprendizaje y evolución para esta carrera. Ahora, nos toca pensar en el futuro.

C108. El pensamiento visual en el desarrollo del estudiante de diseño. *Luis Alberto Garcia Sanchez* [VisualMente - México]

Durante el aprendizaje del diseñador gráfico se supone que se desarrolla la capacidad de pensamiento visual especializado, sin embargo la realidad es otra. La ponencia explica qué es el pensamiento visual y por qué la educación de los alumnos de diseño deben centrarse en desarrollar las capacidades de pensamiento crítico visual, más allá de la repetición de técnicas.

C109. Metodología retórica del discurso para la concepción de un proyecto de diseño. *Santiago Osnaya* [Universidad Autónoma del Estado de México - México]

El presente ensayo realiza una propuesta didáctica para la configuración de un proyecto de diseño acorde con la estructura del discurso propuesto por el filósofo Aristóteles (inventio, dispositio, elocutio y actio). Extrapolar los términos aristotélicos al ámbito del diseño genera posibilidades positivas e infinitas para el diseñador, en tanto que éste -el diseño- es un discurso visual que tiene la intención de decir algo, para persuadir a un remitente en aras de convencerlo o comunicarle algo.

C110. Reconstrucción Rubino-Duarte, una herramienta sustentable. *Ángela Rubino* [Escuela Universitaria Centro de Diseño - Uruguay]

Desde el comienzo de mi actividad educativa en diseño, he incursionado en el abordaje y aplicación de diferentes metodologías. Algunas pertenecen a reconocidos profesionales del sector, otras son traspolaciones de procesos que se desarrollan en otros rubros, pero adaptadas al diseño de indumentaria. En 2021, desde la cátedra de Diseño3T hemos desarrollado una herramienta de sistematización constructiva dentro del Upcycling, aplicada

a diferentes tipologías vestimentarias, denominada: Reconstrucción RD.

C111. Enseñanza de modelo para diseñar módulos por repetición gráfica. *Montserrat Tamayo | Isabel Salinas Gutiérrez* [Universidad Autónoma de Baja California - México]

En la actualidad cada profesional desarrolla sus propias guías a partir de su experiencia y esto conlleva a realizar apropiación de formas para después tomarlas como referencias. El modelo para diseñar módulos por repetición gráfica, propone fases que ayudan a diseñar gráficos para su repetición, optimizando tiempo y recursos que permitirá cada vez que se utilice, sea más efectivo y práctico el diseño de estampados.

— **Comisión: A13-2 Metodologías de Diseño**

Miércoles 27 de julio - 10:00 a 12:00 hs. (Arg.) / Coordinador: Gabriel Los Santos

C112. Experimentación proyectual desde las bases del Diseño y pensamiento computacional. *Felipe Arenas | Claudio Fredes* [Universidad Diego Portales - Chile]

Existe una forma específica de pensar y de organizar ideas que favorece el análisis y la relación de éstas desde una perspectiva lógica: el pensamiento computacional. La aplicación de este pensamiento en nuestro quehacer da como resultado el surgimiento del diseño computacional, en el cual se emplea al computador no solo como instrumento para la representación virtual de proyectos de diseño, sino que se le lleva a otro nivel en donde la experimentación formal- estructural se da a partir de la aplicación de metodologías computacionales. Al aplicar este marco de trabajo con estudiantes se inicia desde el entendimiento de qué es un algoritmo hasta la conformación de pruebas de concepto de diseño. Finalmente, es posible llegar como resultado a una diversidad de proyectos de diferentes visiones y escalas de aproximación donde lo más relevante es el proceso en sí y la capacidad de producción de prototipos.

C113. Evaluando atributos emocionales del diseño en sus fases tempranas de desarrollo. *César Alfonso Arroyo Barranco | Ramiro Cadena | Sergio Blas Ramirez*

[Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo - México] El rol que ha desempeñado el diseño en las emociones del ser humano ha sido crucial en la cultura material contemporánea considerando que muchos de los objetos de uso cotidiano impactan la percepción de los usuarios. Dado lo anterior, la intención de persuadir emocionalmente inicia desde fases tempranas del desarrollo lo cual sugiere la necesidad de evaluar los primeros diseños a partir de este enfoque.

C114. Los arquetipos como modelo de comunicación en la metodología del design thinking. *Fabian Bautista Saucedo* [CETYS Universidad Campus Tijuana - México]

Esta ponencia propone otorgar énfasis en la investigación de las emociones del usuario como parte de la metodología del diseño que propone el design thinking.

Para ello, se presentan los arquetipos elaborados por Carl Jung como un modelo de comunicación que pondera la conceptualización simbólica por encima de la experimentación que reduce el proceso de diseño a un ejercicio técnico.

C115. Sinestesia para diseños multisensoriales. María Gutiérrez [Universidad de San Carlos de Guatemala - USAC - Guatemala]

El propósito de este escrito es analizar el impacto positivo que podría tener el uso de las técnicas sinestésicas en la enseñanza del diseño como un precursor de la creatividad y el diseño multisensorial. Utilizando la metodología cualitativa se investigará cuáles han sido algunas propuestas de técnicas sinestésicas que han sido estudiadas para producir diseño sensorial. Este estudio permitirá encontrar la evidencia que la sinestesia como técnica aplicada al diseño puede contribuir a crear puntos de mejora en la solución de necesidades multisensoriales y emotivas de los usuarios. Palabras clave: Sinestesia, diseño, diseño multisensorial

C116. Metodologías en diseño: relación con el Modelo de KOLB. Inés Ximena Barbosa Guerrero [Fundación Universidad Autónoma de Colombia. - Colombia]

El presente trabajo pretende mostrar la relación existente entre algunas metodologías - métodos implementados en el desarrollo de temáticas desde y para el diseño industrial y el modelo de KOLB. Dentro del desarrollo mismo de estos dos ejes temáticos se especificarán las metodologías donde se hace visible el desarrollo del pensamiento del diseño y cómo desde la mirada de los estudiantes abordan, desarrollan e implementan estas metodologías y cómo desde su quehacer propio se enmarcan dentro del Modelo de Kolb en su proceso de aprendizaje.

C117. La percepción como mecanismo clave en el proceso de diseño. Marta Nydia Molina González | Sonia Guadalupe Rivera Castillo [Universidad Autónoma de Nuevo León - México]

En el presente trabajo se muestran diversos argumentos teóricos respecto a la percepción desde lo relacionado con los estímulos, seguidos por sensaciones y llegando a la percepción en sus distintas facetas, esto con el propósito de asociarlos con la toma de decisiones respecto al proceso de diseño. Palabras Clave: Cognición, Diseño, Percepción, Psicología, Sentidos.

C118. Diseño y robótica. Nuevas modalidades de práctica y pedagogía. Sebastián Veracruz Duran [Universidad Mayor, Real y Pontificia de San Francisco Xavier - Bolivia]

La construcción en nuestra época sigue usando el mismo proceso de diseño desde 1932 los estilos evolucionan, los procesos mejoran pero la metodología sigue siendo la misma: realizar un relevamiento, graficar un plano, modelarlo en 3 dimensiones y llevarlo a la construcción. Esta metodología es eficiente pero tiene limitantes como los costos de construcción, factores naturales y humanos al ser tantos procesos realizados por distintos equipos se cometen errores. Es ahí donde entra la robótica, se

propone diseñar un programa que se pueda aplicar en universidades a nivel licenciatura para profesionales calificados en el campo del diseño robótico en Latinoamérica.

C119. ¿Por qué la neuroarquitectura debe estar presente en la enseñanza?. Aneli Xochiterno [Xochiterno Arquitectura - México]

Este trabajo busca exponer la importancia de la aplicación de las neurociencias en la arquitectura y urbanismo, donde la incidencia se refleja a nivel físico, psicológico y social del ser humano, de forma que se refleja la necesidad de crear más entornos saludables. Bajo este contexto, se ve la necesidad de introducir dicho enfoque en la formación de arquitectos y urbanistas.

— **Comisión: A14 Diseño a Distancia: Estrategias post COVID-19.**

Viernes 29 de julio - 10:00 a 12:00 hs. (Arg.) / Coordinador: Gustavo Lento

C120. La enseñanza post pandemia: la neo educación. María Florencia Bertuzzi | Natalia Cordenons | Patricia Goyoaga [Universidad Nacional del Noroeste de Buenos Aires (UNNOBA) - Argentina]

Si bien en el contexto pre-pandemia ya estaba instalada la discusión acerca de la inclusión de las TIC y las TAC en las aulas, la contingencia aceleró la implementación, en principio de forma intuitiva y con el paso de los meses, más genuina. En este escenario se ponen de manifiesto variables como la brecha etaria y tecnológica entre docentes y estudiantes, el debate metodológico y didáctico en ámbitos académicos acerca de los nuevos estudiantes y el desafío de prepararlos para el contexto vertiginoso actual. En este sentido, cabe cuestionarnos estrategias metodológicas innovadoras que capitalicen la experiencia en los talleres híbridos.

C121. Creación del aula amigable para fomentar el aprendizaje emotivo. Adriana Cassinelli [Escuela Superior de Diseño Toulouse Lautrec - Perú]

“Aprendo lo que amo”; bajo esta premisa y para promover la participación activa de los estudiantes se desarrolla el concepto de aula amigable con la implementación de distintas dinámicas pedagógicas, trabajadas en paralelo con el enfoque de aprendizaje emotivo en el marco de un espacio seguro, respetuoso y confiable para aumentar la confianza de los alumnos y fortalecer el vínculo con el docente.

C122. La educación del diseño frente a la realidad tecnológica. Diana De la Mora | Pablo Gutiérrez Castorena [Universidad Autónoma de Aguascalientes - México]

La educación del diseño se transforma de acuerdo a la actualidad tecnológica; nuevas posibilidades para que el aprendizaje asegure la competitividad de los egresados, pues la aparición de nuevos escenarios sugieren un replanteamiento en los programas educativos; donde se exige la adopción de una mirada interdisciplinaria fuera de las aulas, para generar nuevas redes de interacción que puedan potenciar la creatividad de los estudiantes.

C123. La libertad de cátedra como espejo de la Autonomía Universitaria. *Patricia Díaz* [UNAM - Facultad de Estudios Superiores Aragón - México]

La autonomía universitaria como un valor que, derivado de una conquista histórica, se manifiesta como un espejo en el ejercicio de la libertad de cátedra dentro del aula. Se describe brevemente las recientes actividades académicas llevadas a cabo en tiempos de pandemia por el COVID-19. El reto de la educación a distancia parecía limitar nuestro trabajo académico, sin embargo ofreció valiosas oportunidades y construcción de una actividad colaborativa entre diferentes universidades.

C124. Laboratorios de medios digitales en Colombia. *Brian Adrián Montoya González | David Alejandro Güiza González | Alejandra Lesmes* [Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica CENIGRAF SENA - Colombia]

Creación de un AVA para en centro para la industria de la comunicación gráfica del SENA, resaltando el valor de los laboratorios digitales en Colombia como una forma de responder, no solo a la educación virtual, sino también a las necesidades del sector productivo.

C125. Formación inicial en diseño: una experiencia desde la fotografía. *Jaime Ramírez | Paola Irazábal* [Universidad Diego Portales - Chile]

Se presentarán metodologías, procesos y resultados de aprendizaje logrados durante los años 2020 y 2021 con clases online en contexto Covid-19, enseñando a estudiantes que por primera vez iniciaban su formación universitaria en diseño de forma virtual. A través de la fotografía como recurso didáctico disponible desde los teléfonos móviles, se vehicularon aprendizajes de composición, color e imagen con sobresalientes resultados conceptuales, procedimentales y actitudinales.

C126. Entre lo virtual y presencial: aprendizaje basado en proyectos de los estudiantes del curso de Técnicas digitales del diseño para la estampación textil. *Claudia Catherine Valenzuela Suárez | Isabel Hidalgo Valencia* [Pontificia Universidad Católica del Perú - Perú]

La pandemia implicó el reto de repensar los cursos, sus metodologías y procesos de enseñanza-aprendizaje. La consigna fue trasladar un curso taller a un formato virtual-presencial, generando experiencia significativas en los estudiantes. Por tal motivo el año 2021-2 se añadió el aprendizaje basado en proyecto para el desarrollo de piezas de merchandising. El resultado fue prototipos de calidad, estudiantes autónomos, clientes felices y docentes con pensamiento más flexible.

C127. Vivências de sala de aula durante a pandemia. *Thais Vieira | Ana Paula Carvalho | Gisela Monteiro* [Universidade Federal do Espírito Santo - Brasil]

Relato de vivências sob o ponto de vista de professoras de graduação de Design do Brasil, durante a pandemia do Covid-19, unidas num grupo de estudos para enfrentar a nova realidade das aulas remotas. O objetivo é o de registrar e compartilhar a experiência da formação do grupo e das aulas em seus erros e acertos, avanços e retrocessos, conquistas e perdas durante o processo.

— **Comisión: A15 Enseñanza en Línea**

Jueves 28 de julio - 10:00 a 12:00 hs. (Arg.) / Coordinador: Juan Pablo Galant

C128. Sesiones prácticas mediadas por tecnologías para enseñar diseño industrial online. *William Javier Cáceres Gómez* [Universidad Nacional Abierta y a Distancia - Colombia]

La formación universitaria en diseño industrial se apoya en una serie de cursos en los que se aprende el desarrollo de la disciplina a través de encuentros sincrónicos grupales donde se resuelven ejercicios de diseño que afianzan las competencias para el ejercicio profesional.

C129. Técnicas de impressão: experiência de e-learning engajando alunos. *Gustavo Curcio | Claudia Daye | Fernanda Sarmento* [Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo - Brasil]

A pandemia de Covid-19 transformou a relação entre professores e alunos. Estratégias pedagógicas consolidadas foram adaptadas em pouco tempo. A experiência outrora improvável de ensinar técnicas de impressão remotamente a designers gráficos de graduação foi conduzida por dois professores com consistente expertise em design editorial impresso, Dr. Gustavo Curcio e Dra. Fernanda Sarmento, auxiliados pela mestrandia Claudia Daye. Uma turma de cinquenta e cinco alunos, organizada em pequenos grupos, realizou exercícios práticos monitorados pelo Ambiente Modular de Aprendizagem Dinâmica Orientada a Objetos (moodle) da universidade. Este artigo descreve a articulação bem-sucedida da prática, técnica e estimulação criativa dos alunos.

C130. Processo de criação da página virtual do Laboratório de Chafurdos da Moda (LabChamo). *Íliada Damasceno Pereira | Humberto Pinheiro Lopes* [Universidade Federal de Goiás - UFG - Brasil]

Relatamos o estudo de caso da criação do site do Laboratório de Chafurdos da Moda (LabChamo) da Escola Técnica de Artes (ETA) da Universidade Federal de Alagoas (UFAL), a análise do conteúdo e da elaboração de imagens e do leiaute. O texto aborda o processo de elaboração de um site que busca apresentar pesquisas sobre moda e cultura visual a partir de uma perspectiva multidisciplinar.

C131. Os desafios do mercado digital para os profissionais de comunicação. *Fabiana De Almeida | Jane Leroy Evangelista* [Docente no Centro Universitário Una - Brasil]

A transformação digital trouxe mudanças significativas para o modo de fazer comunicação e neste contexto é preciso refletir sobre a formação dos profissionais da Comunicação, especificamente os publicitários. A Academia deve repensar a formação acadêmica com adaptação para a atuação digital. Discutir desde a ementa até as habilidades e competências do profissional de comunicação permitirá maior assertividade na formação versus mercado de trabalho, garantindo a empregabilidade.

C132. Enseñanza y virtualidad ¿puro enamoramiento?.

Leticia V. Ferreyra [Universidad de Palermo - Argentina]
Las propuestas de enseñanza virtual, con instancias sincrónicas y asincrónicas, se ofrecen como alternativa innovadora de educación a partir del desarrollo tecnológico. Las características de la web 2.0 y de las webapps habilitan, impulsan y potencian nuevas formas de diseñar las clases, de enseñar y de aprender. Se trata de la construcción de un nuevo criterio, haciendo uso y apropiándose de estos recursos disponibles; de pensar la tecnología como territorio, con un contenido que convoca, en un tiempo, formato y dispositivo distinto. Este ensayo propone reflexionar acerca de la validez de las clases online en el ámbito educativo universitario, más allá de la emergencia que las impulsó, como propuesta ecológica y con sentido.

C133. Los desafíos de la educación online. Leticia V. Ferreyra [Universidad de Palermo - Argentina]

Esta reflexión acerca de los desafíos de la educación online intenta ser un micro análisis del escenario que se está instalando. Si bien no pierde de vista la desigualdad de acceso a la educación tecnológica, tanto en la calidad de conectividad como en la de acceso a los recursos tecnológicos, en plena década conectada, resalta el lugar de encuentro docente - alumno - contenido como lugar de valor, más allá de los avances tecnológicos.

C134. Compartiendo Pantalla. Martha Maldonado [Estudio de Diseño - Argentina]

En el marco de Post Pandemia “Compartiendo Pantalla” se convirtió en una herramienta de enseñanza de la Virtualidad. Las clases virtuales en Vivo permitieron llegar al alumno de diferentes geografías con una modalidad similar a la presencial. “Compartiendo Pantalla” con diferentes programas de diseño Gráfico, convirtieron el celular o la notebook, en un pizarrón, logrando resultados totalmente similares a la Presencialidad.

C135. Experiencia del componente práctico del curso de proyecto de diseño I Universidad Nacional Abierta y a Distancia. Carmen Adriana Pérez Cardona | Javier Romero [UNAD - Universidad Nacional Abierta y a Distancia - Colombia]

La formación de diseñadores industriales basada en la modalidad virtual y a distancia crean una sinergia que permite trazar un nuevo rumbo en la educación, esto hace parte de la transformación y la movilidad social de millones de personas, esta modalidad es importante dentro de nuestro proceso educativo, logrando llegar a muchos lugares donde no puede acceder la formación y en especial en diseño industrial, poder acercar el diseño a muchas personas y contextos es un reto importante que el programa se ha trazado, para esto se han implementado estrategias las cuales han permitido que diferentes estudiantes del territorio accedan a la formación.

C136. Webinar como instrumento de educación no formal para extensión universitaria. Juan Pablo Salomón [Universidad Católica de Santiago del Estero - Argentina]

Análisis técnico de un caso de la producción y transmisión de eventos en línea con el fin de desarrollar material soporte al Área de Extensión y Vinculación Universitaria de la FCPSyJ UCSE (Santiago del Estero, Argentina), resultante en instrumentos de educación no formal.

C137. La ergonomía cognitiva como factor de aseguramiento de la calidad de los procesos educativos en los ambientes virtuales de aprendizaje (AVA). Jorge Ruben Varas | Gabriela Edith Vilanova [Universidad Nacional de la Patagonia Austral - Argentina]

La integración de las nuevas aplicaciones de la red asociadas a la Web 2.0 (el desarrollo de las redes sociales, los entornos personales de aprendizaje (PLE), blogs, etc.) ofrecen otra fisonomía para los procesos educativos, en ese contexto la Ergonomía Cognitiva define los elementos que permitan un mejor procesamiento de información por el sistema cognitivo del usuario (perceptivos, atencionales, de memoria, etc.). Para la presente ponencia se realiza el análisis basado en la Ergonomía Cognitiva del aula virtual de la asignatura “Ergonomía II: Diseño de puestos de trabajo” que se dicta en modalidad de enseñanza mixta presencial/ virtual o blended learning desde el año 2006 en la Universidad Nacional de la Patagonia Austral, Argentina en el entorno virtual institucional Unpabimodal, basado en Moodle.

— **Comisión: A16 Diseño para la Educación**

Viernes 29 de julio - 10:00 a 12:00 hs. (Arg.) / Coordinador: Alejo García de la Cárcova

C138. As cores no processo de aprendizagem na musicalização infantil. Lucas Furio Melara | Guilherme Baldo Nami | Ana Beatriz Pereira de Andrade | Thais Rocha Martins Camargo [LM&Co. - Brasil]

Aprender a teoria musical não é uma coisa tão simples, principalmente quando se é voltado para um público infantil, que muitas vezes ainda está em processo de alfabetização. Logo, é preciso buscar formas simples e lúdicas para inserir mais um aprendizado em suas vidas. Assim, o objetivo deste projeto é o de facilitar a dinâmica de ensino musical para crianças.

C139. Intervención interdisciplinaria desde el enfoque del User Experience Research de un estacionamiento escolar y su dinámica interna. Mariel Garcia-Hernandez [Universidad de Monterrey - México]

Con base a la metodología del User Experience Research se desarrolló un proyecto interdisciplinario desde el enfoque de la arquitectura, la arquitectura de interiores, el diseño de información y la animación digital, buscando mejorar y solucionar problemas de movilidad, espacio, experiencia e información que se tenían en un estacionamiento escolar, teniendo como eje central las necesidades del usuario.

C140. Hábitat educativo de pregrado que propicie un espacio con calidad. Mireya Lauren Gareca Apaza [Universidad Mayor y Pontificia de San Francisco Xavier de Chuquisaca - Bolivia]

El hábitat educativo es un término nuevo en la educación, definiéndose al mismo como un espacio donde se desarrollan las actividades educativas. Ahora bien, esto no quiere decir que éste posea las condiciones de habitabilidad requeridas por las nuevas generaciones, tecnológicas principalmente, además de recuperación de otros que humanizan al hombre, que han sido suprimidos en el camino. La propuesta se fundamenta en un primer estudio realizado en la Facultad de Arquitectura y Ciencias del Hábitat de U.S.F.X.CH. desde el año 2010, donde el espacio educativo fue evaluado desde la perspectiva tanto de los estudiantes como de los propios docentes, identificándose diferentes parámetros de análisis y evidenciándose además los efectos del mismo en el rendimiento de dichos actores.

C141. Do Analógico ao Digital: valores imateriais e materiais. Miguel Mbona Paulo | Tomás Queiroz Ferreira Barata [UNESP – Angola - Brasil]

Nos últimos anos, tem se notado insatisfação no uso de brinquedos pela complexidade e pela sua característica analógica comparado às tecnologias digitais (Tablet, Celular e Notebook). A pesquisa tem como objetivo fazer uma análise sobre a relação das crianças com os objetos que promovam no meio infantil um convívio saudável, visando resgatar e conservar valores materiais e imateriais que aprimoram o bem comum entre os grupos.

C142. Maleta didáctica sobre educación sexual integral para niños a través de herramientas de diseño gráfico y pedagogía. Lina María Molina Benavides [Colombia]

El objetivo principal del proyecto es diseñar una maleta didáctica que permita involucrar el diseño editorial, estrategias eficientes de comunicación y la pedagogía infantil como métodos de constancia sobre la importancia de una educación sexual responsable, integral y comprometida con la infancia, fundamentada a través del diseño y de las herramientas de creación que este puede lograr otorgar para dicho fin.

C143. Ilustraciones para infantes mexicanos en contexto intercultural de aprendizaje. Mara Edna Serrano-Acuña | Jesús Eladio Barrientos Mora | Jaesy Alheli Corona Zapata | Abigail Ramírez Beltrán [Benemérita Universidad Autónoma de Puebla - México]

Este trabajo se plantea desde una perspectiva interdisciplinaria y tiene como objetivo explicar los ejes que se consideraron viables para la creación de ilustraciones que forman parte de un objeto de aprendizaje alternativo de tipo transmidiático, que favorece el aprendizaje del idioma inglés dentro de un marco intercultural, tanto en un contexto de educación formal como informal de infantes de siete a nueve años de edad que viven en la ciudad de Puebla, México.

C144. El diseño del aula y el desarrollo de aprendizajes significativos. Claudia Inés Turturro [Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño UNC - Argentina]

Considerando que el individuo es un ser universal en su naturaleza y que la experiencia vivencial del espacio puede influir en las sensaciones y afectar actitudes, con-

ductas y comportamientos de sus usuarios, es esencial reflexionar acerca del diseño de espacios áulicos como ámbitos para propiciar el desarrollo de actividades diversas que permitan al estudiante lograr aprendizajes significativos. ¿Es posible hablar de un diseño universal?

C145. Experiencia Significativa: Taller de Diseño de Juegos Educativos como estrategia didáctica. Raúl Vargas [Servicio Nacional de Aprendizaje - SENA - Colombia]

Experiencia significativa dirigida a niñez vulnerable de diferentes barrios de Medellín (Colombia), en su mayoría desplazada por el conflicto armado, donde viven en extrema pobreza. La primera versión desarrollada en 2014 y luego ininterrumpidamente hasta 2018 con éxito en el ITM. Se prepara la versión 2022 con el SENA introduciendo ajustes y mejoras para un mayor impacto en la niñez, mediante el diseño de experiencias.

— **Comisión: A17 Estudios Académicos**

Miércoles 27 de julio - 12:30 a 14:30 hs. (Arg.) / Coordinadora: María Paula Gago

C146. Complejidad de la transmisión estética en el textil Guaraní Boliviano. Carla Valeria Alvarez Cazón | Vanía Salguero Duchén [Universidad Católica San Pablo - Bolivia]

La propuesta de investigación describe cómo ha sobrevivido la estética de los textiles Guaraníes de los asentamientos misioneros San Franciscanos en la zona de Tarija-Bolivia a partir del siglo XVIII. Indagando en el aprendizaje como transmisión de conocimiento sobre el tejido y entramado estético de los textiles bajo la teoría de la complejidad que busca enriquecer el conocimiento científico de esta área.

C147. El aporte interdisciplinar del diseño en investigaciones académica científicas. Wolfgang Alejandro Breuer [Universidad del Bío Bío - Chile]

En la actualidad los modelos de desarrollo del diseño han logrado permear en distintos aspectos relevante en materias científicas afines. Es por ello que la experiencia en el desarrollo de investigaciones académicas de carácter científico, ha comenzado a encontrar colaboración de parte de diseñadores, que son capaces de formar argumentos y metodologías que aportan elementos de representación significativos para las disciplinas científicas.

C148. Construcción comunicativa con el uso de las TICs para la agroindustria sanjuanina. Carina del Valle Capriotti [Universidad Nacional de San Juan - Argentina]

La reflexión profunda sobre la agroindustria sanjuanina, y las características inherentes a nuestros modos: clima, territorio, actores, etc. constituyen un soporte para la acción comunicativa, como productos, territorio, “terroir”, que culmina en la imagen como efecto público del discurso de la provincia y su lenguaje identitario. El sector agroindustrial argentino es uno de los pilares de la economía del país. En la provincia de San Juan de la República Argentina, existen inmejorables condiciones

para la difusión económica de la agroindustria, las más importantes la vitivinicultura, la olivicultura, la elaboración de dulces de frutas y pistachos, entre otros. Son sectores actualmente conformados por un segmento productor tradicional y otro que surgió a instancias de la promoción industrial y de la incorporación del turismo globalizado. Por tanto, se propuso como objetivo de este proyecto, diseñar herramientas tecno pedagógicas para aprovechar las dimensiones de formalismo, interactividad, dinamismo, multimedia, hipermedia, conectividad y mediación que permiten las TICs en los procesos de transmisión de la información como elemento clave en la innovación y la creación de nuevos espacios de producción y de nuevos negocios, más precisamente en la AGROINDUSTRIA SANJUANINA y sus modos de comunicar. Se pretende desarrollar una interfaz de fácil manejo, con alta carga Identitaria confirmada por constituir una red de saberes, fruto de la construcción de la memoria colectiva sanjuanina, en resumen, constitutiva de su Patrimonio Agroindustrial y al que realizaremos los aportes para su construcción comunicativa. El principal objetivo de este trabajo es Contribuir a la Consolidación y Valoración de la Comunicación Gráfica en la Agroindustria Sanjuanina en un soporte proyectado y con soporte TICs. Una tarea necesaria desde las políticas públicas, que inyectan Identidad y Valor agregado, a determinadas producciones agroindustriales locales.

C149. InColor: Ensaio fotográfico sobre falta de identidade racial entre pardos. Aniele de Macedo Estevo | Laís Akemi Margadona [Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho - Brasil]

Uma característica da sociedade brasileira é a falta de identidade racial. Com essa problemática, foi criado um ensaio fotográfico explicitando a falta de identidade de raça em meio aos pardos, utilizando técnicas de composição fotográfica e montagem de luz. O objetivo do ensaio, denominado “InColor” –denotando a invisibilidade da cor, incolor–, foi desenvolver um conjunto de cinco fotografias autorais, utilizando luzes coloridas de baixo custo.

C150. Nombres de diseño gráfico: ¿cómo se llaman las carreras de pregrado?. Bárbara Emanuel [Universidade Federal Fluminense - Brasil]

Frente a una nomenclatura no consolidada en el campo de la Comunicación Visual, esta investigación recolectó nombres de 127 cursos en Brasil y 570 en otros países, identificando tendencias en la terminología. Los resultados mostraron el predominio del nombre Diseño Gráfico, junto con proporciones variables de otros nombres, como Diseño de Comunicación, Comunicación Visual y Diseño de Comunicación Visual.

C151. O Design Thinking aplicado à Modelagem do Vestuário. Bruna Marques de Oliveira [Universidade Federal de Alagoas - Brasil]

A relação existente entre o design e a modelagem engloba um conjunto de conhecimentos no qual traz como abordagem o usuário. A modelagem aplicada ao vestuário é um método que traduz as especificidades do corpo humano

a partir de formatos que serão desenvolvidos através da compreensão da silhueta.

C152. As camisas de Jorge. Estampas coloridas na vestimenta do famoso escritor. Henrique Perazzi de Aquino | Ana Beatriz Pereira de Andrade [Mafua do HPA - Brasil]

O escritor brasileiro Jorge Amado é mundialmente conhecido pelo seu posicionamento político e quase 50 obras literárias. Foi também muito comentado, principalmente dos anos 70 em diante, pela utilização diária de camisas muito coloridas, estampas em camisas prontas e cortes de tecidos, trazidos de suas viagens pelo mundo todo. Não foi só irreverência e galhardia, mas resistência ao governo militar autoritário, impondo também regras de vestuário. Pesquisa sobre suas camisas, como Design de Moda e também, de enfrentamento ao autoritarismo vigente. O trabalho inicial dessa pesquisa sai aqui, ainda inconcluso, mas já com resultados mais que positivos.

C153. Análisis socioespacial del alojamiento colaborativo en Morelia y Zacatecas. Leticia Scarlett Ramos | Mónica Susana De La Barrera Medina [Universidad Autónoma de Aguascalientes - México]

El alojamiento colaborativo se distingue por ser una manera innovadora de hospedaje que consiste en arrendar una vivienda para estancias cortas a través de plataformas digitales como Airbnb. La sobre oferta de este modelo de alquiler está dando lugar a diversos efectos socioespaciales; por un lado la especulación inmobiliaria y el desplazamiento residencial, y por otro, las implicaciones en el modo de vida de la comunidad.

C154. Plataforma de divulgación de investigación en comunicación en UNIMINUTO. Diana Restrepo | Fernando Mora Torres [Tangelo - Colombia]

La presente investigación se enfoca en desarrollar una plataforma de divulgación de investigaciones en comunicación para el crecimiento de la comunidad académica en semilleros de comunicación de UVD UNIMINUTO virtual y a distancia, ya que se quiere mitigar el desaprovechamiento o pérdida de trabajos.

— **Comisión: A18-1 Investigación en Diseño**

Lunes 25 de julio - 12:30 a 14:30 hs. (Arg.) / Coordinadora: Mercedes Massafrá

C155. Evaluación del prototipo V.S.C.O (Video Sintetizador de Control Ocular) como producto de investigación-creación. Diana Paola Angarita | Jorge Andres Torres Cruz [Corporación Unificada Nacional CUN - Colombia]

Este proyecto propone la realización del V.S.C.O como producto de investigación- creación a partir de los resultados de la evaluación del prototipo para aplicarlo en el diseño de la interfaz final. Por otro lado, se busca en el escenario de exhibición del prototipo como obra de arte digital, la recolección de datos de los usuarios con enfoque cualitativo, es decir, a través de la experiencia con el prototipo. La evaluación perceptiva de dicha obra, será

obtenida profundizando en la experiencia como público jugador y como integrante de una tipología de juego que le ofrece, en el ámbito de la creación y el entretenimiento, favorecer estados de relajación mental. Después de observar las pruebas realizadas en el laboratorio de neurociencias que evidencian que el V.S.C.O genera estados de relajación mental, se propone en esta nueva fase mostrar cómo la vinculación entre lo sonoro y lo visual en un sistema computacional se conecta con los propósitos de estéticas como los de la Música Visual. De allí que el proceso devenga en una obra de arte digital que puede convertirse en una instalación interactiva o en una performance audiovisual en tiempo real. La naturaleza de la forma de la obra de arte digital será definida de acuerdo a las observaciones y construcciones siguientes a realizar en esta nueva fase.

C156. Método folklórico y nuevas áreas de investigación-creación en diseño. Rafael Ángel Bravo [Grupo de Investigación Visualizar, Corporación Universitaria Autónoma de Nariño AUNAR - Colombia]

En décadas recientes, los procesos de investigación-creación en artes visuales y diseño se han diversificado, expandiendo sus fronteras o límites temáticos y teóricos, tradicionalmente establecidos para estas áreas, abordando fenómenos y problemáticas de orden sociocultural. Dentro de este ejercicio, el método folklórico propuesto por Ocampo-López se convierte en un modelo recurrente para el abordaje de estas dinámicas investigativas, en una exploración de nuevos territorios disciplinares.

C157. El significado del concepto creatividad en un programa de diseño industrial. Grace Mateus [Universidad Nacional de Colombia - Colombia]

Se presentan los resultados obtenidos del proyecto de investigación desarrollado con el fin de caracterizar el significado del término creatividad en un programa de Diseño Industrial de una universidad colombiana. Por medio de entrevistas semi-estructuradas y la revisión del proyecto educativo del programa se logró identificar a qué se hace referencia cuando el término es empleado y conocer particularidades de su significado.

C158. O ensino da representação manual na educação e o reflexo nos futuros profissionais do design. João Carlos R. Plácido da Silva [UFU - Federal University of Uberlândia - Brasil]

O aumento da carga horaria de disciplinas voltadas a lógica houve em detrimento da representação manual no ensino básico. Este fato prejudica o estudo e aprimoramento da percepção espacial que permite compreender um projeto, conceito ou ideia em apenas traços simples obrigando os profissionais apresentarem sua proposta de solução de forma mais real que levam um longo tempo de renderização para serem compreendidos aumentando o tempo e os custos.

C159. Arte y Diseño después del Crystal Palace. Juan Pablo Revelo Munar [Fundación Academia de Dibujo Profesional - Colombia]

La exposición del Crystal Palace en Londres en 1856 marcó un hito para la arquitectura y el diseño moderno, dio lugar

a una reacción en cadena después de su aparición. Las reacciones negativas de J. Ruskin y W. Morris, fundaron el movimiento Arts and Crafts, e influenciaron enormemente la emergencia del movimiento moderno del arte y el diseño. Los objetos expuestos en el Crystal Palace además de no ser representativos del zeitgeist, tampoco eran objetos artísticos ni objetos de lo que se entiende por diseño. Eran repeticiones de un pasado formal que obedecía a unas leyes y condiciones de producción propias de ese pasado. La unidad entre arte y diseño es tal, que es esta misma la que da lugar a la crítica en contra de los objetos expuestos en dicho pabellón; el Arts and Crafts y la Bauhaus representan esta unidad. En consecuencia, hoy somos herederos de esta unión entre arte y diseño que emerge a partir del Crystal Palace, después del Crystal Palace.

C160. Articulación de la biomimética y diseño como estrategia en la enseñanza del diseño. Jorge Andrés Rodríguez Acevedo | Luisa Fernanda Hernández-Gallego [Institución Universitaria Pascual Bravo - Colombia]

El tema de investigación que se aborda es la enseñanza del diseño a través de articulación del diseño y la biomimética. De esta manera, se retoma como referencia la naturaleza en un ejercicio de abstracción de la forma y la función. En este sentido, la aproximación metodológica se realizó por medio de un método mixto secuencial. Como consecuencia, los resultados permiten entender la posibilidad de integrar el conocimiento, y se sugiere poner en práctica el diseño 3D donde los principios naturales, el vestuario y el diseño se presenten como referentes para la enseñanza del diseño.

C161. La recursividad en el Diseño. Luz del Carmen Vilchis Esquivel [Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) - México]

En esta presentación se disertará acerca del concepto de recursividad, condición y recurso del diseño para hacer un uso infinito de recursos finitos que subyacen a la creatividad.

— Comisión: A18-2 Investigación en Diseño

Martes 26 de julio - 12:30 a 14:30 hs. (Arg.) / Coordinadora: Mercedes Massafra

C162. Recuperación de chibaletes tipográficos para el taller de impresión con tipos móviles Typofania en la Escuela de Artes y Letras. Miguel Acosta [Corporación Escuela de Artes y Letras Institución Universitaria - Colombia]

La recuperación de las artes gráficas en Bogotá Colombia y en especial la parte tipográfica se ha convertido en una carrera contra el tiempo ya que se están perdiendo esta práctica y están desapareciendo por el uso de la tecnología. Typofania se encargó de recuperar dos chibaletes que ya estaban a punto de ser arrojados a la basura.

C163. Estudio de los efectos de la formación media técnica en Diseño Gráfico de la Institución Educativa Técnico Bellas Artes Sogamoso (2015-2018). Camilo Avella | Edgar Saavedra Torres [Colombia]

El texto presenta la propuesta de anteproyecto de investigación en diseño que busca estudiar los efectos que tiene la formación media técnica en diseño gráfico y como este genera nuevas alternativas para resolver problemas. El principal reto de esta investigación activa del posgrado de la maestría en diseño de la UPTC, es determinar qué tipo de imágenes mentales elaboran los estudiantes de la técnica en diseño gráfico y como las aplican en la resolución de problemas.

C164. La fotografía como estímulo sensorial y emocional. Yvan Conna [Universidad de Mendoza - Estados Unidos]

La presente ponencia forma parte del Proyecto de Investigación desarrollado en la Universidad de Mendoza “Estudio de reacciones emocionales a estímulos sensorio-afectivos arquitectónicos con la utilización de técnicas biométricas” bajo la dirección de la Dra. Sandra Navarrete. Esta reflexión propone enfrentarse a una imagen capturada desde la experiencia fenomenológica. La arquitectura y el arte articulados a través de la fotografía y su percepción espacial subjetiva.

C165. Señalética. Universidad San Gregorio de Portoviejo. Andrés Franco | Odalys Beceiro [Universidad San Gregorio de Portoviejo - Ecuador]

Este trabajo expone los resultados de una práctica académica realizada por los estudiantes del quinto nivel de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad San Gregorio de Portoviejo (USGP), en la asignatura Cátedra Integradora: Identidad Visual, que consistió en el diseño de las pautas generales del sistema señalético para esta Institución de Educación Superior (IES) en Manabí, Ecuador. El trabajo expone la metodología del proceso; tanto académica, como investigativa y de diseño, empleada para dar cumplimiento a la necesidad de los usuarios del campus universitario.

C166. Experiencias de iniciación en investigación: aprendizaje entre investigadores y estudiantes. María Celina Monacchi | Rocío Belén Canetti | Lucía Díaz [UNMdP - Argentina]

Iniciar a los estudiantes de diseño en el campo de investigación del diseño resulta complejo, porque la perspectiva de enseñanza suele estar enfocada a la práctica material que a los procesos de comprensión y reflexión que propone la investigación. Este ensayo describe una experiencia de iniciación a la investigación de estudiantes avanzados dentro del Grupo de Investigación de Diseño Sustentable, UNMdP.

C167. Neurociencias aplicadas al diseño emocional. Sandra Navarrete [Universidad de Mendoza - Argentina]

El investigador de orientación fenomenológica intenta comprender lo que experimentan otras personas, aunque no hay acceso directo a las experiencias subjetivas de otros, es posible comprender su naturaleza y contenido a través de las neurociencias. La presente ponencia es un avance del Proyecto de Investigación desarrollado en la Universidad de Mendoza “Estudio de reacciones

emocionales a estímulos senso-afectivos arquitectónicos con la utilización de técnicas biométricas”.

C168. Religiosidad en el espacio doméstico de la vivienda. Ximena Marcela Romero Baldivieso [Universidad de San Francisco Xavier - Bolivia]

El espacio doméstico como producto ajustado a cuestiones temporales y culturales, se construye no solo desde la materialidad fija arquitectónica, sino también por la vivencia cultural como la faceta religiosa, que en su interior lo modifica y complementa. El siguiente trabajo, recoge los avances de una tesis doctoral en diseño que interrelaciona desde una intención hermenéutica, espacio y religiosidad, al interior de la vivienda.

C169. Factores humanos y Diseño; generando productos innovadores con sustento teórico. Paula Simian | Pablo Flores [Universidad Católica de Temuco - Chile]

Esta comunicación pretende mostrar cómo los factores humanos contribuyen al diseño de productos, puestos, entornos, sistemas, experiencias y servicios haciéndolos compatibles con las necesidades, capacidades y limitaciones de las personas. Este artículo da cuenta del trabajo académico realizado por docentes y tesis de las carreras de Diseño en la ciudad de Temuco, Región de la Araucanía, Chile.

— **Comisión: A19 Investigación Académica**

Lunes 25 de julio - 10:00 a 12:00 hs. (Arg.) / Coordinadora: Vanesa Martello

C170. A vasta possibilidade de aplicação dos projetos de design. Ciro Bortolucci Baghim | Gabriela Dias | Fernanda Henriques [UNESP - Brasil]

Considerando o design contemporâneo como prática projetual que apresenta o hibridismo como uma de suas características intrínsecas, este trabalho tem o intuito de analisar de que modo as características transdisciplinares dos projetos de design, promovem a relação entre diversas áreas do saber, além de contribuir para o desenvolvimento de processos criativos que colaboram para a concepção de propostas inovadoras. Para isso, será realizada a análise de pesquisas de doutorado apresentadas pelos próprios autores, na forma de palestras por videoconferência durante a disciplina “Tópicos em Design” no programa de pós-graduação em design da FAAC, Unesp, campus de Bauru/SP.

C171. Aproximación a la configuración de Diseño Gráfico. Yesid Camilo Buitrago López | Marisol García [Universidad de Boyacá - Colombia]

El siguiente texto de reflexión presenta una revisión de autores que plantean una configuración del diseño gráfico desde diferentes fundamentos teóricos, quienes exponen los múltiples matices y vínculos que tiene esta disciplina al momento de describirla. De tal manera que, actualmente se habla de comunicación gráfica, comunicación visual, diseño visual y/o diseño de comunicación haciendo referencia a la disciplina.

C172. Criterios para la construcción del corpus de una investigación. *Maria Paula Gago* [Instituto Gino Germani - UBA/CONICET - Argentina]

El presente artículo propone abordar el conjunto de decisiones teórico metodológicas que se deben tomar para delimitar el corpus de una investigación en diseño y comunicación. Sobre esta base, este trabajo propone una serie de criterios que, aunque no eliminan la arbitrariedad, resultan valiosos para tomar elecciones operativas para delimitar la colección finita de materiales, cuya finalidad es la de representar una totalidad.

C173. La geometría descriptiva en nuestras manos. *Inés Ximena Barbosa Guerrero* [Fundación Universidad Autónoma de Colombia - Colombia]

El presente trabajo pretende mostrar cómo a través del desarrollo de un material para la enseñanza de la geometría, permite al estudiante tocar, observar y entender. En este caso específicamente se desarrolló una materia para la comprensión de los desarrollos de simple curvatura. Palabras claves: pop up, volumen, desarrollos de superficies y geometría descriptiva.

C174. Experiencias en la investigación del paisaje. Identidad y pertenencia. *Marilina Romero* [Instituto de Vivienda de la Ciudad - Argentina]

La investigación propone el análisis de aquellas cuestiones morfológicas y proyectuales que influyen en los espacios comunes destinados a áreas verdes y equipamiento de uso colectivo de conjuntos de vivienda social de alta densidad, enfocándose en decisiones que enfatizan su propósito de vida comunitaria, indagando sobre la percepción del paisaje resultante y cómo ésta se relaciona a ciertas experiencias previas de los habitantes, que propician la identidad y el sentido de pertenencia en estos espacios. Se busca estudiar los tipos de uso/no uso que se desarrollan, evaluando posibilidades de intervención mediante sistemas sostenibles, junto con participación de los usuarios.

C175. Tendencia semántica de signos gráficos en marcas de cantones. *Mónica Sandoval* [Escuela Diseño Gráfico - Escuela Superior Politécnica de Chimborazo - Ecuador]

El estudio muestra la tendencia semántica hacia lo natural y cultural, de los signos gráficos utilizados en propuestas marcarias, de los diez cantones pertenecientes a la provincia de Chimborazo en Ecuador. Las unidades de estudio fueron 58 marcas, elaboradas por estudiantes de Identidad Corporativa de la mencionada provincia. Posterior al diseño, se realizó un análisis del significado de los significantes utilizados, encontrándose que, la tendencia es hacia los signos naturales, con una prevalencia del 75%, frente a los signos culturales con un 25%. Los signos naturales más utilizados: montañas, plantas y paisajes; culturales: trenes, templos y vestimentas.

C176. Os correlatos neurofisiológicos de espaços construídos no estado afetivo dos profissionais. *Marcia Seixas dos Santos* [UDESC / Universidade do Estado de Santa Catarina - Brasil]

O presente trabalho, que faz parte da dissertação de mestrado em design, adota um espaço de coworking, na cidade de Florianópolis, SC/BR, como objeto de estudo, na tentativa de desvendar os processos cognitivos na interação entre o homem e o ambiente construído, unindo neurociência, design e arquitetura em um mesmo processo.

C177. Una experiencia de investigación con diseño flexible. *Vanesa Martello* [Universidad de Palermo - Argentina]

Este trabajo, tiene como objeto recuperar los avances, reconstrucciones y virajes acontecidos en el marco de un proyecto de investigación. En un primer momento recuperaremos las decisiones principales de la investigación y los principales conceptos presentes en el marco teórico. Luego, reflexionaremos en torno a las posibilidades del diseño flexible en la investigación cualitativa. En un tercer momento, nos detendremos en las modificaciones acontecidas en el trabajo de campo. Por último, esbozaremos algunas reflexiones preliminares en torno a investigar en el contexto de una pandemia.

— Comisión: A20 Investigación: Nuevas Metodologías y técnicas

Martes 26 de julio - 15:00 a 17:00 hs. / Coordinadora: Ana Cravino

C178. C178. Guías y manuales. Transferir conocimiento en diseño a usuarios no especializados. *Laura Asión Suñer | López Forniés Ignacio* [Universidad de Zaragoza - España]

La digitalización ha abierto el acceso a guías y manuales. En ámbitos como el diseño, estas herramientas pueden facilitar la transferencia de conocimiento a usuarios no especializados. Se analizan y clasifican una serie de guías en tres tipologías: dos del ámbito general y una del ámbito del diseño. El objetivo es identificar sus características para definir unas pautas que faciliten la efectividad de futuras guías.

C179. Búsqueda de nuevas técnicas creativas. El Pop Up aplicado al diseño de Stand. *Zulema Fabiola Cruz Herbas* [Universidad San Francisco Xavier de Chuquisaca - Bolivia]

El diseño experimental busca nuevas ideas que permitan evolucionar la propuesta tradicional, que puede aplicarse a todas las áreas del diseño, en este caso se ha revisado conceptos y técnicas propias del diseño gráfico como el Pop Up, el cual plantea transformación de imágenes, movimiento y tridimensionalidad, lo cual permite tener un gráfico de dos dimensiones y convertirlo en un volumen, es decir en una forma tridimensional, de forma práctica y sencilla ocupa y conforma un espacio útil que se puede dar función considerando el concepto de efímero, ya que un momento puede tener una forma y otro cambia de forma. La concepción del diseño efímero en el planteamiento de las exposiciones, contempla precisamente estos ejercicios nuevos de búsqueda de forma creativa e innovadora de diferentes soluciones al problema de como plantear el diseño de Stand de concepto portátil, flexible y desmontable.

C180. De necesidades emocionales a características de producto: una aplicación empírica de ingeniería Kansei. *Alejandro Dantas* | *Juan Jose Pompilio Sartori* [Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño, Carrera de Diseño Industrial, Universidad Nacional de Córdoba / Carrera de Diseño Industrial, Universidad Nacional de Villa María - Argentina]

Este trabajo presenta los principales resultados de la aplicación de metodologías relacionadas a la Ingeniería Kansei y estimación de modelos de elección discreta. Se analizó la potencialidad de esta herramienta para traducir las necesidades emocionales y afectivas de un grupo de usuarios en características de producto, mediante la implementación empírica de la herramienta. En particular, se aplicó el modelo logit multinomial para la decisión de calificar con diferentes cualidades a diferentes tipos de sillas según sus características.

C181. Uma análise sobre a oralidade nas histórias em quadrinhos. *André de Freitas Ramos* [Universidade Federal do Rio de Janeiro - Brasil]

O artigo trata da oralidade das histórias em quadrinhos e a importância de uma nomenclatura que oriente a investigação sobre sua linguagem visual. Serão abordadas, as questões sobre a oralidade e sua representação através da análise sistemática dos balões de fala nas histórias em quadrinhos, considerando sua anatomia, morfologia e propriedades na construção do sentido.

C182. Realidades expandidas: guía metodológica para el diseño de proyectos transmedia de no ficción. *Norberto Diaz* | *Ana Teresa Arciniegas Martínez* [Unidades Tecnológicas de Santander - Colombia]

El presente proyecto de investigación planteó el diseño de una guía metodológica para realizar audiovisuales transmedia y multipantalla de no ficción, un documento que oriente sobre el proceso de creación, navegación e interacción de proyectos en ecosistemas mediáticos. La guía se formula como una herramienta de formación útil dentro de las aulas y fuera de ellas, ya que pone a disposición de los interesados las herramientas necesarias para formular proyectos en nuevos medios.

C183. Análise Estrutural Qualitativa como Ferramenta para o Design de Mobiliário. *Márcia Figueiredo* | *Marcus Paulo Santos Brandão* [Universidade do Estado de Minas Gerais - Brasil]

No campo da arquitetura e da engenharia o conhecimento estrutural é de extrema importância na atividade projetual. Nesse contexto, a estrutura assume um duplo papel: de sustentação da edificação; e expressivo, ligado à concepção formal e aparência final do elemento projetado. Partindo da ideia de que tal compreensão é necessária também ao design de produtos, o presente artigo busca, através da transposição de conhecimentos oriundos da teoria das estruturas, desenvolver uma análise estrutural qualitativa de cadeiras, como uma importante ferramenta projetual.

C184. Bordes ribereños: diagramas y variables en los procesos de diseño. *Victoria Gentile* | *Andrea Galarza* | *Rebeca Wallner* [Argentina]

Se busca reconocer y analizar las variaciones en los criterios adoptados en diferentes grupos sobre la distinción y proceso de diseño de diagramas de infraestructura sobre la ribera, tomando como referencia el Workshop "Micro experimental para el proyecto participativo de infraestructuras de territorio insular" dentro del sector de estudio: el río Paraná. En el mismo se fijaron puntos de accesibilidad para su posterior caracterización y categorización.

C185. Diseño de servicios: Consultorio Móvil de la Responsabilidad Social. *Nidia Raquel Gualdrón* [Fundación Universitaria Los Libertadores - Colombia]

El presente escrito describe el desarrollo de un proyecto de investigación en diseño que involucra las dinámicas, técnicas e instrumentos del pensamiento de diseño y del Human Centered Design, a la innovación en diseño de servicios, aplicadas al Consultorio Móvil de la Responsabilidad Social, de la Fundación Universitaria Los Libertadores en Bogotá, Colombia. Aunque este servicio tiene amplia experiencia y valiosos resultados en atención a más de 12.000 usuarios, se ha encontrado necesario sistematizar la experiencia de la ruta de servicio, del flujo de conocimiento, y de las buenas prácticas replicables a otras instancias de proyección social.

C186. Modelo de Pensamiento Integral. *Lalo Lopez* [Grupo Dúo - México]

¿Cómo pienso?, ¿cómo pensamos? y cómo puedo empatizar con mis pensamientos y de los demás para solucionar problemas complejos. Se presenta una nueva herramienta de análisis de procesos cognitivos para su categorización y posibles usos en los campos de la evaluación de desempeño cognitivo, construcción de equipos de colaboración, análisis de situaciones complejas, desarrollo de pensamiento crítico y creativo.

C187. Crítica del proyecto de arquitectura. Hacia una metodología para el análisis del proyecto. *Agustin Santiago Vanegas Peña* [Escuela de Arquitectura de la Universidad del Azuay - Ecuador]

La crítica hacia el proyecto de arquitectura es una tarea que puede desarrollarse desde varios enfoques. Por ejemplo, la Teoría y la Historia de la Arquitectura son un par de posibilidades que han dado paso y, a la vez, se han nutrido del proyecto de arquitectura para articular conjeturas y explicar la complejidad de las obras y el devenir histórico-social-cultural de la humanidad. En la complejidad de este fin, la metodología es un recurso imprescindible e inédito a cada obra de arquitectura; eso quiere decir que, al contrario de representarse como un recetario de pasos, es una ventana abierta hacia el re-conocimiento de ella a través de una interpretación propia. Es allí donde este proyecto de investigación pretende apuntar.

— **Comisión: A21 Investigación: Estrategias de Enseñanza**

Viernes 29 de julio - 12:30 a 14:30 hs. (Arg.) / Coordinador: Alejo García de la Cárcova

C188. C188. Semillero de Investigación SINAPSIS 2022.

Diego Bermúdez | Alioka Itaré Quintero Ospino [Pontificia Universidad Javeriana Cali - Colombia]

El Semillero de Investigación SINAPSIS es una instancia de trabajo investigativo a nivel formativo conformado por estudiantes y docentes de la Carrera de Diseño de Comunicación Visual de la Pontificia Universidad Javeriana Cali, Colombia. Se enfoca en el planteamiento, planificación, desarrollo y consolidación de propuestas de investigación, investigación-creación y creación en el contexto del suroccidente colombiano.

C189. Prácticas de Investigación en Diseño Industrial: caso Proyecto de Graduación Textil. Rocío Belén Canetti | Candela Celeste Escribano [Comisión de Investigaciones Científicas; UNDMP - Argentina]

Las prácticas de investigación son parte del trabajo proyectual. Pero, ¿cómo entran en juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje? ¿Qué estrategias didácticas las abordan y por qué?. A través de la experiencia y el proyecto de Candela Escribano, analizamos la propuesta de Proyecto de Graduación Textil (Cátedra Martínez), de la carrera de Diseño Industrial de la FAUD UNMdP.

Entre otros objetivos, buscamos reconocer y describir las estrategias didácticas actuales de la cátedra de Proyecto de Graduación Textil para la enseñanza de prácticas de investigación, y contraponerlos con las lógicas y experiencias de sus estudiantes.

C190. Diseño de infografías accesibles. Jaime Enrique Cortés Fandiño | Hernán Arboleda | Javier Alberto Barreto Güiza | Lady Bustamante | Mariana Cárdenas Suárez | Julio Andrés Pérez Árias [Corporación Universitaria Minuto de Dios - Colombia]

El proyecto parte de la pregunta de investigación: ¿Cómo crear infografías accesibles para personas con y sin discapacidad que permitan aprovechar las Guías de Accesibilidad para Contenidos Web, publicados por el Consorcio W3C, como un método de diseño, enseñanza del diseño y una garantía de uso incluyente? La propuesta en el semillero de investigación Diseño Web Incluyente. Se busca identificar y fortalecer las relaciones entre la accesibilidad y el diseño gráfico de infografías como un espacio de comunicación e información, para que los resultados aporten a la experiencia pedagógica del programa de Comunicación Visual de Uniminuto y además, permita contribuir al sector productivo del diseño de materiales gráficos (impresos e interactivos digitales). El equipo de investigación entiende la accesibilidad como la posibilidad que cualquier persona pueda disponer y utilizar productos de diseño o servicios, independiente de sus capacidades o discapacidades. También se entiende como la relación con las tres formas básicas de actividad humana: movilidad, comunicación y comprensión. El proceso metodológico de investigación está soportado

en la Espiral de la accesibilidad, la cual surgió y fue probada en otro proyecto de investigación financiado por Uniminuto en 2019 (Inclusión y accesibilidad web en los ambientes digitales del gobierno colombiano. VIII Convocatoria para el Desarrollo y el fortalecimiento de la investigación) con excelentes resultados. La metodología permite que, mediante la creación de infografías, se puedan definir y ejecutar tareas de co-diseño, recolección de datos mediante entrevistas y la documentación de todos los pasos para al final, realizar una publicación que permita lograr la gestión del conocimiento. El proyecto parte de la hipótesis que existen grandes desconocimientos sobre la relación que hay entre accesibilidad y diseño de infografías en ambientes pedagógicos y productivos. Desde esa mirada, el equipo de investigación pretende abordar la problemática desde esos mismos contextos. Finalmente, este proyecto será el trampolín para que cuatro estudiantes de 3 carreras diferentes de la Facultad de Ciencias de la Comunicación de Uniminuto, logren presentar su experiencia a partir del semillero de investigación colaborando protagónicamente en un proyecto real y una publicación de alto impacto académico.

C191. Las asignaturas de las áreas de Tecnología y Gestión en las carreras proyectuales. Adriana Hipperdinger | María Florencia Hermida | Claudia Villa [Universidad Nacional de Río Negro - Argentina]

Se reflexiona sobre el aporte de las áreas de Tecnología y Gestión, particularmente en la carrera Diseño de Interiores y Mobiliario (UNRN), a partir de la docencia ejercida en asignaturas que marcan el inicio de la formación proyectual por un lado, y de otras que recorren gran parte de la formación de las y los estudiantes en las áreas gestión y tecnología.

C192. Caracterización de la enseñanza y desarrollo del pensamiento visual, creatividad y didácticas metodológicas del Diseño en la Universidad Gabriela Mistral. Kurt Petautschnig [Universidad Gabriela Mistral - Chile]

Una tarea esencial de la enseñanza del Diseño constituye en proveer la transición desde una matriz de conocimiento fundada durante la etapa escolar en el Logos, anclada en el texto, la racionalidad y la lógica, hacia una matriz de conocimiento fundada en la Imagen (basada en el Imago y el Eikón) como el sustrato basal de un paradigma visual específico caracterizado por otros patrones de funcionamiento, y asimilación cognitiva. Este proceso de orden epistemológico es central en la enseñanza del Diseño, por tanto, caracterizar el proceso y modalidades en la que las metodologías de Diseño atienden a articulación entre la matriz fundada en Logos y aquella fundada en el Eikón; primordial para identificar el desarrollo de las nociones y conceptos de pensamiento visual al interior de la disciplina.

C193. La investigación acción. Oportunidad para el diseño de prácticas de enseñanza. Patricia Alejandra Pieragostini | Mónica Bachot | Gonzalo Corsetti | Nidia Maidana | María Florencia Platino | Adriana Alejandra Sarricchio [FADU -UNL - Argentina]

En el marco del proyecto “Territorios Creativos: oportunidades de Aprendizaje. Diseño, Arte y Tecnología para un desarrollo sostenible” (FADU-UNL), el presente trabajo aborda la articulación entre la investigación-acción “Diseño e innovación para el desarrollo de prácticas artísticas inclusivas” y la asignatura “Accesibilidad y Barreras Físicas”. Se propone escriturar y profundizar en las estrategias didácticas de una propuesta de enseñanza que propicia “aperturas de experiencias” inéditas y singulares donde se valore el aprendizaje experiencial (Camillioni, 2013) a partir de la exploración del paradigma del diseño universal en el Museo de la Constitución de la ciudad de Santa Fe.

C194. Enfoque basado Competencias en la Enseñanza de Diseño. Luisa Salazar | Nora Andrea Rihouet [UNSA - Argentina]

El artículo surge del estudio “Enseñanza de arquitectura mediante el enfoque por competencias” enmarcado en la UCASAL. Se analiza la transición hacia una enseñanza por competencias en Arquitectura, Diseño Arquitectónico especialmente, para optimizar la preparación para el mundo laboral. Los datos provienen de encuestas y entrevistas a estudiantes y docentes. Se concluye que se observan transformaciones innovadoras, pero aún prevalecen prácticas pedagógicas tradicionales.

C195. Estrategia de formación en metodologías de investigación aplicadas al diseño desde la creación audiovisual. Manuel Alejandro Solano Diaz [Corporación Universitaria Taller 5 - Colombia]

La propuesta se basa en la necesidad de formación en habilidades relacionadas con el reconocimiento y aplicación de metodologías de investigación aplicadas al campo del diseño, las artes aplicadas y la comunicación audiovisual. En este camino la estrategia propone la creación de un producto audiovisual (miniserie de clips o capsulas) denominada “Diez consejos para investigar y no morir en el intento” actualmente el proyecto se encuentra en su proceso de post producción de las piezas gráficas. Sin embargo, la base metodológica ha sido validada con éxito.

C196. Competencias comunicativas para diseñadores: Centros de Escritura y enseñanza-aprendizaje. Sandra Uribe Pérez | Clarena Muñoz Dagua [Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca - Colombia]

A partir de la investigación “Fortalecimiento de las competencias comunicativas a través del Diseño Digital y Multimedia: procesos de enseñanza-aprendizaje de la lectura y la escritura en la Facultad de Ingeniería y Arquitectura de la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca (Fase de Indagación)”, esta ponencia expone los resultados del trabajo de campo desarrollado en diversos Centros de Escritura de Colombia, y se enfoca en revisar el rol de dichos espacios académicos, así como sus estrategias e impacto para el fortalecimiento de las competencias comunicativas, en particular, la lectura y la escritura disciplinar para diseñadores.

— **Comisión: A22-1 Docentes Investigadores**

Jueves 28 de julio - 10:00 a 12:00 hs. (Arg.) / Coordinadora: Mercedes Pombo

C197. El picture in picture en la ficción. Marcelo Lalli [Universidad de Palermo - Argentina]

Las películas hechas con pantallas, en las que todos los personajes son siempre vistos a través de un monitor, comunicándose por video llamadas, son el objeto de estudio de esta investigación como parte del programa de estímulo de la Universidad de Palermo. Las conclusiones obtenidas de lo que puede implicar una nueva narrativa audiovisual, serán el eje central de la ponencia durante el Congreso de Enseñanza.

C198. El lenguaje en la obra de Leticia Obeid. Prácticas de apropiación en el videoarte. Maria Celina Marco [Universidad de Palermo - Argentina]

Este proyecto es parte del Programa Estímulo a la Investigación DC 2021 bajo la temática de investigación disciplinar y se centra en la obra de la artista Leticia Obeid “Astronauta” (Video, año 2005). En esta pieza audiovisual la artista explora el pasaje de lo visual a la palabra a través del relato de una persona sobre una obra de arte. El registro de esta acción activa diversas lecturas sobre el lenguaje, el conocimiento y el acceso al “gran arte” inevitablemente atravesados por variables territoriales.

C199. La comunidad de aprendizaje como potenciador disciplinar. Verónica Méndez [Universidad de Palermo - Asociación Argentina de Diseño - Argentina]

Nos encontramos frente a desafíos pedagógicos en contextos educativos de conformaciones cada vez más desafiantes. Las formas de construcción de sentido, en este contexto requieren de nuevos formatos que van más allá del espacio físico, o virtual sincrónico, del aula. Las nuevas conformaciones educativas y las estrategias pedagógicas, producto de las adaptaciones de los últimos tiempos, motivaron la investigación que aquí se presenta. A partir de ella se han detectado mayores oportunidades de interacción entre estudiantes, espacios más abiertos para la construcción colectiva y resultados beneficiosos a partir del intercambio de ideas.

C200. La moda desde la perspectiva de las categorías artísticas. Sara Peisajovich [UNA - Argentina]

Las teorías acerca de lo artístico en la moda ocupan un lugar central en la producción crítica y académica hace ya varias décadas. Variados casos de entrecruzamiento entre ambos universos se destacaron desde el comienzo de la modernidad y continúan hasta el día de hoy digitando un modo de hacer, en apariencia híbrido, que se diferencia de sus tradicionales aspectos constitutivos. Aspectos que se afianzaron al consolidarse el sistema de la moda y, en esta oportunidad se analizan tomando como variables algunas categorías artísticas.

C201. Integración de la plataforma Moodle en e-learning audiovisual universitario. Luz Rodriguez Collioud [Universidad de Palermo - Argentina]

En este proyecto se investigarán los beneficios y desventajas de la plataforma de aprendizaje (learning management system o, por sus siglas, LMS) de código abierto Moodle dentro de un ámbito universitario, orientado específicamente al aprendizaje online de materias audiovisuales. Se apunta específicamente a este tipo de asignaturas ya que poseen requerimientos especiales al momento de albergar y compartir tareas o proyectos de los estudiantes de forma online, por lo que no necesariamente pueden ser abordadas por cualquier LMS actualmente en el mercado. Al ser una plataforma de código abierto que permite integración de plug-ins, creación de tareas de todo tipo, y formación especial de páginas dentro de la librería de cada curso, se plantea el cuánto puede Moodle contribuir al e-learning audiovisual universitario.

C202. La adaptación de los cines argentinos durante la pandemia COVID-19. Luz Rodriguez Collioud [Universidad de Palermo - Argentina]

Se presenta una aproximación a las diferentes maneras en las que los cines de Argentina se adaptaron frente a la pandemia COVID-19, inicialmente viéndose forzados a cerrar sus puertas por decreto sanitario nacional, buscando alternativas para poder mantenerse a flote y pagar el sueldo de sus empleados. Varios meses más tarde, pudiendo dar apertura aplicando las medidas de salud correspondientes sólo para cerrar nuevamente poco después, y finalmente reabriendo sus puertas incluso al asomarse una peligrosa variante del virus. Si bien algunos cines argentinos no llegaron al 2021, es de interés explorar el porqué de ello y cómo aquellos que continuaron en pie pudieron hacerlo.

C203. De la violencia de masas a la violencia digital en Twitter. Solange Rodriguez Soifer [Startup grind - Argentina]

En esta investigación disciplinar se busca comprobar las raíces de la violencia en Twitter emparentada con la teoría de la violencia de masa, a partir del análisis de la nadadora olímpica Delfina Pignatiello.

— **Comisión: A22-2 Docentes Investigadores**

Viernes 29 de julio - 10:00 a 12:00 hs. (Arg.) / Coordinadora: Mercedes Pombo

C204. Fotoperiodismo en el siglo de los smartphones. Daniela Java Balanovsky | Gastón Roberto Renis [Universidad de Palermo - Argentina]

Este trabajo intenta describir un fenómeno comunicativo que emerge a partir de la irrupción de los teléfonos inteligentes en la vida cotidiana. Los dispositivos móviles son utilizados como un medio de comunicación al alcance de la mano de cualquier persona. El avance del amateurismo en la fotografía periodística conduce a un interrogante clave para pensar el futuro de los medios de comunicación. La propuesta es analizar la publicación de una *selfie realizada por un fiscal que actuó en el desalojo de la toma de tierras en Guernica, provincia de Buenos Aires, en el año 2020*.

C205. Las nuevas tecnologías, potenciadoras experiencial del consumo. Nuevas tendencias de consumo basadas en la integración digital. Rosana Bruschini [Gobierno de la Ciudad - Argentina]

La investigación aborda el impacto que generan las nuevas tecnologías en el consumo de contenidos, bienes y servicios, inserto en un complejo proceso de prácticas sociales que conjugan el aspecto social, cultural y económico, desde una mirada crítica hacia la sociedad consumista. Entendiendo que en ese universo, la sociedad modela a la tecnología, pero a su vez es modelada por ella. El advenimiento de nuevos monopolios de poder, nuevos negocios, nuevas formas de producir, almacenar y distribuir contenidos trajeron aparejadas nuevas formas de hacer y concebir la comunicación, como también el comprar y hasta la simple forma de relacionarse socialmente, en donde lo tradicional convive con lo nuevo, existiendo una sinergia, una simbiosis que se ve enfatizada en los usos alternativos que cada vez cobran mayor importancia. El desplazamiento del escenario tangible hacia una realidad virtual, propone una experiencia de consumo perfeccionada, es decir, el consumidor ha llegado a su máxima expresión como tal, mediante la accesibilidad a la conexión constante, concebida como una forma de vida, donde la experiencia se produce en un total estado de aislamiento de atención, generando y acentuando actitudes adictivas. Es la comunidad más pura, imaginada del consumo.

C206. El vampirismo femenino en el cine. Marcelo Lalli [Universidad de Palermo - Argentina]

En el cine de terror, la mujer vampira renovó el género y enriqueció la construcción dramática complejizando a los personajes. Estos films implican un replanteo visual y se relacionan con otras artes. Los puntos relevantes de este trabajo disciplinar perteneciente al programa de estímulo a la investigación de la universidad de Palermo, son los ejes de la ponencia a llevarse a cabo en el Congreso.

C207. El Branding Personal en las Carreras de Moda. Mariana Pelliza [Business Press - Comunicaciones Integradas - Argentina]

Este proyecto áulico nace de la necesidad de los educandos de profundizar en las etapas de un proceso de branding personal en las Carreras de Moda, tan importante para su futuro académico y profesional. Es un proceso de autoconocimiento donde el estudiante se convierte en protagonista de su aprendizaje, descubre su motivación intrínseca y construye un propósito, recuperando en el aula la dimensión emocional y la importancia de su gestión. Como metodologías se trabaja con la pregunta, la búsqueda de los puntos ciegos y la aplicación de la técnica japonesa Ikigai.

C208. La representación del rol de la mujer y la maternidad en las series Borgen y Designated Survivor, 60 days (versión coreana). Lorena Steinberg | Angeles Marambio Avaria [UP y UBA - Argentina]

El Proyecto de investigación que se ha llevado a cabo y que se va a presentar en el Congreso, tuvo por objetivo

analizar dos exponentes textuales para dar cuenta de la representación del rol de la mujer en la política. Es por esta razón que este tipo de análisis debe contemplar un abordaje desde las conceptualizaciones de la Comunicación Política, la Sociosemiótica, la problemática de género y las Relaciones Públicas. Esta investigación analizó la representación de la mujer del rol de la mujer y la maternidad para describir contrastivamente las particularidades en cada uno de los casos analizados. Se tomó la serie Borgen, (2010), dirigida por Soren Kragh-Jacobsen, Rumle Hammerich y Designated Survivor, 60 days (2019), dirigida por Yoo Jong-sun. La selección de este corpus obedeció a que en ambas se representa a la mujer de manera diferente en relación a la idiosincrasia de cada sociedad y la cultura reinante, con lo cual, la contrastación, cobra vital significación. Los resultados de este trabajo servirán de insumo para trabajar en las materias RR.PP 1 y RR.PP 4, dado que recuperan consumos mediáticos de los estudiantes, y además, permite pensar a la mujer en relación a la comunicación política y a un sistema de representaciones que la configuran.

C209. Articulación entre las materias audiovisuales. Marina Zeising [Actitud Cine - Argentina]

La ponencia tiene por objetivo plasmar la articulación y los métodos de trabajo que realizo entre las diferentes asignaturas dentro de la carrera de comunicación audiovisual. Citaremos casos áulicos que dan cuenta de ello.

— **Comisión: A23 Publicaciones, Diseño y Política Editorial**

Viernes 29 de julio - 12:30 a 14:30 hs. (Arg.) / Coordinadora: Deborah Rozenbaum

C210. La industria editorial 4.0. Pablo Canalicchio [Salim Ediciones - Argentina]

La industria editorial, a pesar de ser una de las más antiguas del país, adolece de reflexiones teóricas que la sostengan. Es una industria plagada de lo que en gestión, y específicamente en marketing, se denomina “miopía de marketing” y que parece caer en mitos de autoengaño, creyendo que si la gente ha necesitado libros desde siempre, siempre los seguirá necesitando. En el presente se está dando un nuevo cambio de paradigma, comenzando una etapa basada en las nuevas tecnologías digitales, la sociedad 2.0, 3.0 y 4.0 con consumidores-prosumidores y nuevos hábitos de lectura (y consumo).

C211. Fanzines de autor. Autopublicación y práctica colectiva. Solana Berti [Veo Branding Company - Argentina]

Quienes se autopublican son motivadores y generadores de sus propios espacios de representación. Quienes editan fanzines de autor, hacen públicos discursos subjetivos poco audibles en el campo de lo masivo. La individualidad en la producción de estos mensajes, se cruza con que la producción fanzinería autogestiva es necesariamente colectiva. Entonces ¿Cómo opera la colectividad de la práctica en la individualidad de las producciones?

C212. Marketing digital y diseño editorial para apropiación social de memoria sobre técnicas del bordado. Felix Augusto Cardona Olaya | Solandi Restrepo [Universidad Antonio Jose Camacho - Colombia]

Proyecto que vincula el marketing digital con el diseño editorial como estrategia para llegar a jóvenes con el fin de que valoricen y se apropien del patrimonio cultural gestado en su territorio y que, por falta de transmisión intergeneracional, está cayendo en el olvido y su legado como elemento identitario no se reconoce dentro de la contemporaneidad. Este patrimonio cultural le ha dado a su ciudad el título de Capital Mundial del Bordado, Cartago una ciudad intermedia del suroccidente colombiano que refleja toda la memoria colectiva de una nación con 60 años de conflicto armado.

C213. DOSIS Revista Digital Interactiva: el rol del comunicador audiovisual y digital en el campo editorial. Diego Alexander García Gaviria | Franklyn Molano Gaona | Liza Catalina Trujillo Giraldo [Fundación Universitaria del Área Andina - Colombia]

La Revista Digital interactiva Dosis es una estrategia didáctica utilizada por el programa de Comunicación Audiovisual y Digital de la Fundación Universitaria del Área Andina, para consolidar una forma de enseñanza-aprendizaje del conocimiento creativo, investigativo y disciplinar, un ejercicio teórico práctico donde el estudiante se acerca con mayor precisión a la dinámica de creación, producción y realización de un producto editorial puesto en funcionamiento en una plataforma digital y donde la producción audiovisual y digital se pone al servicio de complementar el texto, creando así una experiencia mucho más enriquecedora a nivel de experiencia de usuario y donde la producción audiovisual y digital se pone al servicio de la complementación del texto, producción y realización de un producto editorial puesto en funcionamiento en una plataforma digital y donde la producción audiovisual y digital se pone al servicio de la complementación del texto, creando así una experiencia mucho más enriquecedora a nivel de experiencia de usuario y donde el alumno entiende cuál puede llegar a ser su papel en el mundo editorial.

C214. TÁNDEM: una propuesta interdisciplinaria para la apropiación de saberes específicos del diseño editorial. Luz Angela García Rojas | Pablo Sanchez [Universidad Autónoma de Occidente - Colombia]

La experiencia presentada corresponde a una secuencia didáctica de la asignatura Taller de diseño III de la Universidad Autónoma de Occidente (Cali-Colombia). En este curso las y los estudiantes deben integrar los aspectos históricos, morfológicos/gráficos, técnicos, semánticos y funcionales del lenguaje bimedia y la diagramación para dar respuestas acertadas a problemas de índole editorial, esto mediante una metodología proyectual. La secuencia se desarrolla entre dos profesores de la misma Facultad (Humanidades y Artes) pero de diferentes áreas del conocimiento, Diseño y Lenguaje, quienes trabajan en la estrategia curricular denominada Tándem Académico.

C215. Exercício de projeto de Livro Interativo: uma experiência de design e saúde mental. Nicole Gouveia | Gustavo Curcio [Brasil]

Este artigo descreve a trajetória de pesquisa e experimentação para a concepção de livro interativo com a temática de saúde mental, assim como análise dos resultados. Pretende-se apresentar a estrutura do projeto, com foco nos resultados, os parâmetros para análise das composições visuais geradas e discorrer sobre os elementos compositivos, simbólicos e narrativos presentes em cada protótipo utilizado, como também recolher feedbacks, que permitiram a confirmação da viabilidade e aplicabilidade do projeto de design como ferramenta social, a conexão entre estes elementos ao tema da saúde mental, e a verificação de limitações e melhorias que poderiam ser aplicadas.

C216. Autogestión para la edición del desacato disidente. Julieta Pereira Rodrigues | Agustina La Ferrara [Digitas - Argentina]

Enfrentamos la vivencia de una nueva realidad de comunicación, diversificada en cuanto a nuevos códigos y formatos, y es imposible ignorar la desigualdad latente en la configuración de nuestro sistema. De ahí surge una necesidad de unir lazos, de generar redes, de producir cooperativamente para dar lugar a las lenguas del desacato y disidencias.

C217. Pautas editoriales de la revista electrónica Leer, Escribir y Descubrir. Mara Edna Serrano-Acuña | Alma Carrasco Altamirano | Cinthia Muñoz | Aranza Rebeca Rodríguez Rivera [Benemérita Universidad Autónoma de Puebla - México]

La presente ponencia se plantea desde la perspectiva del diseño de información y expone el proceso de diseño gráfico del Manual de pautas editoriales para la Revista Electrónica de divulgación científica Leer, Escribir y Descubrir (LED) que edita dos veces por año el Consejo Latinoamericano para el Desarrollo de la Lectura y Escritura en colaboración con la Florida International University, E.E.U.U.

— Comisión: A24 Estudios Artísticos

Miércoles 27 de julio - 15:00 a 17:00 hs. (Arg.) / Coordinadora: Andrea Pontoriero

C218. O Design Gráfico como ferramenta para produções artísticas. Ricardo José Barbosa Olimpio [Faculdade Melies e Faculdade Cásper Líbero - Brasil]

Este colóquio visa promover reflexões nos campos intelectuais e mercadológicos das artes visuais, como suporte para discutirmos sobre as probabilidades que produções em design gráfico –o que não engloba uma generalização produtiva– tendem alcançar o status de “obra de arte”. Os estímulos para essa abordagem surgem através dos endossos concedidos por instituições que visam reconhecer produções do eixo em foco, por meio de festivais e exposições –muitos desses eventos com

visibilidade internacional– que elevam essas produções a um outro nível em seu status quo. Vale ressaltar que o propósito dessas análises não intenciona banalizar a palavra “arte”, o termo “obra de arte” e o know-how de uma “obra-prima”, mas ampliar os olhares para oportunidades advindas de execuções criativas no âmbito citado. O intuito desta conferência é promover análises que possam nos levar a identificar e compreender a condição artística que esses projetos revelam. Já são recorrentes discursões que questionam sobre o “enquadramento” do design na arte e vice-versa, porém esta não é a finalidade desta proposta, e sim, identificar possibilidades de expressões artísticas no design gráfico advindos de suas produções ou manifestações em produtos culturais.

C219. “Typo Europeo”: La tipografía como voz crítica en el arte contemporáneo. Patricia Claudia Barrios [Patricia Claudia Barrios - Diseño de Creación Artística & Experiencias creativas - Argentina]

Ante la urgencia de producir espacios de continua reflexión, se abre el debate pedagógico a través de una comprometida praxis tipográfica, realizada con materiales en desuso, que brindan fuerte voz crítica a los retos sociales actuales alineados con los 17 objetivos de Desarrollo Sostenible propuestos por las Naciones Unidas, cuyo ideario se sustenta en los pilares conceptuales que aborda el actual “Programa Horizonte Europa 2021-2027”.

C220. Estampa Pailey influência cultural oriental no ocidente: movimento hippie aos dias atuais. Ana Paula Carvalho | Bruna Luz [SENAI CETIQT - Brasil]

Esse artigo reflete sobre a relação histórica presente na estampa Paisley de origem indiana e persa na moda ocidental referente ao movimento hippie a partir da década de 1960. Analisa-se de forma comparativa como essa estampa se reproduz nos dias atuais no design de superfície em suas composições técnicas e processos de produção até nas coleções de moda vistas nos desfiles nacional e internacional.

C221. Florescer. Laura Rinaldi Magrin | Ana Beatriz Pereira de Andrade [Greener - Brasil]

Florescer é um projeto de caráter pessoal que visa o estudo e detalhamento de influências externas e seus impactos na elaboração de narrativas, Worldbuilding e Design de Personagens aplicados a sistemas de jogos TTRPG, como Dungeons & Dragons.

C222. Microutopías inclusivas. La accesibilidad a los espacios de arte, su obra y patrimonio cultural, mediada por el diseño y la tecnología. Matilde Rosello [Universidad Católica del Uruguay - Uruguay]

Las utopías son aquellas posibilidades de la acción humana colectiva que permiten proyectar y construir paisajes sociales, locales y globales, más democráticos, igualitarios y libres, siempre tomando como punto de referencia las situaciones, las circunstancias, las coyunturas y las estructuras que dan forma a una realidad social. Microutopías inclusivas, es la mirada desde el diseño inclusivo de crear

pequeñas propuestas como estallidos interconectados en cadena, que consisten en diseñar y producir nuevos sistemas y materiales locales que emplean los principios del Diseño Universal, para mejorar el acceso a los espacios de arte, sus obras, y patrimonio, para todos los visitantes.

C223. Eficacia en la relación de sistemas de producción y creación escenográfica. *Gabriela Sciascia | Miguel Ángel Nigro | Alicia Vera* [UNA - Universidad Nacional de Arte - Argentina]

El presente proyecto es la integración y conclusión de dos investigaciones consecutivas que lo anteceden. La incidencia de las condiciones productivas en las estrategias de creación y su resultado escenográfico fueron los temas abordados. En el primer proyecto titulado: La Escenografía Teatral y los Sistemas de Producción (Período 2015-2017), se explora la Escenografía Teatral en todo su proceso de producción. En el segundo proyecto titulado: Los sistemas productivos y el proceso creativo de la Escenografía en el Teatro Musical (2018-2019), se continúa exclusivamente con el género musical. Se intenta extender, profundizar, sintetizar los aspectos productivos y creativos de la escenográfica teatral.

C224. Cartografías virtuales: museos y ciudad. *Mariel Szlifman | Antonelia Adosi* [FADU, UBA - Argentina]

La presente propuesta propone una reflexión en torno al proyecto “Cartografías virtuales: museos y ciudad” alrededor de un mapeo local digital centrado en el paisaje mediático y cultural de Buenos Aires. El mismo consolida una revisión de 10 años de trabajo académico en la Cátedra La Ferla (Universidad de Buenos Aires, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo) a partir de la relectura del archivo propio vinculado a recorridos urbanos y museísticos. El trabajo se compone de una obra interactiva en la red, una publicación y una exposición de arte para la construcción de una narrativa transmedia que circula en tres soportes: internet, editorial, expositivo.

C225. Fridl Loos vestuarista, teatro alemán y cine de oro nacional. *Silvia Emma Yorio* [Argentina]

Diseñadora de moda austríaca desde los años 30 logró que sus producciones llegaran de Viena a la casa de moda Jaeger londinense, que aparecieran en las revistas Vogue y Harper’s Bazaar. Diseñó muchos trajes para el Theater in der Josefstadt, dirigido por Max Reinhardt. Hasta su venida a Argentina para ser la creadora de los vestuarios cinematográficos de la actriz Delia Garcés en sus producciones.

— **Comisión: A25 Metodologías Artísticas**

Martes 26 de julio - 17:30 a 19:30 hs. (Arg.) / Coordinadora: Andrea Pontoriero

C226. Enseñanza Virtual por medio del ZOOM. Diseño de escenografía e iluminación - Héctor Manuel Calmet [Argentina]

La enseñanza del diseño de escenografía e iluminación a través de la plataforma Zoom, empleando los programas de 3DS-max –Photoshop en el diseño del espacio escéni-

co y maquetas virtuales– y Wysiwyg en el diseño de iluminación. Se pretende compartir la experiencia de cómo llevar a cabo las ideas creativas mediante estos programas utilizados en los cursos del Instituto Superior de Arte del Teatro Colón. El objetivo es, que los alumnos, “piensen” cómo diseñar un espacio escénico y cómo llevarlo a cabo mediante el uso de los programas mencionados.

C227. Artes textiles y experiencia estética en el diseño de vestuario. *Ana María Cubeiro Rodríguez* [Universidad Siglo 21 - España]

Esta ponencia plantea el abordaje de contenidos y actividades vinculados con las artes textiles en la enseñanza del diseño de vestuario. El objetivo general es comprender el valor de la experiencia estética en el escenario educativo del diseño y, de manera particular, identificar la potencialidad del textil como forma de expresión poética de los y las estudiantes.

C228. Memorias Textiles. *Leticia Duarte | Luciana López* [Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad de la República de Uruguay - Uruguay]

“Memorias Textiles” es una invitación a la investigación y exploración respecto de cómo expresar nuestras emociones y recuerdos a través de diferentes técnicas textiles. Se realizaron encuentros presenciales, en formato taller, tomando como punto de partida una inspiración emotiva, un momento en nuestro pasado donde hayamos sanado. Se convocaba a los participantes a “jugar” con diferentes técnicas como el bordado, el tejido y el estampado; con el objetivo de realizar un collage textil. El proyecto “Memorias textiles” es una residencia realizada durante los meses de marzo y abril del año 2022 en el histórico edificio del Mercado Modelo de la ciudad de Montevideo, Uruguay. Volver a lo aprendido, detenernos en lo sanado. Llegar a nuestras memorias, hacerlas textiles.

C229. Artes visuales, literatura y emociones en la infancia. *Magali Beatriz Fernandez* [Dirección General de Escuelas - Argentina]

Desde la misma propuesta se presenta la realización de actividades artísticas conectadas a las letras en función de la emoción, desde la misma se busca el desarrollo de la pedagogía infantil a través del arte. Paralelamente se lleva adelante la producción literaria personal destinada a los niños y jóvenes incluyendo en ella diferentes formas de multimedia en formato papel o pdf.

C230. Fotografía contemporánea: A Hibridização Entre Analógico e Digital Nas Mídias Sociais. *Gabriel Leite | Fernanda Henriques | Laís Akemi Margadona* [UNESP - Universidade Estadual Paulista - Brasil]

Este trabalho investiga o fenômeno da hibridização entre analógico e digital na fotografia contemporânea, tendo em vista as mídias sociais Instagram e TikTok. A proposta observa movimentos de retomada de processos antigos - desde marcas tradicionais ligadas aos insumos analógicos a fotógrafos amadores e profissionais nas mídias sociais. Em uma época repleta de imediatismos, a imagem latente é uma sobrevivente.

C231. Pedagogía de la Ternura: archiva feminista personal y estudios de casos de los años 2020, 2021 y 2022. Sandra Amelia Martí [Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco, Ciencias y Artes para el Diseño - México]

Desde hace algunos años, el feminismo comenzó a cuestionar la forma androcéntrica de la organización de archivos y centros de documentación, así como planteó la necesidad de rescatar, visibilizar, preservar y difundir el patrimonio documental de las mujeres o de las memorias de los feminismos. La archiva que presentaremos se construye desde una perspectiva auto-etnográfica.

C232. Las emociones y el sentido del tiempo. Alban Martínez Gueyraud [Carrera de Arquitectura, Universidad Columbia del Paraguay - Paraguay]

La Galería Matices (Asunción) presentó (durante 2020) la exposición del artista Osvaldo Salerno titulada KAIRÓS. Un conjunto de obras recientes pero de diferentes series, unas realizadas en formato y lenguaje de cajas/escaparates conceptuales y otras, en impresiones sobre papel. En esta conferencia se presentarán algunas consideraciones sobre el guión curatorial y la expografía de la muestra, curada por el autor de esta ponencia. Kairós representa un lapso indefinido en que algo importante acontece. A diferencia del tiempo cronológico, cuantitativo, que se acumula (Kronos) y del tiempo cíclico, incesante, que siempre vuelve (Aión), Kairós es ese instante resplandeciente que se inmortaliza.

C233. El paradigma de la inclusión en el diseño artístico-educativo. Mariesther Muñoz [Puerto Rico]

Los estándares estéticos figuran en la historia, pero actualmente se trabaja con la inclusión de variantes, permitiendo que el diseño se manifieste con mayor libertad y el arte evolucione con temáticas minoristas, logrando mayor comunicación y educación de nuevos tópicos, abriendo discusiones y cuestionamientos sobre la belleza y la medicina en el arte ante procesos quirúrgicos de condiciones congénitas como la fisura labial y palatina.

C234. Fusión Cultural y Diseños de Implementación Artística. Amalia Soto [Argentina]

Debido al alto índice de los ingresos de diferentes etnias en Argentina, la cultura propia fue tomando fuerza en la fusión de diferentes pensamientos y acciones que llevaron a una necesidad de re diseñar los capos de acción como así también su implementación en los espacios artísticos.

— **Comisión: A26 Lenguajes Visuales**

Miércoles 27 de julio - 17:30 a 19:30 hs. (Arg.) / Coordinador: Marcelo Lalli

C235. Narrativas extendidas. Florencia Aguilera [Universidad del Desarrollo - Chile]

En la búsqueda de unificar métodos y procesos de aprendizaje que provoquen el cuestionamiento del paradigma en el que nos desenvolvemos, surge la inquietud de extender las narrativas, no solo a formatos tecnologizados, si no en lo emocional. Espacios de diseño que promuevan la apertura de lo que nos caracteriza como seres humanos, la afectividad.

C236. El mural como lenguaje visual en la localidad de Puente Aranda – Distrito Grafiti, en la ciudad de Bogotá, en los años 2016 al 2022. Johanna Andrea Cuestas Camacho [Universidad de Palermo - Colombia]

Este proyecto planea estudiar el lenguaje visual en el arte mural, considerando los elementos del diseño implícitos en los murales lo cual permite una comunicación directa y no abstracta donde los ciudadanos interpretan y perciben el mensaje que quiere transmitir el artista por medio de las obras. Obras que se encuentran ubicadas en la ciudad capital de Colombia (Bogotá) en la localidad de Puente Aranda, en el Distrito Graffiti.

C237. Análise gráfica do livro ilustrado: compreendendo o projeto visual na literatura infantojuvenil. Iliada Damasceno Pereira | Humberto Pinheiro Lopes [Universidade Federal de Goiás - UFG - Brasil]

O artigo realiza a análise gráfica de um livro de literatura infantojuvenil. Apresenta referencial teórico a respeito do conceito de literatura para crianças e livro ilustrado. Em seguida, analisa a comunicação visual utilizada em uma publicação destinada ao público infantojuvenil, os sentidos materializados ao apresentar a mensagem verbo-visual. A análise demonstra serem os livros infantojuvenis objetos de natureza discursiva e material que reverberam significados.

C238. Enseñanza y diseño de experiencias: narrativa fotográfica e inmanencia de las imágenes. Estefanía Alicia Fantini | Mariana Torres Luyo [Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - UNL - Argentina]

La inmanencia es inherente a la imagen fotográfica. Despojada de su dimensión contextual, la fotografía sólo puede atender a una referencialidad sin más significación que aquella que se manifiesta en su superficie. La construcción del conocimiento necesita organizar unas antecedentes capaces de otorgar sentido a aquello que vemos mediante una estrategia narrativa. La propuesta se enmarca en el Proyecto CAI+D 2020 titulado “La enseñanza del Diseño de experiencias en el campo de la Comunicación Visual”, dirigido por la Dra. Isabel Molinas. El desarrollo plantea el relato de una propuesta de enseñanza para la asignatura Comunicación 2 de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Visual (LDCV / FADU-UNL), en su edición 2021. Las actividades prácticas de la cursada suponen la construcción de un corpus de fotografías para su análisis mediante las nociones de ‘códigos visuales’ y ‘retórica visual’.

C239. Ilusiones ópticas: representaciones de la juventud en el audiovisual boliviano. Andrés Laguna-Tapia [Universidad Privada Boliviana - Bolivia]

Este trabajo analiza documentos audiovisuales en los que se representa a la juventud boliviana. Utilizando como centro de la reflexión a la crisis política boliviana de 2019, en la que se movilizaron grupos de jóvenes, se revisa material desde 1927 hasta la actualidad. A partir de ideas de Pierre Bordieu y de Jacques Derrida, se problematiza el discurso sociopolítico de estas representaciones.

C240. The Mountain Forge: Designing an authorial 3D cinematic. *Láis Akemi Margadona | Lucas Nobrega | Ana Beatriz Pereira de Andrade* [UNESP - Universidade Estadual Paulista - Brasil]

This work presents the production methodology of an authorial 3D cinematic. The script, inspired by the genres of literary fantasy, shows the way to the forge on the mysterious mountain of dwarves. All stages were produced by a team of one designer only, including the major steps of pre-production, production and post-production. As a result, a cinematic divided into five scenes was obtained, portraying a lyrical and contemplative script.

— **Comisión: A27 Diseño y Cultura**

Jueves 28 de julio - 15:00 a 17:00 hs. (Arg.) / Coordinadora: Alejandra Niedermaier

C241. Diseño Ecuatoriano y Arte Indigenista, ¿utilización o influencia?. *Daniela Barra* [USFQ - Ecuador] El diseño ecuatoriano tiene un paralelismo con las obras de arte plástico del indigenismo, pero con posibilidad de manipulación de la industria en la creatividad artística del diseño. Las imágenes son un objeto comercial, que tienen una parte de folklorización por el turismo y por el crecimiento de la industria nacional hacia el mundo.

C242. Apropiación cultural, procesos de hibridación cultural y diseño: reflexiones teóricas. *Silvina Amalia Herrera* [Universidad Nacional de Río Negro - Argentina] La teoría social brinda herramientas teóricas transversales a todas las disciplinas, incluso las proyectuales. En este sentido, se plantea la necesidad de recurrir a las propuestas que complejizan el concepto de cultura para abordar problemáticas propias del diseño, sobre todo, aquellas relacionadas con las derivadas de la apropiación cultural en un mundo caracterizado por los procesos de globalización, en el que paralelamente se desarrollan procesos de hibridación cultural. Es por ello, que el objetivo de esta ponencia consiste en analizar los debates derivados de los conceptos vinculados con la noción de cultura y sus implicancias en el trabajo del diseñador.

C243. Feria Diseño Nuestro en el Museo Casa de la Ciudad de San Miguel de Tucumán. *Cristina Amalia López | Paolo Bergomi | María Alejandra Uribio* [CONPANAC/Asociación Argentina de la Moda/Modelba / ALADI/BOOK 21 - Argentina]

La cultura y el diseño abren un panorama significativo para la comunidad y, principalmente, para los diseñadores con la gestión cultural regional, visible en la exposición organizada por la Municipalidad de San Miguel de Tucumán conjuntamente con la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Tucumán (UNT), el CEPRODI NOA y la Asociación Latinoamericana de Diseño ALADI, en la emblemática Casa Museo de la Ciudad, con la participación de diseñadores de interiores independientes, que crearon espacios, con la finalidad de comunicar a toda la sociedad los beneficios de un hábitat diseñado profesionalmente y el público tomando contacto con el diseño inclusivo.

C244. “Divina renda”. *Geniclaudia Nascimento Garção | Bruna Marques de Oliveira* [Ateliê e confecções Geny Griff - Brasil]

O presente estudo tem como objetivo propor a criação da coleção “Divina renda” inspirada na renda irlandesa e na arte sacra da Igreja Matriz de Divina Pastora, a coleção será representada através da indumentária e em outra perspectiva, a arte na criação de peças para o vestuário feminino, valorizando o patrimônio histórico de Sergipe e com o propósito de desenvolver novos riscos e modelagem tridimensional.

C245. Diseño estratégico y social en organizaciones culturales. *Victoria Quinche* [Universidad UDI - Colombia] Comprender la función del diseño social en la construcción de proyectos sociales, donde se busca resolver problemáticas, esto ha dado paso a que se trabaje situaciones contextualizadas que se enmarcan en la sociedad y en la cultura. Esto permite tanto tematizar, como poner en acción la relación de conceptos como lo social, lo cultural y lo técnico. A partir de estas acciones, se construye la cultura del diseño, en la que se proyecta el diseño a partir de la resolución de problemas sociales y de la construcción de sentido.

C246. Construcción de identidad y relación frente a la responsabilidad ética. *Lizeth Paola Rodríguez Córdoba* [Colombia]

Esta investigación abarca la posibilidad acerca de la responsabilidad ética de consumo, desde ejes culturales y sociales, y su reflejo en la construcción de identidad y lenguaje no verbal, planteando la pregunta ¿Debería existir responsabilidad ética cuando se habla de identidad reflejada en el vestuario?

C247. Design de território: fortalecendo a identidade cultural de comunidade quilombola. *Cyntia Santos Malaguti de Sousa | Renata de Oliveira Cruz Carlassara | Alejandra Carolina Labarca Puelles | Tomás Queiroz Ferreira Barata* [Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo - Brasil]

O trabalho aborda uma experiência didática realizada durante a disciplina “Design, Cultura e Materialidade”, ministrada remotamente a alunos da graduação em design da FAUUSP, Brasil. Para impulsionar reflexões sobre o impacto e potenciais contribuições do design no fortalecimento de identidades e cultura material de comunidades frágeis, ofereceu-se aos alunos uma oportunidade de intervir numa situação real. Experiências anteriores com artesãos da cidade litorânea de Ubatuba, estado de São Paulo, propiciaram o contato com a comunidade de remanescentes quilombolas do Sertão de Itamambuca. O enfoque envolveu: fundamentos teóricos, aspectos metodológicos, interação com a comunidade, desenvolvimento de projetos, sua apresentação e avaliação.

C248. Ediciones expandidas, diseño y futuro. *Manuel Vidal Moreta | Analía Daniela De Matteo | Sara Guitelman | Valeria Lagunas* [Universidad Nacional de La Plata - Argentina]

Publicaciones que habitan las fronteras del diseño, las ediciones expandidas nos invitan a entablar un diálogo disciplinar y académico. Incorporados a la currícula del Taller de Diseño en Comunicación Visual C -FDA, UNLP-abren no solo un novedoso campo interzonal con el arte sino también, en su abordaje crítico, desde su lógicas de desaceleración o decrecimiento, un espacio para repensar y diseñar proyectos alternativos ante un futuro que se presenta en forma de colapso.

C249. Crónica de la Historia: Moda en tiempos de guerra (1940). *Tannya Villalvazo* [TGV Designs - Estados Unidos]

La moda funciona como una crónica de la historia de la humanidad. Cada acontecimiento va marcando las pautas para las tendencias que se germinan dependiendo de cómo ese acontecimiento condicione a la psicología humana. En la década de los 40, la silueta femenina, así como también las tendencias en el vestuario, se van transformando y adaptando a las circunstancias atraídas por la Segunda Guerra Mundial y posteriormente, por el periodo de posguerra. Analizar la moda, es conocer la historia por medio de una narración visual, y conocer la historia es un estímulo para la creatividad del diseñador de modas.

C250. Psicología de la moda: El poder del Power Dressing. *Tannya Villalvazo* [TGV Designs - Estados Unidos]

La moda tiene una conexión profunda con la psicología humana. El vestuario no solamente formula una ilusión ante los ojos del espectador, sino que influye poderosamente en el sentir, pensar y actuar del individuo que la porta. Esto se hace evidente en la tendencia del power dressing que data desde los años 70 y el power suit que representó la moda de los 80. Desde entonces ha ido evolucionando y adaptándose el concepto a los tiempos. Por medio de los distintos elementos del diseño, el power dressing conecta con la mente para proveer al usuario confianza y seguridad inquebrantables.

— **Comisión: A28 Identidades Culturales**

Viernes 29 de julio - 15:00 a 17:00 hs. (Arg.) / Coordinadora: María Bernardita Brancoli

C251. Imaginario simbólico salvadoreño: experiencias semióticas. *Carlos Cordero* [Universidad Dr. José Matías Delgado. Escuela de Diseño - El Salvador]

Experiencia académica de la licenciatura en diseño gráfico a través de la cátedra Semiótica de la imagen con el proyecto, Imaginario Simbólico Salvadoreño, diseño de diccionario de símbolos a partir de referentes de la cultura e identidad nacional; como personajes históricos, pintores, músicos, escritores; así como danzas folclóricas, mitos, leyendas, museos, cementerios, plazas, religiosidad popular, entre otros temas.

C252. El periodismo universitario en lenguas originarias e identidad cultural. *Carlos Enrique Fernandez Garcia* [Universidad Nacional Mayor de San Marcos - Perú]

Uso del periodismo en lenguas originarias en el fortalecimiento de la identidad cultural: Caso micronoticiario

Letras TV Willakun de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Los textos son traducidos al Quechua I (quechua sureño: Ayacucho - Chanca) y II (quechua central). El espacio fue presentado el jueves 4 de abril del 2019, en “Ñuqanchik” de TV Perú, en el Año Internacional de las Lenguas Indígenas.

C253. Design Social, Inovação e Memória no Coral UNESP. *Lucas Furio Melara | Laura de Almeida Gallinari | Ana Beatriz Pereira de Andrade | Giovana Peres | Thais Rocha Martins Camargo* [LM&Co. - Brasil]

No presente artigo, o recorte coloca em cena o coletivo Coral UNESP, atividade extensionista que considera os 45 anos do Coral e a história do regente Samuel Kerr. Trata-se de projeto de Design que parte das memórias dos músicos envolvidos e do regente. Considera-se a Tecnologia Social da Memória como viés metodológico para a transposição das atividades do coro para o ambiente digital.

C254. La narrativa de la moda en la urbe. *Inés Ximena Barbosa Guerrero* [Fundación Universidad Autónoma de Colombia - Colombia]

El presente trabajo pretende mostrar cómo a través de diversos contextos en la urbe se puede hablar de las narrativas propias de la moda. La moda como elemento que habla de inclusión, de identidad, de realidades sociales, culturales y cómo a través de esta los actores cuentan su propia historia. “La moda se lleva y/ o se cuenta”.

C255. Muestras de las tiendas de barrio: caracterización y diseño industrial. *Inés Ximena Barbosa Guerrero* [Fundación Universidad Autónoma de Colombia - Colombia]

El presente trabajo pretende mostrar cómo desde la apropiación social, cultural de las tiendas de barrio y sus tenderos se construyen narrativas propias a partir de sus costumbres, de sus objetos y sus cotidianidades; escenarios enriquecedores para construir desde el diseño industrial su identidad y caracterización. Donde la identidad y caracterización se tomará como material para la generación de propuestas de diseño industrial.

C256. Manifestaciones culturales populares de Chimborazo. Manual de exposiciones. *Andrea Daniela Larrea Solorzano* [Universidad Técnica de Ambato - Ecuador]

El grupo de investigación KARAY- Laboratorio creativo desarrolló el proyecto Manifestaciones Culturales Populares de Chimborazo, asociado a las líneas de investigación “Procesos tecnológicos Artesanales e Industriales” y “Arte Cultura y patrimonio” aprobados por la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, Ecuador. Este proyecto surgió considerando la existencia de un alto porcentaje de la población de la provincia que desconoce aspectos esenciales de las manifestaciones culturales populares, lo cual limita la valoración de la identidad cultural. El objetivo principal de este proyecto fue rescatar el discurso verbal y gráfico de las manifestaciones representativas de la cultura popular de la Provincia de Chimborazo. Como parte de los resultados de este proyecto se elaboró un manual de montaje de exposiciones para los productos de diseño elaborados desde KARAY.

C257. Historia del diseño Latinoamericano, una mirada desde la identidad. Pablo Mastropasqua [UAA - Argentina]

Desde la experiencia, junto con los estudiantes de arquitectura y de diseño industrial, se propone una mirada geocultural de la historia proyectual en América donde la identidad, el mestizaje, la hibridación y el choque de culturas marcarán la proyectualidad contemporánea y las búsquedas propias en todo el continente.

C258. La identidad cultural plasmada a través del grafiti mural. Rogelio Monarca Temalatzí | Araceli López Reyes | Guadalupe Paredes Jiménez [Benemérita Universidad Autónoma de Puebla - México]

La presente investigación trata sobre el problema del grafiti ilegal, en el municipio de San Pablo del Monte, Tlaxcala, México, dicho municipio ha sido causa de un gran problema, que tanto pobladores y autoridades no han podido mitigar, al grado que las fachadas del municipio están vandalizadas a un 95%, la investigación se centra principalmente, en la recuperación del espacio público, para bajar los índices de pintas (graffiti ilegal), así como la recuperación del espacio público, por medio del grafiti legal (graffiti mural legal), a través de temas culturales y tradicionales del municipio.

C259. Relaciones recíprocas en el diseño entre la Talavera y las líneas de Nazca como elementos de identidad. Horacio Iván Rodríguez Juárez | Daniel Gomez [Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey - México]

Las historias de México y del Perú, comparten grandes similitudes culturales en sus representaciones del mundo. En sus testimonios visuales, ambas interactúan con elementos simbólicos donde quedan plasmados conocimientos, valores, costumbres y tradiciones que dan sentido, valor e identidad a sus comunidades.

— **Comisión: A29 Cultura Regional y Local**

Viernes 29 de julio - 15:00 a 17:00 hs. (Arg.) / Coordinadora: Cristina Amalia López

C260. El diseño como herramienta fundamental en procesos de educación popular: fortalecimiento de los derechos colectivos en comunidades indígenas. Emilio David Almeida Méndez [Instituto de Artes Visuales Quito - Ecuador]

El presente artículo es el resultado de una consultoría realizada para el Movimiento Indígena y Campesino de Cotopaxi (MICC) en el 2021. El proyecto se enfocó en que las comunidades tomen conciencia y se apropien de sus derechos colectivos con responsabilidad, permitiendo que la Justicia Indígena actúe con firmeza y responsabilidad, en el marco del respeto a la normativa jurídica nacional. En este contexto se define la necesidad de a partir del diseño gráfico, realizar materiales educomunicacionales con contenidos comunicacionales interculturales orientados a la educación (no formal) para la promoción de los derechos colectivos y la identidad cultural propia. El criterio central fue que los diseños de

los materiales educomunicacionales deberían ser enfocados en modificar los comportamientos de la población objetivo en los planos cognitivo, afectivo y de acción en relación a la praxis de los derechos colectivos, permitiendo la apropiación de estos derechos para el avance en su ejercicio frente a las dificultades encontradas en el reconocimiento en el Estado. Para ello, el trabajo se ha sustentado en una investigación cualitativa en las comunidades de la provincia de Cotopaxi.

C261. Corredores culturales para Cochabamba Bolivia. Jaime Alzérreca Pérez [Universidad Mayor de San Simón - Bolivia]

Cochabamba, ciudad boliviana rica en tradiciones, con diversidad patrimonial, es escenario de diversas manifestaciones culturales que no siempre son documentadas. El instituto de Investigaciones, en interacción con el Taller de Diseño gráfico III de la UMSS, y la sociedad civil, proyectaron corredores culturales, donde variados discursos visuales aportaron en sensibilizar a la población con sutiles resultados gráficos para promover cultura generando empoderamientos sociales para con el entorno.

C262. La Silla Criolla Argentina. Ibar Federico Anderson | Gastón Eduardo Girod [Universidad Nacional de La plata - Argentina]

Este trabajo aborda el estudio de las tipologías más relevantes del mueble “para sentarse” (la silla) urbano-rurales de la República Argentina. Se analiza la posibilidad de consideración de que dentro de la producción del diseño de sillas existe una estética criolla (una identidad cultural nacional). Para lo cual se efectuará un desarrollo teórico-analítico basado en la semiología de las necesidades funcionales, estéticas y simbólicas de este mueble. En efecto, la silla, ese mueble de culto fue, es y será objeto de deseo y análisis teórico constructivo (material), antropológico y estético-simbólico por arquitectos y diseñadores industriales profesionales.

C263. La Silla Criolla Argentina (Parte II). Ibar Federico Anderson | Gastón Eduardo Girod [Universidad Nacional de La plata - Argentina]

Este trabajo conforma la continuación de “La Silla Criolla Argentina (Parte I). Un estudio de las tipologías más relevantes de muebles para sentarse (urbano-rurales) de la República Argentina”, donde se realizaba un estudio general del mueble “para sentarse” (sillas) urbanos y rurales más significativos. Ahora, el enfoque se concentra solo en el mueble rural “estilo campo” (como la silla matera gaucha, etc.). Apelando a la Teoría del Arte y Diseño Industrial y sus recursos teóricos- históricos-semiológicos

C264. El imaginario colectivo fundamento del desarrollo territorial y la marca ciudad. Julian Mauricio Camargo Montaña | Edgar Saavedra Torres [Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia - Colombia]

La marca ciudad de Sogamoso contiene información que fundamenta su proyección territorial. Por años ha sido asociada a hallazgos arqueológicos muiscas y al establecimiento siderúrgico, denominándose como “la ciudad del sol y del acero”. Se ha percibido una afectación en su

desarrollo y valor identitario. Se formula un proyecto de investigación con el ánimo de plantear una pregunta que permita contribuir al desarrollo del territorio.

C265. Diseñando sistemas-producto desde el territorio y la localidad. José Luis González Cabrero | Ana Margarita Avila Ochoa [Universidad Autónoma de San Luis Potosí - México]

La presente propuesta argumenta, a través del análisis de escenarios educativos y metodologías basadas en espacios de integración, como el diseño participativo y la localidad pueden contribuir al desarrollo de sistemas-producto acordes al territorio.

C266. Centro cultural Eugenio F. Virla. La cultura como lugar de inclusión. Cristina Amalia López [CONPANAC/Asociación Argentina de la Moda /Modelba / ALADI/BOOK 21 - Argentina]

Proyecto de cátedra A las personas con discapacidad o con movilidad reducida, se les hace muy difícil el acceso y poder transitar en diversas áreas físicas de edificios y hasta en el propio hogar, por lo que se proponen diversas mejoras y adaptaciones para que puedan hacerlo con la mayor facilidad posible. El diseño inclusivo es una estrategia para reconocer que estamos excluyendo a personas de nuestros diseños, por ejemplo a acceder correctamente a alguna clase, actividades de aprendizaje, muestras, eventos. El diseño del Centro Cultural Eugenio F Virla propone la protección al patrimonio arquitectónico de la ciudad, ya que se modernizó un edificio, sin alterar el estilo de su fachada y la oportunidad inclusiva de acceder a la cultura.

C267. A moda retratada na cultura alagoana. Diogo Maia Melo | Humberto Pinheiro Lopes [Universidade Federal de Alagoas - Brasil]

Este ensaio pretende analisar os trabalhos do Mestre Zumba, de Celso Brandão e de Vera Arruda. Com as obras específicas desses artistas, traçamos uma relação com a construção imagética do que pode ser considerado como uma representação visual da moda alagoana. Usando como base os fundamentos da cultura visual, o ensaio pretende verificar como os trabalhos podem servir de referência para a moda local.

C268. Significación de los textos visuales de la fiesta popular pase del niño Rey de Reyes de Riobamba. Bertha Alejandra Paredes Calderón [Escuela Superior Politécnica de Chimborazo - Ecuador]

El Pase del Niño Rey de Reyes de la ciudad de Riobamba es una manifestación cultural religiosa en donde la interacción social y cultural de personas y prácticas evidencian textos visuales significativos, haciendo de éste un atractivo para propios y extranjeros. La investigación toma a la semiótica discursiva como la disciplina que se ocupa del sentido de los textos visuales, construidos a partir de recursos discursivos y narrativos. Son motivo de estudio bajo técnicas como la etnografía y la observación la fiesta popular y sus personajes considerados como Patrimonio Cultural Inmaterial del Ecuador, diablos de lata, curiquingues, perros, payasos, sachas runas y danzantes

de Yaruquíes. El cumplimiento de la investigación se da a partir del análisis del sentido de los textos visuales y gestuales y su injerencia en la visualidad de la fiesta popular pase del Niño Rey de Reyes de Riobamba.

C269. El diseño como herramienta inclusiva de lenguas originarias. Edith Tuerconza Maguiña [Perú]

El presente ensayo refleja la enseñanza del diseño de vestuario y el limitado acceso a la igualdad de oportunidades en la educación superior, debido a la invisibilidad de las lenguas originarias. Describe el contexto actual de exclusión de los dialectos mencionados, manteniendo esta verticalidad en el proceso educativo. Proponemos los conceptos de diseño, discriminación, currícula y diseño instruccional como una herramienta para la inclusión.

— **Comisión: A30 Patrimonio Cultural**

Miércoles 27 de julio - 17:30 a 19:30 hs. (Arg.) / Coordinadora: María Elena Onofre

C270. Consideraciones entre diseño latinoamericano, patrimonio cultural y economía circular. María Jimena García Santa Cruz [Variar Interior - Argentina]

El diseño latinoamericano es circular e inclusivo, se nutre de la singularidad de los recursos y la cultura de la región. La identidad latinoamericana se caracteriza en gran medida por las manifestaciones culturales tradicionales aún funcionales a las necesidades de la vida contemporánea que se transforman en objetos de diseño portadores de un patrimonio cultural. El patrimonio es una herramienta clave para desarrollar estrategias de adaptación y mitigación ante el cambio climático. Desde el diseño y el patrimonio, los enfoques de la economía circular y del ciclo de vida de los materiales, productos y servicios son medidas para vivir sosteniblemente.

C271. Valoración de sitios patrimoniales, como práctica responsable, patrimonial e identitaria del diseñador. Daniela González Erber [Universidad de Tarapacá - Chile]

La disciplina del diseño atiende diversas problemáticas socioculturales, acción - que en cierto punto- lo desmarca de las necesidades de mercado y sus dinámicas. En una invitación al abordaje de dificultades sociales, desde una perspectiva responsable y ética. Resuelve en nuevos recorridos, visibilizados en el análisis del contenido textual del proyecto de título del diseñador gráfico universitario. Un camino disciplinar que revela sitios patrimoniales reconocidos como identidad propia y nacional, con diversos lugares que evidencian aperturas disciplinares. En una praxis social responsable e identitaria, distanciada de las necesidades de consumo y cercana a los espacios públicos patrimoniales.

C272. Diseñar lo intangible: patrimonio inmaterial y tipografía. María Andrea Izquierdo Manrique | Andrea del Carmen de la Cruz Vergara [Pontificia Universidad Católica del Perú - Colombia]

Diseñar lo intangible: patrimonio inmaterial y tipografía, relata una experiencia pedagógica realizada en el curso

de Tipografía de la Pontificia Universidad Católica del Perú. Para el proyecto final, se planteó a los estudiantes el reto de representar aquello que no se ve, mediante el diseño de una fuente tipográfica inspirada en una manifestación peruana incluida en la lista de Patrimonio Cultural Inmaterial de la Unesco.

C273. Diseño integral del templo de Santiago Apóstol para potenciar el turismo sostenible. *Carlos Jiménez* | *María Fernanda Ramírez* [Universidad Cesmag - Colombia]

La finalidad de este proyecto es desarrollar los elementos gráficos de una propuesta integral que potencie el turismo sostenible del Templo de Santiago Apóstol, ubicado en la ciudad de Pasto, Nariño, Colombia; ya que este no cuenta con estrategias que respondan a las necesidades del usuario (orientación, pregnancia, promoción, información) con el objetivo de salvaguardar su patrimonio, desde el diseño gráfico y experiencia de usuario.

C274. Del Diseño Gráfico a la materialidad: caso convento San Francisco de La Paz. *Josefina Leonor Matas Musso* | *Cecilia Mariaca* [Universidad Católica Boliviana - Argentina]

El problema planteado responde a la siguiente pregunta de investigación: completada la búsqueda del material gráfico existente en el Archivo Franciscano de La Paz: ¿es posible realizar un análisis desde lo morfológico, funcional y simbólico de la fachada reformulada en 1966 con el objeto de entender el mensaje que pretende impulsar? Las conclusiones a las que se llegaron demuestran que la documentación gráfica mencionada permite entender el imaginario del diseñador paceño de principios del siglo XX y el afán de reinterpretar elementos que contribuyan a transmitir un mensaje evangelizador. Palabras clave: Iconografía, representación gráfica, patrimonio religioso, San Francisco de La Paz, planos antiguos.

C275. Micro Museo Virtual del Traje Colombiano. *Lisette Lorena Muñoz Ortiz* | *María Paula Gualy García* [Colombia]

El proyecto es una propuesta de investigación en moda, donde se pretende recolectar, clasificar y analizar la evolución de la estética del vestuario en Colombia, basando este análisis de archivos de la revista Cromos. Dicha recolección se clasificará por décadas, dando comienzo por los años 20 y finalizando en la actualidad. Para la visualización de dicha propuesta se planteó visualizar los resultados por medio de una muestra que da forma a modo de Micro Museo virtual donde se destaca cada una de las características del vestuario Colombiano por décadas. Este proyecto sería una de las primeros micro museos virtuales de la moda en Colombia teniendo en cuenta que no se cuenta actualmente con referentes concretos que propongan dicho contenido. Es de gran importancia contar con la construcción y planteamientos de espacios virtuales que le permitan en el futuro al docente en moda y en historia, usarlo como herramienta dentro del aula de clase.

C276. El Diseño Gráfico en la memoria musical: Registro audiovisual e ilustrado de la vida y obra de músicos y compositores de Loja-Ecuador. *Estíbaliz Vélez* | *Pablo Andrés Duque Correa* [Instituto Superior Tecnológico Sudamericano - Ecuador]

El proyecto se basa en la elaboración de un documental y un libro ilustrado por medio de proyectos de fin de titulación que tomen en cuenta a músicos históricos de la ciudad de Loja-Ecuador, con la finalidad de difundirlos en las nuevas generaciones, ya que muchas personas desconocen datos biográficos o inclusive la autoría de algunas melodías populares de la localidad compuestas por estos compositores.

C277. Propuesta Gráfica de una app móvil “Guardianes del Sabor”. *Freddy Eduardo Veliz Verzosa* [Universidad San Gregorio de Portoviejo - Ecuador]

Se propone el diseño la interfaz multimedia de una aplicación orientada a salvaguardar la cultura gastronómica del cantón Portoviejo, Manabí. Realizando un estudio de la gastronomía y patrimonio cultural, mediante una ficha etnográfica, proporcionada por el Dto. de Cultura y Patrimonio del GAD Portoviejo. Con estos insumos se propone difundir y poner al alcance de la comunidad portovejense el trabajo realizado por los custodios gastronómicos y restaurantes reconocidos por parte de la Unesco y el GAD de Portoviejo, mediante esta App con funciones tales como: guías, historias, reseñas gastronómicas, localización e información de contacto.

— **Comisión: A31 Innovación Cultural**

Lunes 25 de julio - 15:00 a 17:00 hs. (Arg.) / Coordinadora: Alma Elisa Delgado Coellar

C278. Ecología e Sustentabilidade: Contos de Fadas e o Século XXI. *Laura Cascaes* [Sed- SC (Escola Simão Hess) - Brasil]

Na presente comunicação apresentarei a partir de uma atualização dos contos de fadas na contemporaneidade a imagem pessoal das personagens protagonistas através do contexto do imaginário e das atualizações intergeracionais das representações femininas das imagens pautadas na sustentabilidade e na ecologia. Para tal, a partir de um enfoque iconográfico presente nas visualidades contemporâneas elucidarei a temática sob uma perspectiva intercultural.

C279. Vinculación Interinstitucional para el fortalecimiento de las artes y el diseño desde una perspectiva de género. *Alma Elisa Delgado Coellar* | *Daniela Velázquez Ruiz* | *María Gabriela Villar García* [Universidad Nacional Autónoma de México - México]

El presente, muestra los procesos de vinculación interinstitucional entre la UNAM y la UAEM, ambas instituciones públicas de alto prestigio en México ubicadas en el área metropolitana del centro del país, las cuales estructuraron una estrategia en alianza para el fortalecimiento de las artes y el diseño, desde la formación universitaria con una perspectiva de género.

C280. Bicentenario 2021 con historias ilustradas y personajes en modelado 3D. Ligia Delgado Martínez | Adrian Jaimés [FESC - Colombia]

La conmemoración del bicentenario de Colombia recuerda la primera carta política, la constitución que en 1821 marcó cambios políticos, sociales, económicos y culturales liderados por los precursores de la patria y de la tierra norte santandereana. La promoción de la celebración del bicentenario 2021 por medio del desarrollo de historias anecdóticas ilustradas y personajes animados en taller de modelado e ilustración infantil fesc.

C281. Boito Architetto - Archivio Digitale. A survey on Italian creativity 19th - 20th century between the Accademia di Brera and Politecnico di Milano. Federico Alberto Brunetti [Italia]

The opportunity for this essay comes from a inter-university research and exhibition about the work of architect Camillo Boito (1836-1914) that was presented in the Project Gallery of the Politecnico di Milano (2021-2022). Boito's work is relevant in that he dedicated himself to define a 'national style' for the projects of the new united Italy (1861), exploring and enhancing the formal and stylistic contents of the country's two-thousand-year history of architecture, based on his own archeological studies, and even directing exemplary restorations. At the same time, he was interested in the heritage of industrial arts skills, promoting the transition between quality craftsmanship and serial development of manufactured products. The exhibition methods tested the effectiveness and capacity for restoring knowledge of information, places, environments according to the possibilities offered by the new media: "in presence" in the exhibition space and in the perceptive virtuality of spherical projection, "at a distance" by the website soon on-line.

C282. Produção cultural de moda e imagem. Bruno Furtado | Humberto Pinheiro Lopes [Instituto Federal do Paraná - Brasil]

A produção cultural de moda atua para que os profissionais que lidam com ela produzam, organizem e coordenem eventos artísticos e culturais, ao lidar com imagens. Tais eventos englobam o planejamento e execução de produtos e projetos que objetivam a arte e a cultura em sua diversidade. O produtor cultural de moda elabora os referidos eventos, refletindo questões que abrangem uma pesquisa voltada ao marketing.

C283. Danzas de mi tierra: técnica ilustrativa aplicando el arte bordado. Cecilia Patricia Miranda Campos [Universidad San Francisco Xavier de Chuquisaca - Bolivia]

El arte de bordado es un recurso para crear piezas únicas como estrategia innovadora en las prácticas de clase donde el estudiante puede aprender de esta técnica inusual creando arte moderno desarrollado en los procesos de diseño a partir de la creatividad plasmados en la construcción visual

C284. Experiencias de Investigación en el Diseño y Desarrollo de la Marca Indígena KUCHAPUNKU. Manuel Antonio Rodas Pérez [Instituto Superior Tecnológico Guayaquil - Ecuador]

El proyecto de investigación para la creación y desarrollo de marca Kuchapunku tiene como objetivo visualizar y potenciar emprendimientos en comunidades indígenas, iniciando en Cochapungo, Otavalo - Ecuador. Busca fomentar el desarrollo económico y social, aprovechando la fascinante cultura ancestral como su lengua, el kichwa y sus maravillosos recursos naturales. Este proyecto es innovador, siendo la primera investigación en Ecuador que brinda espacio a emprendedores indígenas.

— **Comisión: A32 Relaciones entre Diseño y Artesanía**
Miércoles 27 de julio - 15:00 a 17:00 hs. (Arg.) / Coordinadora: Marina Matarrese

C285. El diseño participativo como aporte a la innovación artesanal. Paola Banderas | Felipe Travez [Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Ecuador]

El presente artículo comparte los resultados de la aplicación del diseño participativo en experiencias académicas, empresariales y del estado para la innovación artesanal, basado en la economía de intercambio y participación, como una poderosa manera de tejer vínculos, reconocer saberes e incentivar la cooperación en lugar de la competencia.

C286. La etnografía para la identidad y cultura artesanal. Caldas, Colombia. Juan Diego Gallego Gómez | Paula Andrea Correa Montano [Universidad de Caldas - Colombia]

En el año 2011, la organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) declaró como patrimonio mundial en la categoría de paisajes culturales, el área de los departamentos de Caldas, Quindío, Risaralda y el Norte del Valle (Colombia). En este territorio se realizó una investigación con enfoque cualitativo, con un diseño etnográfico a una población artesanal con el objetivo de reconocer las historias de vida, las técnicas y los productos de quienes desarrollan oficios, adicionalmente para crear una memoria visual de una actividad material e inmaterial que se está perdiendo en estas nuevas generaciones.

C287. El diseño de autor vinculado a la artesanía nacional, caso Ecuador. Andrea Daniela Larrea Solorzano [Universidad Técnica de Ambato - Ecuador]

Este proyecto se centra en el análisis de algunos emprendimientos nacionales que han destacado la incorporación del trabajo artesanal para desarrollar la propuesta de diseño. Se exploran la pertinencia del diseño de autor y la proyección de consumo de este tipo de productos en Ecuador. Se realiza un reconocimiento de los lineamientos que rigieron el proceso de diseño y desarrollo, los principales materiales utilizados en este proceso, así como los mecanismos de comercialización a los que se

recurre con mayor frecuencia. La información recolectada es mixta, con datos cualitativos sobre los emprendimientos tipo estudiados, pero también cuantitativos en función de reconocer las principales propuestas de valor impulsadas en estos espacios.

C288. La Rinconada. Transversalidad entre la artesanía y la experiencia áulica a través de Diseño integrando territorios ganaderos. Silvia Martínez [Argentina]

El presente trabajo sintetiza la labor desarrollada en el marco de asistencia, capacitación y elaboración de objetos con comunidades de productores rurales descendientes de comunidades originarias, fortaleciendo sus particularidades de identidad cultural, étnica y geográfica. Estas comunidades, están dedicadas a la ganadería de altura en la cuenca de Pozuelos, Puna de Jujuy. Su principal aporte en la cadena de valor de la fibra de llama, es un taller textil cuyos servicios llega a más de cincuenta mujeres. Se plantearon y analizaron los procesos, como una trama productiva naciente, con unidades o eslabones muy pequeñas articuladas territorialmente, configurando una organización comunal, a partir de la existencia de un conjunto de actividades, roles, reglas y procedimientos compartidos que configuran ciertas rutinas colectivas. La inserción del diseño está el uso del cuero en nuevas aplicaciones.

C289. Experiencia de co-creación entre artesanos locales y diseñadores industriales en formación. Izaúl Parra | Pia Lindemann [Universidad del Bío-Bío - Chile]

La colaboración entre los diseñadores industriales en formación y los artesanos no ha sido un campo fuerte de investigación en Chile, y es que no se han evidenciado investigaciones que delaten los resultados de estas experiencias de aprendizaje para ambos sujetos. Es mediante la implementación del Taller Rural por la Escuela de Diseño Industrial de la Universidad del Bío-Bío, que se estudian los beneficios de esta actividad para los futuros profesionales.

C290. Taller de diseño para artesanas indígenas de São Gabriel da Cachoeira. Julia Teles da Silva [Universidade Federal de Campina Grande - Brasil]

El taller de diseño ocurrió en ASSAI (Associação das Artesãs Indígenas de São Gabriel da Cachoeira, AM), una asociación de artesanas cuyo trabajo se acompañó durante 4 meses. Se les enseñó principios de diseño y se trabajó en conjunto para crear nuevas piezas que permitan continuar con la tradición indígena.

C291. Tejiendo el diseño local, acercamientos al proceso metodológico desde el diseño artesanal. Ernesto Vidal [Universidad de Investigación y Desarrollo UDI - Colombia]

Entender la singularidad y diversidad de la cultura a través del diseño, se convierte en la posibilidad de explorar e interpretar nuestros territorios. El diseño artesanal permite vincular saberes tradicionales y conceptos de diseño, a partir del uso de materias primas naturales, que con sus propiedades, hacen de cada creación, una pieza, una idea y un elemento único e irrepetible. La técnica

manual ha sobrevivido gracias a pequeños grupos que aún conservan su cultura innata y con gran fortaleza, su necesidad de ofrecer tributo a sus raíces permite perfeccionar su oficio y darnos a conocer la posibilidad de hacer de la artesanía y el diseño, un nuevo concepto aplicado a productos con los que podemos interactuar día a día. La ponencia ofrece una visión metodológica del proceso de pensar los entornos locales a partir de la fortaleza del proceso de diseño artesanal.

— **Comisión: A33 Diseño, Medio Ambiente y Ecología**
Lunes 25 de julio - 15:00 a 17:00 hs. (Arg.) / Coordinadora: Alejandra Niedermaier

C292. Circular Mug y el diseño de una metodología sostenible. Vicente Arenas [Universidad Técnica Federico Santa María - Chile]

Circular Mug, una metodología circular que surge como resultado del diseño de experiencias para la adopción de herramientas formativas de economía circular y habilidades de sostenibilidad en facilitadores de instituciones de educación superior en carreras con un fuerte componente creativo.

C293. Enseñanza con enfoques colaborativos del diseño industrial en ciudades sustentables. Wolfgang Alejandro Breuer | Claudia Salinas Tapia [Universidad del Bío Bío - Chile]

Un modelo de enseñanza con enfoques colaborativos. El Taller 7 - Diseño y Sustentabilidad de la carrera de Diseño Industrial en la Universidad del Bío Bío, estudia el diseño de objetos en espacios públicos en el marco de la definición del Objetivo de Desarrollo Sostenible 11. Observa el entorno en Concepción asociado a temas e iniciativas medioambientales, realizando propuestas de valor significativo para la comunidad y el medio ambiente.

C294. Fast Fashion: contaminación post consumo. Laura Viviana Fernandez Aztisaran [UADE (Universidad Argentina de la Empresa) - Argentina]

La idea de estar a la moda lleva a los consumidores a adquirir ropa, calzados, cosméticos o accesorios diversos en grandes cantidades y de baja calidad. El Fast Fashion o moda rápida se refiere a los grandes volúmenes de ropa producidos por la industria de la moda. Cuando nos deshacemos de una prenda hay varios elementos a tener en cuenta como su proceso productivo (material, químicos, condiciones laborales de quienes lo producen) o si es posible reciclar. Este trabajo analiza qué destino puede tener la ropa una vez que ya no se usa, teniendo en cuenta la sostenibilidad para garantizar el crecimiento económico y el cuidado del ambiente para las futuras generaciones.

C295. Fórum para o Fim do Mundo. Lucas Furio Melara | Flores Ana | Guilherme Baldo Nami | Ana Pereira | Ana Beatriz Pereira de Andrade [LM&Co. - Brasil]

O presente projeto relata o Fórum para o Fim do Mundo, um encontro totalmente digital e gratuito, que debate sobre o papel do Design diante de um cenário apocalíptico, os

Objetivos de Desarrollo Sustentables como salvación e claro, o percurso necessário a ser percorrido para uma transição sustentável.

C296. Diseño y representación en la construcción de significados de la vida junto al río. Flávio René Giarratana Narvaez | Andrea Galarza | María Camila Ormaechea [Flavio Giarratana - Argentina]

Desde un abordaje ambiental del Desarrollo Sostenible, el complejo entramado del territorio insular perteneciente a las áreas ribereñas de la ciudad de Santa Fe requiere de la acción participativa de instituciones, actores y agentes sociales capaces de reconocer y sistematizar las características naturales y culturales de la vida junto al río. Las tareas resultantes de esta multiplicidad de voces, necesita la sistematización visual mediante un mapeo que represente la complejidad espacial del territorio y su relación con las significaciones y resignificaciones posibles de ser asignadas.

C297. Educación del Diseño y la Sustentabilidad. Laura Silvia Iñigo Dehúd [Universidad Autónoma del Estado de Morelos - México]

Se pretende reflexionar sobre la importancia de la Educación del Diseño y la Sustentabilidad para propiciar su incorporación de manera transversal en las instituciones educativas, ya que como educadores, más que nunca, se debe estar consciente de los problemas actuales, recordando que existe una interdependencia ecosistémica entre los seres humanos, el medio ambiente y el pensamiento, así como entre el sujeto y el contexto, entre el educador y el educado, entre el ser, conocer, hacer y el vivir y el convivir.

C298. Diseño Regenerativo: principios socio-espaciales dentro de un marco referencial territorial multiescalar, a partir de la expresión cultural y representación material de comunidades indígenas en Chile. Lorna Lares [Universidad de Chile - Chile]

Una comprensión renovada de nuestras ontologías y sistemas sociales podría proporcionar modelos para co-crear procesos y soluciones más eficientes y ecomiméticas, a partir del teleacoplamiento de flujos materiales, simbólicos y funcionales en las distintas dimensiones y escalas espaciales, que considere la expresión cultural y representación material de comunidades indígenas, que propicien nuevas formas relacionales entre objeto-sujeto-naturaleza, espacio- morfología-identidad, para la convivencialidad restaurativa y regenerativa.

C299. ECODISEÑO. Una propuesta didáctica en la Carrera de Diseño de Interiores y equipamiento. Silvia Martínez [Argentina]

Ecodiseño se constituye como una asignatura electiva de la carrera de Diseño de Interiores y Equipamiento de la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Tucumán (UNT) a partir del año 2017. Surge como iniciativa de docentes que, preocupados por la triste realidad de nuestro medio, que hace negación del gran problema que significa la acumulación de desechos de la sociedad en general, pensamos que a partir de esta construcción

didáctica podríamos aportar en la búsqueda de soluciones superadoras desde este espacio; fundamentalmente la toma de conciencia del problema.

C300. O design de iluminação e suas perspectivas sustentáveis na contemporaneidade: um discurso ecológicamente correto. Eliana Zmyslowski [Zmyslowski Arquitetos Ltda - Brasil]

Devido à crescente preocupação na contemporaneidade com o meio ambiente, justifica-se discutir neste artigo, o pensamento sustentável em diálogo com os registros ecológicos de Felix Guattari, para os projetos ecoeficientes no design de iluminação. Por meio de pesquisas bibliográficas, buscou-se a discussão da problemática na área do design e da ecosofia, onde se justifica pelas atuais condições sociais, ambientais e econômicas de um ser e/ou de uma sociedade. O objetivo do estudo, será discutir se existem perspectivas sustentáveis na contemporaneidade aplicadas no design de iluminação, sendo ele em um projeto ecoeficiente, ou seja, ecológicamente correto. Assim como também, o profissional na área de iluminação - lighting designer - deve ter o conhecimento de pensamento sustentável, para apresentar elementos específicos em projetos ecoeficientes, trazendo benefícios ambientais, econômicos e sociais no mundo contemporâneo. Palavras-chave: ecologia, sustentabilidade, projetos ecoeficientes e iluminação.

— **Comisión: A34 Diseño Responsable**

Lunes 25 de julio - 15:00 a 17:00 hs. (Arg.) / Coordinadora: Mónica Georgina Avelar Bribiesca

C301. Pedagogía del diseño social e inclusivo en pregrado. Silvia Arango [Pontificia Universidad Javeriana Cali - Colombia]

La aplicación del diseño inclusivo facilita que el estudiante de pregrado entienda las necesidades reales de las personas, adquiera sensibilidad social y participe activamente en comunidad. La práctica de diseño 2D en la carrera de Diseño de Comunicación Visual de la Pontificia Universidad Javeriana de Cali (Colombia) permite a los estudiantes de primer año experimentar un proceso de aprendizaje que afianza el saber, saber hacer y saber ser a través de metodologías de Diseño Centrado en las Personas con un enfoque de inclusión social en práctica conjunta con personas con Discapacidad Intelectual.

C302. Disergonomía y Ergonomías Subversivas. Deconstruir el presente, rediseñar el futuro. Piren Benavidez Ortiz [Untref - Argentina]

Presentación de la investigación colaborativa Argentino-Colombiana que combina profesionales del arte, el diseño y la tecnología para generar una red de trabajo trans-disciplinario que busque re-configurar los modos de abordar la representación de la discapacidad y la producción de tecnologías de apoyo, superando el modelo asistencialista y desarrollando estrategias que permitan abordar la temática desde la perspectiva inclusiva de ampliación sensorial.

C303. Ética profesional del diseño: el caso de los concursos especulativos. *Bernardo Antonio Candela Sanjuán* | *María Rosario Hernández Borges* [Universidad de La Laguna - España]

En este trabajo tratamos la relación entre ética y diseño mostrada en las consecuencias de los comportamientos de diseñadores y diseñadoras en el ejercicio de su profesión. Tomando el caso de los concursos especulativos, aquellos en los que el trabajo se hace previamente a un compromiso de pago por parte del cliente, analizaremos por qué es una práctica éticamente inadecuada para la profesión y qué medidas están tomando las asociaciones contra ella: demandas a concursos de diseño mal formulados, creación y traducción de guías y manuales de buenas prácticas, orientaciones para la contratación de diseño, son algunas de estas acciones.

C304. Innovación en diseño de mobiliario social. Concurso “Construyendo Sueños”. *Johana Andrea Flores Quezada* | *Lucía Corali Nelly Risco Mc Gregor* [Universidad Privada del Norte - Perú]

La innovación en diseño fue impulsada por el concurso de diseño de mobiliario con responsabilidad social “Construyendo Sueños”, realizado durante el año 2021. Los estudiantes tuvieron la oportunidad de enfrentarse a un reto real en beneficio de adultos mayores del albergue “Casa de Todos”. Para su ejecución se contó con el apoyo de alianzas estratégicas como la empresa ARAUCO PERÚ y la Beneficencia de Lima.

C305. El desarrollo de interiores desde la perspectiva del diseño inclusivo: Trato igualitario y digno a personas con capacidades diferenciadas en la Era 2030. *Martín González* | *Patricia Boisselier* [BPFoundation - México]

El solo desarrollo de protocolos legales y estándares por competencia enfocados a la prestación de un servicio con orientación a las personas en las capacidades especiales (clasificación y normativas OMS), no ha logrado en la última década 2010/2020 en América Latina revertir nivel de empatía y solidaridad en beneficio de un mejor sistema social de convivencia. Algo está pasando en nuestras ciudades que no logramos superar los diseños tradicionales en temas como la ergonometría, bandas de colores, ingeniería de materiales e incorporación de robótica e Inteligencia Artificial durante el diseño de eventos de trato inclusivo. Se presenta la elaboración e implementación de un proyecto con el objetivo de participar con un papel clave en el planteamiento de condiciones reales derivadas de la asertividad vivencial en el trato inclusivo, proponiendo una metodología para el diseño de los espacios como el centro y pilar del desarrollo (del ser humano) inclusivo.

C306. Transiciones de diseño a partir del Aprendizaje Basado en Proyectos. *Rafael Martínez* [Universidad Autónoma de Occidente - Colombia]

Se propone estudiar la manera en la que el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) puede convertirse en un mecanismo para articular y transitar la visión tradicional hegemónica en la actual práctica del diseño industrial, orientada al consumo y la explotación de bienes naturales en el marco de un desarrollo económico, y trans-

formarla en una herramienta crítica, ética y responsable que cuestione los sistemas dominantes y la manera en la que actualmente vivimos, reorientando la práctica hacia proyectos que respondan a las necesidades locales y fomenten la autonomía y el sostenimiento, no solo del ser humano, sino de su entorno.

C307. Educación para la paz en profesiones de comunicación y diseño. *James León Parra-Monsalve* [Universidad Nacional de Colombia - Colombia]

Comunicación y diseño son áreas con gran incidencia en las sociedades actuales derivada de sus potenciales informativos, persuasivos e interactivos. Sin embargo, buena parte de su producción continúa difundiendo estereotipos, estigmas y formas discriminatorias. Ante este panorama, se reitera la necesidad de fortalecer la educación para la paz de comunicadores y diseñadores en formación, especialmente en países que, como Colombia, atraviesan épocas de posconflicto.

C308. Propuesta de diseño de prendas superiores para mujeres con acondroplasia en la ciudad de Bucaramanga. *Carolina Raigosa Diaz* | *Islena Paola Serrano Tavera* | *Natalia Julieth Sierra Arias* [Unidades Tecnológicas de Santander - Colombia]

El proyecto de investigación aborda una descripción del problema donde se menciona la necesidad de las personas con acondroplasia, se plantean unos objetivos generales y específicos para dar solución a la población de estudio por medio de un prototipo de blusas para mujeres con esta condición. Se hace un manejo en las bases teóricas relacionadas con el patronaje del desarrollo de blusas femeninas desde los básicos a interpretaciones, información sobre la acondroplasia y el producto final de prototipo.

C309. Campaña gráfica de prevención a la violencia en instituciones educativas. *Mariela Tadla* | *Evelyna Callegari* | *Mabel Grieco* [Universidad de Rosario, Facultad de Humanidades y Artes, Escuela de Bellas Artes - Argentina]

La campaña gráfica tuvo como objetivo concientizar acerca de las distintas manifestaciones de violencia existentes dentro del ámbito institucional educativo. Tomando como campo experimental la Facultad de Humanidades y Artes, se realizó junto a los estudiantes de la cátedra de Arte Tecno digital I con softwares de diseño producción de afiches proponiendo soluciones para asistir a los afectados por diversas situaciones de violencia institucional.

— **Comisión: A35 Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje**

Martes 26 de julio - 15:00 a 17:00 hs. (Arg.) / Coordinadora: Marisa Cuervo

C310. Consciência do consumo e produção mais limpa. A inter-relação com a ODS 12. *Jacqueline Castro* | *Frederico Gustavo Da Cunha Bastos* | *Susy Amantini* | *Dorival Campos Rossi* | *Tatiene Coelho* [FIB - Faculdades Integradas de Bauru - Brasil]

Depois de uma pandemia que mexeu com a economia mundial, depois da ONU desenvolver a Agenda 2030. Fez se levantar questões junto aos estudantes de graduação e de pós-graduação sobre a relação do Design para com os Direitos Humanos. Frente a tantas análises verifica-se como necessidade básica, visto que os problemas econômicos representam um risco para os direitos econômicos e sociais, já os progressos no campo de Direitos Humanos nas empresas contribuem diretamente para um crescimento econômico mais inclusivo e sustentável. Neste sentido, o objetivo deste artigo consiste em apresentar a importância da utilização da “Produção mais Limpa”, seus benefícios, para melhor organização no uso dela, como ferramenta específica para melhoria de processos, serviços na indústria, eficiência no processo e redução do impacto ambiental devido a geração de resíduos, também se detecta a exigência do mercado, como fator de competição industrial, com foco nos ODS (12) consumo e produção responsáveis.

C311. Cómo mitigar los efectos adversos de la industria textil y moda. Jorge Manuel Castro Falero [Universidad de la Empresa - Uruguay]

Posteriormente a la presentación de dos artículos anteriores en Cuadernos 100 y 127 de “La moda en su laberinto”, en donde se desarrollamos los diferentes ODS de la Agenda 2030 y su deseable y necesaria aplicación a la industria textil y de la moda, surgió el impulso por profundizar el concepto de considerar a dicha industria como un sistema, el analizar los “input” y los “output” que deberían incorporarse como básicos en cada etapa del mismo, para generar un mejoramiento significativo que baje los niveles negativos que ostenta en la actualidad.

C312. Criação de uma coleção para o vestuário. Genicladia Nascimento Garção | Bruna Marques de Oliveira [Ateliê e confecções Geny Griff - Brasil]

O presente estudo expõe uma reflexão sobre o desenvolvimento da criação de uma coleção para o vestuário feminino, através da percepção da energia eólica e a relação com o cinema, com base no filme “O menino que descobriu o vento” que será apoio da reflexão e análise da pesquisa. Assim, o processo de planejamento da coleção devem ser estruturados a partir de uma série de elementos com características de similaridade ou unidade entre as peças.

C313. Desenvolvimento de plataforma digital educacional com foco em materiais sustentáveis. Tomás Queiroz Ferreira Barata | Gabrielle Delgado | Allan dos Santos de Menezes | Julia Torres Rossi [Universidade de São Paulo - Brasil]

Um dos fatores que contribuem para o desenvolvimento de projetos em design ambientalmente amigáveis é a disseminação de forma sistemática de conhecimentos sobre práticas e princípios de sustentabilidade em plataformas digitais de ensino. Este estudo apresenta o desenvolvimento de um ambiente virtual de aprendizagem que tem como foco o apoio ao ensino de materiais e processos de produção sustentáveis em cursos de Design e Arquitetura. Os resultados apresentam as diretrizes gerais e o processo de desenvolvimento de um ambiente virtual voltado para o apoio didático-pedagógico sobre materiais sustentáveis.

C314. Propuesta de prendas masculinas desde el universo Kaki Wear con proceso tecnológicos a partir de la reutilización en la ciudad de Bucaramanga. Carolina Raigosa Diaz [Unidades Tecnológicas de Santander - Colombia]

El programa en Gestión de la Moda de las Unidades Tecnológicas de Santander, en la ciudad de Bucaramanga, Colombia, busca que los estudiantes generen competencias con las asignaturas vistas en cada semestre y las necesidades del contexto real. De esta manera, los proyectos de moda se trabajan con aprendizaje basado en problemas, donde los mismos estudiantes detectan una necesidad en la población de estudio y ofrecen propuestas encaminadas a fortalecer los diferentes mercados de la industria de la moda local. Los estudiantes de IV semestre del programa se enfocan en el mercado masculino y trabajan con propuestas en el universo Jeanswear y Kakiwear. El desarrollo de esta colección está en el universo Kakiwear, donde se vincula un proceso sostenible en el desarrollo de la idea con el uso de las 5R. Es así como se puede minimizar el impacto ambiental con procesos que vayan desde reutilizar botones hasta generar procesos manuales para la intervención de los diseños.

C315. La moda sustentable o sostenible. Marine Rivadeo Torres [USPT - Argentina]

Proyecto de extensión, cursos y capacitaciones realizado con estudiantes de textiles de NOA, de la carrera de Diseño. Se indagó sobre las características de los residuos sólidos urbanos, con el propósito de trabajar sobre la problemática de una de las industrias más contaminantes del planeta. El propósito: generar sensibilización y generar un cambio e impacto en la sociedad de consumo.

C316. Material acústico sustentable para salones de conferencias “Paneles de Tacuara”. Maria Cristina Patricia Rossell Vittorini | Pablo Poveda Díaz | Carla Pozo [Universidad Mayor Real y Pontificia San Francisco Xavier de Chuquisaca - Bolivia]

Se analizó las particularidades de la tacuara, la industrialización y su huella ecológica, investigando el coeficiente de absorción del panel, para realizar un cálculo de tiempo de reverberación, sustituyendo los materiales, comparando con el cálculo actual y analizando el confort acústico, se concluyó que la propuesta de sustituir los paneles existe por los paneles de tacuara era la mejor opción en el salón de conferencias. Palabras clave: Sustentable, Huella ecológica, acústica, Tiempo de Reverberación.

— **Comisión: A36 Negocios en Diseño**

Viernes 29 de julio - 17:30 a 19:30 hs. (Arg.) / Coordinadora: Mónica Georgina Avelar Bribiesca

C317. O crescimento do e-commerce por meio do Instagram na pandemia. Um estudo de UX Design. Ailton Santos Silva [Uninove - Brasil]

O e-commerce ganhou relevância nas redes sociais em especial junto ao Instagram. Utilizar-se da plataforma voltada inicialmente às postagens de ordem pessoal para gerar comércio, foi a medida adotada por micro

empreendedores na pandemia. Para tanto está iniciativa, tornou-se rentável e crescente. Desta maneira é salutar um estudo de UX design relacionado ao projeto da marca, ao consumidor e as tendências mercadológicas.

C318. Estrategias de marketing social frente al consumo responsable de moda: revisión sistemática de literatura.

Maria Naty Alfaro [Corporación Unificada de Educación Superior CUN - Colombia]

El propósito principal de esta investigación es analizar los avances en la gestión de marketing social realizada frente al consumo responsable de moda, partiendo de la definición de variables como: atributos, uso y cambios de comportamiento, que permitieron enfocar el estudio al comportamiento del consumidor. La estrategia metodológica utilizada fue la Revisión Sistemática de Literatura, con una ventana de observación de 2000 a 2018. Los principales hallazgos muestran que se han realizado diferentes estrategias para concientizar y educar a los consumidores, en cuanto al consumo responsable de moda, partiendo del estudio de las etapas del comportamiento del consumidor desde la toma de conciencia hasta el comportamiento posterior a la compra, sin embargo se alcanza a evidenciar que es necesario ampliar las estrategias, que las empresas del sector, garanticen la transparencia en la comunicación y divulgación de la información de sus productos, para que los consumidores las reconozcan, por su originalidad, calidad, precio, cuidado del ambiente en la producción de sus productos y con una propuesta de valor que se fundamente en la responsabilidad social.

C319. Autoengaños de diseño: Consideraciones prácticas para la etapa temprana de los emprendimientos.

Enrique D'Amico [Universidad Nacional de La Plata - Argentina]

El siguiente artículo describe una serie de prácticas denominadas “autoengaños de diseño” propias de la etapa temprana de los emprendimientos basados en diseño, que exponen los desafíos y limitaciones de los diseñadores en la fase inicial de sus proyectos y que exponen el impacto negativo que éstas pueden tener en la configuración de los modelos de negocios.

C320. El Enfoque “Bridging Design Prototype”: Fortalecimiento del Rol del Diseño como Recurso Estratégico en Organizaciones Pequeñas. **Gloria Elena Gómez Escobar** [OceanBrowser (Nueva Zelanda) | University of Sydney (Australia) - Colombia]

Los “Bridging Design Prototypes” son prototipos rápidos funcionales que fortalecen el vínculo entre el diseño, la tecnología y los negocios en organizaciones pequeñas que desarrollan productos para prácticas novedosas. Estudios de casos en áreas de tecnología educativa, salud, servicios, entretenimiento y producción serán presentados para ilustrar cómo se adoptaron sus 6 principios en proyectos de investigación o emprendimiento avanzados por diseñadores independientes o PYMES.

C321. Nichos de mercado para el diseñador gráfico Farusac. **Betzaida González** [Universidad San Carlos de Guatemala, Facultad de Arquitectura. FARUSAC - Guatemala]

La tesis Nichos de mercado para el diseñador gráfico FARUSAC desarrollada en la ciudad de Guatemala durante el ciclo lectivo 2021 de la Escuela de Diseño Gráfico - EDG-, buscó identificar herramientas necesarias para determinar el nicho de mercado en el cual puedan desempeñarse como profesionales del diseño y ofrecer sus servicios de acuerdo a sus competencias y habilidades a un segmento del mercado determinado.

C322. Desarrollo industrial textil en Irapuato. Del entorno laboral a la cultura organizacional. **Gloria del Carmen Ramírez Saldaña | Mónica Susana De La Barrera Medina** [Universidad Autónoma de Aguascalientes - México]

El entorno laboral constituye, en sí mismo, una herramienta estratégica porque influye de manera directa sobre el comportamiento y las emociones de las personas. Por tal motivo, uno de los objetivos que persiguen muchas empresas de México es la transformación de los espacios de trabajo convencionales, a lugares que inspiren a los trabajadores y los estimulen a ser más proactivos y colaborativos.

C323. La importancia del protocolo en el estudio de casos empresariales: la experiencia desde la investigación doctoral en diseño. **Xinia Varela-Sojo** [Instituto Tecnológico de Costa Rica - Costa Rica]

La ponencia presenta los aspectos básicos que se recomienda incluir en el protocolo para la realización de estudio de casos empresariales, desde la experiencia de la aplicación de éste como un enfoque metodológico de una investigación doctoral en diseño. Esta ponencia se extrae de la tesis doctoral de la autora, quien actualmente cursa el Doctorado en Diseño de la Universidad de Palermo.

— **Comisión: A37 Mercado y Gestión del Diseño**

Martes 26 de julio - 17:30 a 19:30 hs. (Arg.) / Coordinadora: Martha Gutiérrez

C324. Ciclo de vida del producto como estrategia de enseñanza para Diseño estratégico. **Steffy Ballesteros | Clara Isabel Lopez Gualdron | Javier Martinez** [Universidad Industrial de Santander - Colombia]

El “Learning by doing” ha sido una herramienta fundamental para el desarrollo de la creatividad y la práctica de los procesos proyectuales como Diseño Estratégico donde se desarrollan competencias para la gestión del proyecto, coordinación de actividades en diferentes procesos y control sobre el desarrollo del producto. Por consiguiente, es necesario que los estudiantes conozcan los elementos teóricos y prácticos en la gestión del diseño de un producto que le permitan comprender el diseño como un proceso iterativo donde el trabajo colaborativo entre diferentes equipos de trabajo multidisciplinario acelera la llegada de un producto al mercado, disminuye los tiempos de desarrollo, mejora las comunicaciones entre los stakeholders y en definitiva mejora la calidad de los productos.

C325. La idea, el riesgo de pensar más allá. Gabriel Bernal García [Escuela de Artes y Letras Institución Universitaria - Colombia]

La idea, el riesgo de pensar más allá, es el análisis de propuestas creativas y estrategias de comunicación de marcas en las cuales el concepto de “Arte y Ciencia” retoma mayor relevancia en esta época de grandes cambios que son determinantes para el futuro del branding, la comunicación y el diseño, pero la pregunta es: ¿hasta dónde llega la idea y comienza la ejecución?

C326. A extensao na educação superior em prol da integração das políticas públicas somadas a economia circular e aos direitos humanos. Jacqueline Castro | Frederico Gustavo Da Cunha Bastos | Susy Amantini | Stangherlim Ferraresi Camilo | Dorival Campos Rossi | Tatiene Coelho [FIB - Faculdades Integradas de Bauru - Brasil]

Trata-se de um modelo de gestão do Projeto de Extensão das Faculdades Integradas de Bauru - FIB com ideia para desenvolvimento de projeto a ser lançado no mestrado na UNESP, Bauru/SP, em fase de construção e aprovação da UNESP, já aprovado pelas Faculdades Integradas de Bauru - FIB. O projeto defende o respeito, o diálogo e sua cultura, pensando na comunidade intramuros e extramuros da FIB e da Unesp (pós aprovação da coordenação da pós-graduação de comunicação - FAAC/Bauru-SP), já que se trata de um projeto educacional/profissional, como estratégia de ensino, pesquisa e extensão implementando o projeto em suas faculdades para inserir seu público à nova realidade do mercado de trabalho, buscando, a interdisciplinaridade, a transdisciplinaridade, a sustentabilidade, usando de ferramentas do Metadesign como recurso de construção de uma comunidade integrada e coesa, focando nos direitos humanos, respeitando as ODS e as políticas públicas em que estão inseridos ao projeto.

C327. Fortalezas y limitaciones del Design Thinking. Hugo Domingo García Manilla | Guillermo Cortés Robles [Instituto Tecnológico de Orizaba - México]

Design Thinking ha sido la metodología más adoptada por la mayoría de las empresas para la introducción del enfoque del cliente en el desarrollo de productos, sin embargo, ha sido objeto de críticas por los estudiosos del diseño, este trabajo tiene como objetivo presentar una relación de las fortalezas y limitaciones recabadas de sus principales promotores así como de sus detractores.

C328. Modelo de Gestión de proyectos tecnológicos, una mirada desde el diseño. Martha Gutierrez [Universidad Autónoma de Querétaro - México]

Este modelo permite potenciar el trabajo y la producción. Busca potenciar la creación, investigación, difusión y preservación a través del diseño y los procesos de innovación, para hacerlas más accesibles a un mayor número de personas, con el fin de expandir la oferta de contenidos, productos y servicios de la mano de una adecuada selección de tecnologías, plataformas y medios digitales.

C329. Direito de imagem associado à moda e suas perspectivas legais. Bruna Marques de Oliveira | Geni-claudia Nascimento Garção | Lucineide Nunes da Silva [Universidade Federal de Alagoas - Brasil]

O presente texto tem o intuito de abordar a relação do direito de imagem à luz da constituição, bem como, associar a influência que a era virtual proporcionou no processo de interação e comercialização no âmbito da moda. O estudo tem o objetivo de compreender o processo legislativo que ampara a relação do uso indevido de imagem por parte de uma empresa.

C330. C331. Moda: marketing pessoal. Lucineide Nunes da Silva | Bruna Marques de Oliveira [Senai - Brasil]

O presente estudo tem o intuito de discorrer sobre a importância da imagem pessoal no âmbito profissional, visto que primeiro contato do cliente com um produto de moda é pela imagem. Assim, ela tem o intuito de conectar o mundo ao seu redor, possibilitando gerar oportunidades de negócios, criando uma série de valores.

C331. Distrito Creativo de Puerto Vallarta, espacio de oportunidad para unidades económicas de arte, arquitectura y diseño. Andres Enrique Reyes González | Jimena Vanina Odetti | Alberto Reyes González | Fernando Daniel Valdez Olmos [Instituto Tecnológico José Mario Molina Pasquel y Henríquez Unidad Académica Puerto Vallarta - México]

Se presenta el análisis situacional de la propuesta conceptual del Distrito del Arte de Puerto Vallarta, Jalisco, esto como resultado del proyecto de investigación “Estrategias de innovación en las unidades económicas en Puerto Vallarta, para la prosperidad urbana y Competitividad Internacional” dirigido desde el Instituto Tecnológico José Mario Molina Pasquel y Henríquez, Unidad Académica Puerto Vallarta. El estudio presenta en primera instancia la conceptualización territorial que definiría las características del Distrito del arte a partir de un análisis sociodemográfico de la ciudad de Puerto Vallarta y posteriormente un análisis económico de la zona centro de la ciudad, que es donde está localizado geográficamente el distrito del arte. Posteriormente se hace un mapeo de los actores clave de esta zona y finalmente se hacen algunas reflexiones sobre las unidades económicas que conforman este distrito.

C332. Gerencia y Construcción de Marca. Mary Yaneth Rodriguez Villamizar [Unidades Tecnológicas de Santander - Colombia]

La gerencia y construcción de marca es un proceso sistemático que gestiona y administra el desarrollo de la estrategia teniendo en cuenta las implicaciones relacionadas con el propósito, los valores de marca y el posicionamiento, creando una conexión con el consumidor para influir en las decisiones de compra y fortalecer la percepción ante la audiencia, a fin de que generar reconocimiento y lealtad hacia ella. En este sentido, desde una perspectiva de análisis, esta ponencia pretende identificar los aspectos prioritarios en el entorno de la gerencia y construcción de marca, como un proceso sistemático

que gestiona y administra el desarrollo de la estrategia comercial de un producto, teniendo en cuenta las implicaciones relacionadas con el propósito, los valores de marca y el posicionamiento, creando una conexión con el consumidor para influir en las decisiones de compra y fortalecer la percepción de marca ante la audiencia, a fin de generar reconocimiento y lealtad hacia ella.

C333. Ética e identidad, la imagen corporativa de las nuevas organizaciones. *Martha Silvia Torres Hidalgo* | *Helios José Roberto Valencia Ortega* [Benemérita Universidad Autónoma de Puebla - México]

Las organizaciones hoy preocupadas por ser sustentables en el tiempo definen con mayor coherencia su identidad, valor que puede hacer la diferencia ante la percepción de sus públicos de su imagen corporativa. Como hallazgo, el presente estudio explica las competencias más importantes de la imagen corporativa con base en la teoría “Ciudadanía Corporativa”, al mismo tiempo se explica la relación entre ética e identidad en este contexto.

— **Comisión: A38 Emprendimientos**

Lunes 25 de julio - 17:30 a 19:30 hs. (Arg.) / Coordinadora: Carolina Vargas Vanegas

C334. Criação de marca de Lingerie Plus Size. *Antonielle Ferreira da Silva do Carmo* | *Amanda Kelly dos Santos Barbosa* [Brasil]

O presente estudo compõe uma atividade que é pré requisito da disciplina Experimento prático, o qual permite executar um ensaio com base em tudo que foi aprendido no percurso educacional. Diante desta proposta, estudaremos como a moda íntima influencia na forma de abordagem dos diversos biotipos, principalmente o corpo plus. Elaborando uma proposta de marca que atenda este nicho de mercado.

C335. Universidade do Bem: Gestão em Design, Sustentabilidade e Empreendedorismo. *Lucas Furio Melara* | *Flores Ana* | *Guilherme Baldo Nami* | *Ana Pereira* | *Ana Beatriz Pereira de Andrade* [LM&Co. - Brasil]

Universidade do Bem é o nome que recebe o projeto de encadeamento produtivo, capacitação empreendedora e formação em criatividade, inovação e design, que surge como agente de inclusão comunitária e social, através da partilha dos conhecimentos presentes no “modelo de mercado”, adequados propriamente ao “modelo social”, entre a UNESP, a Bem Bolado e o Sebrae.

C336. Moda, empreendedorismo e economia criativa. *Humberto Pinheiro Lopes* [Universidade Federal de Alagoas - Brasil]

O projeto Economia Viva, vinculado à Organização Não Governamental World Vision, com sede em Fortaleza, capital do Estado Brasileiro do Ceará, em 2009, propunha reestruturar as atividades de produtoras da comunidade de Guajeru, na periferia de Fortaleza. Tais atividades integravam oficinas educativas para aprimorar a qualidade de produtos de moda e a organização duma feira na praça da comunidade, findando com um desfile de moda.

C337. Blockchain y el Multiverso NFTs: claves para emprendimientos y contenidos digitales. *Carlos Roberth Quiroz Castrejón* [Universidad Privada Antenor Orrego - Perú]

El presente ensayo aborda el papel fundamental de la economía blockchain en los NFTs, partiendo desde sus características en la web 3.0, áreas de aplicación y la reciprocidad con el empoderamiento monetario y personalizado de las finanzas digitales y la creatividad en productos digitales.

C338. Diseño + Metodología = Innovación. *Angel Eduardo Robalino López* | *Alejandra Gallardo* | *Paola Estefanía Robalino López* [Instituto Superior Tecnológico Vicente León - Ecuador]

El trabajo en diseño gráfico se enfrenta a la desvalorización de su accionar profesional y a un mercado competitivo que ofertan productos y servicios banales con un bajo aporte investigativo, estructuración adecuada y confiabilidad. Este trabajo plantea una metodología para emprendimientos en diseño gráfico de una manera integral que va desde la visualización del equipo de trabajo como capital humano, la empresa y sus clientes.

C339. Feria Pereira (Colombia) como mecanismo UEE de reactivación económica. *Carolina Vargas Vanegas* [Corporación Universitaria Minuto de Dios (UNIMINUTO) - Colombia]

En integración de la Universidad, la Empresa y el Estado (UEE), se han unido Vicepresidencia, empresarios y UNIMINUTO para trabajar en la reactivación económica mediante: un Mentor, un Facilitador y un Orientador que, en conjunto, generan propuestas de innovación empresarial, dando como resultado de esta integración la primera Feria Pereira: Reactívatelo y Emprende en la ciudad de Pereira. Colombia.

— **Comisión: A39 Entornos Digitales**

Jueves 28 de julio - 17:30 a 19:30 hs. (Arg.) / Coordinador: Wenceslao Zavala

C340. Análisis de redes sociales para productos gráficos. *Alejandra Gallardo* [Universidad Técnica de Ambato - Ecuador]

Las redes sociales conforman gran relevancia, siendo un desafío entre los diseñadores que tienen que competir por la creación de contenidos e incluso, desempeñar diferentes roles en el aspecto comunicacional. Es así que el objetivo de la presente investigación es proporcionar una guía sobre las redes sociales a través de un análisis cualitativo de características en cuanto a contenido y aplicación gráfica.

C341. Aproximación a unas dimensiones de la práctica curatorial virtual del arte. *Edwin García Maldonado* [Universidad de Los Andes - Venezuela]

Esta ponencia aborda una aproximación a la cibermuseología o museología virtual a fin de determinar cuáles son las dimensiones caracterizadoras de la práctica curatorial virtual y proponer una definición de cada una, a partir

del análisis de los aspectos más relevantes que toda exhibición virtual bajo curaduría toma en consideración. Las dimensiones de la práctica curatorial se entienden como aquellos elementos trascendentales propios de toda práctica curatorial que le dan sentido y forma a una exhibición de arte contemporáneo, haciendo énfasis en el contexto de la virtualidad.

C342. Collabore: Prototipação de plataforma digital para combater a recessão econômica. Amanda Lentex [UDESC - Brasil]

O design tem um papel importante no desenvolvimento de novas ferramentas, inclusive no campo econômico. Este artigo apresenta o desenvolvimento do protótipo, através da metodologia de Garret (2011) da plataforma digital Collabore, criada para combater a recessão econômica causada pela pandemia de COVID-19. A plataforma visa possibilitar a colaboração entre empresas para criar projetos através de parcerias. O resultado alcançado foi um protótipo navegável.

C343. El diseño gráfico y multimedia, actor fundamental en la Pandemia Covid-19. Santiago Lucano [Universidad UTE - Ecuador]

La propuesta se enfoca principalmente en el desarrollo de una investigación del impacto que generó el diseño gráfico y multimedia en la pandemia Covid-19. Esto, debido a que marcas posicionadas y marcas nuevas vieron como una tabla de rescate las plataformas virtuales y digitales esto en función de seguir sobreviviendo en un mercado cada más digitalizado, es allí donde el diseño cobra una fuerza e importancia nunca antes vista.

C344. Belê: Design de una aplicación de reseña de productos cosméticos. Laís Akemi Margadona | Fernanda Henriques | Caroline Prudente [UNESP - Universidade Estadual Paulista - Brasil]

El Brasil es considerado el cuarto mayor mercado de belleza y cuidado personal del mundo. Los clientes de este sector tienden a investigar las características de los productos antes de comprarlos. Esta información se distribuye en varias plataformas online, lo que dificulta que consumidores busquen estos datos. Por lo tanto, el objetivo de este proyecto fue crear una plataforma para evaluar productos de belleza. Utilizando conceptos de experiencia de usuario (UX), se realizó una investigación para conocer el público-objetivo y, como resultado práctico, se creó un prototipo de fidelidad media de la aplicación (app), denominado "Belê", para reseña de cosméticos.

C345. Criterios de diseño de interfaces enfocado en la carga cognitiva. Luis Alejandro Muñoz Salas | Laura Angulo [Mensajeros Urbanos - Colombia]

Es una tendencia en el diseño de interfaces la relevancia del rendimiento ante el desempeño cognitivo del usuario durante una actividad; existen esquemas mentales emblemáticos que deben ser considerados al momento proyectual porque permiten la resolución eficiente de problemas que regularmente los equipos de diseño tradicional pasan por alto, generando sesgo en esquemas antiguos e ineficientes que no dan explicación al fallo dentro del

proceso. Palabras Claves: Carga cognitiva, esquemas mentales, usabilidad, proceso de diseño, diseño de interfaces.

C346. Perfilamiento de usuario en Diseño para empresa de base digital. Luis Alejandro Muñoz Salas | Maria Alejandra Camargo Niño [Mensajeros Urbanos - Colombia]

En el mundo de la industria digital se reconoce una necesidad de entender y definir al usuario con el fin de entregar cada día experiencias personalizadas que generen valor agregado y una diferenciación importante en el mercado. En este artículo se discuten los diferentes acercamientos para su definición y los factores del contexto que influyen usando casos de estudio cualitativos y cuantitativos.

C347. Diseño y Prototipado de un Objeto Virtual de Aprendizaje. Luis Gabriel Urueta Alvarez [Universidad de Investigación y Desarrollo - Colombia]

Las personas tienen acceso a documentos, manuales, tutoriales, capacitaciones y la propia práctica para aplicar un correcto uso de los sistemas que integran y hacen operativo el dispositivo electrónico. Su aprendizaje requiere de esfuerzo y dedicación. Acorde a la interfaz de usuario, se obtiene un diseño intuitivo para definir los procesos, rutinas, órdenes o acciones que desee la persona que interactúe con ella, o en el caso contrario se encuentre con un entorno bastante complejo o tosco para proceder con lo deseado. Siendo lo anterior un factor relevante en todos los aspectos, incluyendo las tecnologías aplicadas a los procesos de aprendizaje (Goh, 2009). Un entorno educativo es un conjunto de recursos visuales y web que engloba diferentes tipos de herramientas destinadas a fines pedagógicos, en donde en su principal función es facilitar la creación de entornos digitales para impartir todo tipo de formaciones a través de internet sin la necesidad de personas especializadas en lenguajes de programación y/o diseño gráfico.

— Comisión: A40 Observatorio de Tendencias

Jueves 28 de julio - 17:30 a 19:30 hs. (Arg.) / Coordinadora: Andrea Mardikian

C348. A construção de um e-book, com técnicas de gamificação. Marcelo Baêta | Stella Maria Peixoto de Azevedo Pedrosa [Universidade Estácio de Sá - Brasil]

As implicações do uso das tecnologias digitais, mais especificamente da construção de um dispositivo multimodal E-book, com técnicas de gamificação, por alunos do Ensino Superior de uma universidade particular do Rio de Janeiro, para fins pedagógicos na disciplina Produção Gráfica.

C349. Trafficker digital y diseño publicitario en redes sociales. Jorge Eli Castillo Marquez | Maria Gabriela Castillo Marquez [JECASMAR - Venezuela]

Es esencial que los profesionales del diseño y el marketing digital entiendan la importancia de la publicidad digital para el éxito en redes sociales, ya que un buen contenido no es suficiente para lograr los objetivos de

ventas. El diseño publicitario evolucionó a los medios digitales y redes sociales. En esta industria participan: Plataformas digitales, diseñadores gráficos y profesionales en publicidad digital.

C350. Retrato de uma época: tendências do Pinterest no Brasil pandêmico. Alessandro Mateus Felipe | Carla Simone Doyle Torres | Joel Felipe Guindani [Universidade Federal do Mato Grosso - Brasil]

O texto analisa a evolução das tendências prospectadas pelo Pinterest nos relatórios de 2020/2021/2022, anos do acontecimento pandêmico de COVID-19 no Brasil. A partir do moodboard (Burdek, 2006; Felipe & Almeida, 2021), ilustram-se diferentes tendências que formam o espírito do tempo (Santos, 2017; Morin, 1977). As imagens são estudadas pelas premissas de análise da imagem (Joly, 2008), a constar: aspectos icônicos, plásticos e lingüísticos.

C351. NeuroHábitat Digital y las experiencias físico-digitales. Marcelino Guzman [Facultad del Hábitat (UASLP), Universidad Cuauhtémoc Campus San Luis Potosí (UCSLP) - México]

La percepción y experiencia humana dependen de nuestro cerebro, en la actualidad nuestras vidas están ligadas cada vez más a la tecnología, el objetivo principal de este hábitat diseñado y construido debiera ser el sujeto que lo habita y lo experimenta. El problema radica en el desconocimiento del impacto cognitivo-motivacional que las nuevas realidades espaciales causan en las experiencias de los sujetos con los que interactúan.

C352. El Observatorio Colombiano de Diseño Digital, funciones y compromisos. Luis Alberto Lesmes | Freddy Chacón Chacón [Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca - Colombia]

Presentación del proyecto para la planificación e implementación de un Observatorio Colombiano de Diseño Digital, el cual ha significado el reto de articular esfuerzos interinstitucionales para su desarrollo. Con el compromiso de aportar significativamente al sector, tiene entre otras funciones, divulgar, monitorear e impulsar acciones, planes y programas para el afianzamiento del diseño digital como un campo profesional emergente.

C353. Nuevos paradigmas en la industria de la moda: interrogantes, cuestionamientos y desafíos. Cristina Amalia López [CONPANAC/Asociación Argentina de la Moda /Modelba / ALADI/BOOK 21 - Argentina]

Desde la Confederación Panamericana de Alta Costura CONPANAC proponemos una filosofía social y empresarial, inclusiva y sostenible para planificar los negocios de moda con conciencia de universalidad, incluir diseños en diversidad en las campañas como en los desfiles y en las vidrieras de los negocios tomando en cuenta edades, talles y conformaciones físicas diferentes. Analizando los nuevos paradigmas de la moda, se plantean algunos interrogantes, cuestionamientos y desafíos sobre el diálogo proyectista emprendedor de la industria y el diseño, los modelos de negocio, las B Corp y la injerencia en la cadena de valor, la producción y la aplicación de gestión de di-

seño, y la inversión en la formación profesional desde un concepto de inclusión, generando oportunidades a partir de la reflexión de los procesos, los conocimientos técnicos y habilidades de los artesanos de la aguja y del dedal, y la capacidad tecnológica de los talleres, para elaborar una proyección sostenible de la huella que genera la industria.

C354. Badgets (Insignias digitales/ Google Earth: Guerra de Malvinas). Verónica Parra [MS N° 9 - Argentina]

Los proyectos están basados en el uso de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación, tanto a nivel Institución Secundaria, como a Institución Universitaria. Ambos proyectos se pueden hacer en conjunción de varias instancias educativas, de acuerdo a cada área temática. En este sentido, se insta a pensar, buscar información fidedigna, ser creativos y explorar todas las posibilidades que ofrece el programa, teniendo en cuenta que hay una Insignia digital en juego para la mejor exposición del proyecto, hay un incentivo más para mejorar todos y cada uno de los trabajos a presentar.

C355. “Self-Design”: padronização de si nas redes. Paula Rebello Magalhães de Oliveira | Ana Beatriz Pereira de Andrade | Beatriz Rebello Magalhães Cardial [Universidade de Vassouras - Brasil]

Analisa-se o Eself-designE como modo de configurar-se nas redes sociais, padronizando a apresentação pessoal nas publicações feitas.

— **Comisión: A41 Nuevas Formas de Producción, tecnologías y materiales**

Jueves 28 de julio - 15:00 a 17:00 hs. (Arg.) / Coordinadora: María Elena Onofre

C356. Azulejaria do Coletivo MUDA: Burburinho visual na paisagem urbana. Marco Aurelio Azevedo Fernandes [Universidade do Estado do Rio de Janeiro - Brasil]

Pesquisa de mestrado sobre a produção do Coletivo MUDA. Um grupo carioca contemporâneo que projeta painéis de azulejaria com temática abstrata e modular. Fazendo uso da linguagem do grafite, o MUDA utiliza-se das características do azulejo para se destacar no cenário da arte urbana. A pesquisa apresenta a importância do pensar de modo coletivo no design e nas artes.

C357. Estudio del diseño de interfaz de usuario y su relación en la captación del mensaje en siete juegos interactivos, Ministerio Educación. Caso: Unidad Educativa Daule. Anthony Joan Leon Vega | Joffre Bernardo Loor Rosales | Ashly Marianela Melendres Arellano [Universidad de Guayaquil - Ecuador]

Esta investigación se centra en un análisis de las interfaces de usuarios de los siete juegos interactivos, para comprender cuál es el nivel de captación del mensaje que tienen en los alumnos de octavo año de la Unidad Educativa Daule. Por lo cual surge la pregunta de investigación ¿Qué relación tiene el diseño de interfaz de usuario en la captación del mensaje en siete juegos interactivos, Ministerio Educación?

C358. Diseño de cartel educativo para facilitar la comprensión de las emociones por medio de metáforas visuales. Lourdes Eugenia Pérez Estrada [Universidad de San Carlos de Guatemala Escuela de Diseño Gráfico - Guatemala]

En el marco de la asignatura Diseño visual 2 de la licenciatura en Diseño Gráfico de la USAC se solicitó a los estudiantes que diseñaran un cartel educativo para: Facilitar, mediante el uso de metáforas visuales, la comprensión de las emociones. Los resultados fueron satisfactorios y evidenciaron que explorar las emociones a partir de metáforas favorece el autoconocimiento.

C359. Arte en vestuario. Tamara Aldana Pirillo [Las Piris Atelier - Argentina]

Arte en vestuario propone la creación y el diseño desde una perspectiva sustentable a través del uso de ropa de descarte en el diseño de vestuario de ópera, musicales y teatro, reutilizando y reciclando con técnicas de arte y manualidades, sin usar mordrería.

C360. Laboratorio de creatividad. Delma Esther Rocha Alvarez [Universidad del Atlántico - Colombia]

El Laboratorio de creatividad tiene como objetivo general conducir a los sujetos a la realización de actividades y logros originales, siendo parte activa en la solución. Las necesidades de las comunidades son expresadas y sistematizadas, para de esa forma organizar acciones de transformación e inclusión aportando elementos u organización de servicios direccionados a un bien común. Asimismo, se ha brindado acompañamiento para que se sientan seguros al momento de crear e innovar. En efecto, los grupos vienen trabajando de forma genuina con sus propios recursos, buscando sentido y aplicabilidad al desarrollo de su pensamiento creativo y la elaboración de sus materiales u organización de servicios para futuras aplicaciones en las comunidades que así lo requieran.

C361. Los Textiles Inteligentes en la Indumentaria de los Auxiliares de Vuelo. Lina Maria Vanegas Ochoa [Institución Universitaria Pascual Bravo - Colombia]

El uniforme estandarizado mundial, cuenta con una morfología que sigue la línea morfológica del sastre, la cual, aunque estéticamente es agradable, al parecer no es compatible con las tareas y el espacio laboral de auxiliar de vuelo. El Proyecto de investigación surge para mejorar un uniforme globalmente utilizado, que ya no cumple las funciones básicas y que se encuentra por lo tanto, en un estado obsoleto. Este proyecto de investigación busca desarrollar un uniforme para los auxiliares de vuelo, que sea funcional, que cumpla con las normas de seguridad, estéticas y de aplicabilidad al desempeño laboral de estos trabajadores en este caso específico para la academia de aviación Halcones de Medellín, para que posteriormente sirva como referente para otras academias de aviación en Medellín.

— Comisión: A42 Diseño y Entorno

Martes 26 de julio - 17:30 a 19:30 hs. (Arg.) / Alejandra Guardia

C362. Diseño y ficción: el diseño especulativo en la creación de futuros posibles. Maria Julieta Cabrera [Empatix Toys - Ecuador]

El mundo en el que vivimos experimenta cambios que cada vez son más rápidos, nos encontramos en una era en la que problemáticas sociales, ambientales, políticas, económicas son cada vez más críticas. Sin embargo, al mismo tiempo, un maravilloso e interesante mundo está tomando forma a nuestro alrededor. Frente a estas cuestiones, surgen preguntas acerca del porvenir como; ¿A qué tipos de futuros nos acercamos?, ¿Qué acciones se están tomando ahora para cambiarlos?. Por otro lado, los Diseñadores nos encontramos frente a nuevos retos, y surge una pregunta considerable para el diseño que es, ¿Cómo este le va a aportar al futuro?. Generalmente se piensa al Diseño como un solucionador de problemas, y si bien tradicionalmente lo ha sido, existen otras formas de Diseño que pueden ser exploradas. Este artículo invita a reflexionar acerca de la función del diseño sobre el futuro -un futuro no muy lejano-, y cómo este se relaciona con la realidad actual. Se analizan al Diseño especulativo, conceptual y participativo como catalizadores que pueden redefinir nuestra relación entre el presente y el futuro. La naturaleza ficcional del diseño especulativo se basa en la imaginación y el deseo, los cuales permiten la creación de alternativas. Estas nuevas posibilidades son las que pueden -desde el Diseño-, ser un aporte para poner en discusión y definir de forma colectiva un futuro preferible y deseado.

C363. Las transformaciones socioespaciales y el impacto de la globalización en la vida local. Mónica Susana De La Barrera Medina [Universidad Autónoma de Aguascalientes - México]

El presente texto está orientado en explicar las transformaciones socioespaciales a partir de la presencia del hospedaje colaborativo y otras actividades ligadas al turismo en el centro histórico de la ciudad de Aguascalientes. La remodelación de predios y la aparición de nuevas ofertas en servicios y de comercio destinados al consumo y recreación sobre todo nocturno, parecen promover un nuevo modo de habitar esta zona de la ciudad, principalmente a sectores con ventajas socioeconómicas, presuntamente derivado del crecimiento de la economía del turismo urbano provocando modificaciones sociales y espaciales que se expresan de diversas maneras en el espacio urbano, como el incremento en el arrendamiento, desplazamiento o la desaparición de tipologías comerciales tradicionales. El desarrollo de esta investigación que actualmente está en curso, parte de un estudio exploratorio con seguimiento directo a través de la etnografía, planos elaborados basados en trabajo de campo, registro fotográfico y revisión de investigaciones previas en la zona a partir de casos de estudio desde la visión de diversas disciplinas como la antropología, la arquitectura y el urbanismo. Palabras clave: Aguascalientes

tes, Espacio urbano, Transformaciones Socioespaciales, Globalización.

C364. Cómo abordar un ejercicio de arquitectura interior (a través de los modos de vida). Metodología AED. Juan Fernando Molina del Valle [Universidad Santo Tomás (Medellín) - Institución Universitaria Pascual Bravo - Colombia]

“Cómo abordar un ejercicio de arquitectura interior” es un ejercicio académico que se realiza en la electiva de arquitectura interior de la Universidad Santo Tomás, sede Medellín, desde el 2012. El ejercicio conlleva a una reflexión del espacio interior doméstico, el cual se aborda desde el contexto social y de los modos de vida, con el fin de identificar las necesidades del cliente, definiendo los espacios más importantes de la vivienda, resaltando la relación interior-exterior entre el ser humano y la naturaleza, sin dejar de lado sus características intrínsecas más particulares: la vida social y la convivencia.

C365. Diseño estratégico + Educación: un detonante para la transformación de las organizaciones. Tatiana Ibeth Ramírez Castellanos [Universidad Complutense de Madrid- Colombia]

El diseño estratégico y la educación, específicamente la Educación para el Desarrollo Sostenible (EDS), comparten características y objetivos que, al incorporarse en las organizaciones, dan paso a prácticas y valores emergentes de codiseño, lo cual supone un cambio organizacional y esto finalmente conduce a una posible transformación hacia una cultura de la innovación.

C366. Accesibilidad Universal en Contextos Universitarios de Puerto Vallarta, Jalisco. Alberto Reyes González | Jorge Ignacio Chavoya Gama | Adriana Yunuen Dávalos Pita [Instituto Tecnológico José Mario Molina Pasque y Enriquez Pasquel y Enriquez - México]

Se presenta un análisis territorial a partir de la Accesibilidad Universal dentro del contexto urbano de las dos universidades de mayor impacto en la ciudad de Puerto Vallarta. Desarrollando una metodología que contrasta las bases de datos de las instituciones gubernamentales frente a la realidad de las áreas de estudio. La investigación presenta un ejercicio de participación ciudadana entre la comunidad y las universidades.

C367. Vida y andares urbanos: diseño, experiencia y complejidad. Sonia Guadalupe Rivera Castillo | Marta Nydia Molina González [Universidad Autónoma de Nuevo León - México]

En el día a día de una ciudad, los paseos y andares cotidianos son la primera línea de movimiento entre personas y espacio, cada sitio brinda a los transeúntes un lado físico, y otro perceptual, de no obstante la experiencia vivida depende también de aspectos culturales, de identidad y memoria. Este trabajo parte de la idea que el diseño de experiencia funda su relevancia en la complejidad del propio entorno y la diversidad de elementos que se conjugan dentro de la multifuncionalidad del espacio público. Se plantea la indagación de autores

y teorías que aporten luz y conocimiento al diseño de entornos urbanos.

C368. Diseñar ciudades computables: de las smart cities a la plataformización urbana. Luis Sebastián Ramón Rossi [INES-UNER-CONICET - Argentina]

Primero, presentaremos las condiciones de posibilidad de la emergencia de analogías entre máquinas informáticas y ciudades. Luego, nos detendremos en las conceptualizaciones ligadas a los proyectos de smart cities recorriendo tanto elementos de su historia nacional, como en sus propiedades, características y críticas. Por último, abordaremos los problemas del urbanismo de plataformas, para ello recuperaremos los principios de la noción de plataformización desde distintas disciplinas.

C369. Los Pilares y la Laguna: talleres participativos para el diseño urbano. Andrea Valsagna | Victoria Acevedo Vacherand | Sara Lauria | Ivana Daniela Quarati | María Liliana Serra [Universidad Nacional del Litoral y Consultora Gestión&Desarrollo - Argentina]

En 2018 la ciudad de Santa Fe llevó adelante una experiencia inédita de colaboración socio-gubernamental para analizar el destino de los pilares que quedaron del antiguo trazado ferroviario que cruzaba la Laguna Setúbal en la primera mitad del siglo XX. Se presenta la metodología participativa desarrollada para proyectar el diseño urbano, Foro de debate público, Taller de Ideas interuniversitario y Foro virtual, y los resultados alcanzados.

C370. La configuración espacial en la percepción museográfica. María Carolina Vivar Cordero [Universidad del Azuay - Ecuador]

La presente investigación analiza la morfología y características sensoriales de museos de la ciudad de Cuenca Ecuador y se correlaciona la información obtenida con el levantamiento de información sobre la experiencia estética los visitantes con el propósito de generar una aproximación a la relación que existe entre un sujeto que ingresa a un espacio museográfico y el espacio que lo envuelve.

— **Comisión: A43 Diseño y Comunicación Social**

Jueves 28 de julio - 17:30 a 19:30 hs. (Arg.) / Coordinadora: Mercedes Massafra

C371. Comunicación visual: Campañas de salud sexual. Elsa Chavez Alvarez | Adriana Judith Cardoso Villegas | Norma Castrezana Guerrero [Benemérita Universidad Autónoma de Puebla - México]

El objetivo es analizar representaciones visuales sobre salud sexual que han sido parte de campañas en redes sociales a partir de la identificación del grado de inteligibilidad que universitarios de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, México perciben del mensaje visual, a fin de evidenciar si se cumple la función para la cual fue creado.

C372. Interfaces entre a comunicação e o design. Taís de Souza Alves Coutinho | Frederico Braida [Universidade do Estado de Minas Gerais - Brasil]

Este estudo aborda as relações entre Comunicação e Design, entendidos como áreas transversais e híbridas. O principal objetivo é evidenciar como os aspectos comunicacionais são fundamentais para o campo do Design, uma vez que as dimensões de comunicação podem influenciar todo o processo de design de uma marca ou produto.

C373. Del cine a la moda, procesos de producción de moda teniendo como eje los elementos de la cinematografía. Norberto Diaz [Unidades Tecnológicas de Santander - Colombia]

Se presenta la gestión y producción de la moda es un curso del eje de formación del programa de Diseño de moda de las Unidades Tecnológicas de Santander, enfocado en la gestión de productos y servicios desde una perspectiva innovadora. En ese sentido, el curso se sitúa en sexto semestre del plan curricular del programa y tiene como objetivo la comprensión y aplicación de los conceptos relacionados con la planificación de los diferentes elementos que intervienen en una producción de moda. El curso toma como fundamento las experiencias creativas desarrolladas por los estudiantes en los niveles inferiores del ciclo proyectual en los cuales desarrollaron productos referentes al sector moda, los cuales requieren que se realice la producción de moda para su difusión y exhibición en diferentes canales y medios teniendo como base los conceptos y teorías de la imagen cinematográfica.

C374. Diseño gráfico mexicano y justicia social. Ivonne Lonna [Universidad Iberoamericana - México]

México tiene una tradición gráfica amplia enriquecida de la imagería cultural global en los años recientes, que han forjado una identidad visual propia. Autores como López Castro, Rojo y Tassier trabajaron la gráfica antes de que se formalizara como disciplina en 1968, mismo año en el que el país fue sede de los Juegos Olímpicos, coincidencia de gráfica y denuncia social, explorada en la exhibición Layout México: Narrativas de la Inconformidad, Ibero, 2018.

C375. Infografías, recursos de enseñanza de procesos textiles indígenas en México. Jaqueline Mata Santel | Andrea Cid | Kimberly Pérez | María del Sol Vazquez Rangel [Benemérita Universidad Autónoma de Puebla - México]

Este artículo presenta resultados de análisis iconográficos referentes a infografías de procesos textiles indígenas en México como recursos de enseñanza. Estos procesos forman parte de la identidad personal y comunitaria, son una práctica simbólica que se adentra en los orígenes, sentido y cultura de un pueblo, volviéndose una forma de conservar elementos de su ideología y plasmar gráficamente sus vivencias y pensamientos. La metodología empleada se basa en el modelo semiótico de Morris. Los resultados arrojan una preponderancia de elementos humanos aunados a elementos objetuales relacionados con la cosmovisión particular de cada sociedad.

C376. Memórias dos Projetos de Extensão: Labsol, Taquara e MUDAdesign. Raul Molina Jeronymo | Ingo Cescatto Germer | João Victor Gomes Santos | Victoria Miyashiro Silva | Jenifer Nascimento Amaral [Indigo Design Engineering - Brasil]

A conferência pretende demonstrar atividades desenvolvidas por três projetos de extensão universitária da UNESP, durante o período de 2007 até 2022. As atividades se voltam para a interação dialógica da comunidade acadêmica com a sociedade por meio da troca de conhecimentos, da participação e do contato com as questões complexas contemporâneas presentes no contexto social.

C377. La representación social del diseño y la construcción de significantes y significados en el proceso de significación. Sandra Nuñez | Eliska Fuentes Pérez | Julia Andrea Mena Freire [Universidad Técnica de Ambato - Ecuador]

La representación social del diseño es una interpretación de la realidad dentro del contexto en el que se desenvuelve un sujeto, es decir, la conciliación entre el usuario y el diseñador es el resultado de una producción y reproducción de lo simbólico. Al representar socialmente el diseño se da paso a la constitución de una identidad morfológica dentro del proceso de significación. El diálogo entre el usuario y el diseñador da inicio a un proceso de identificación que relaciona la espacialidad, la temporalidad y el sentido que establecen técnicas de significación e identificación. La identidad morfológica desde el carácter social del diseño permite la edificación de significantes y significados, mismos que se encuadran en un proceso de significación que tiene como soporte el diálogo intersubjetivo entre el diseñador y el usuario.

C378. Análisis semiótico de la imagen en carteles de campañas políticas presidenciales. Jorge Hernando Sánchez Munevar | Alexander Aldana Rincón | Alexander Aldana Rincón | Alejandro Araque Mendoza [Fundación Universitaria Compensar - Colombia]

La comunicación política ha evolucionado significativamente, considerando que, en el ámbito político, se desarrollan acercamientos por deconstruir, comprender y rehacer los discursos emitidos en la sociedad, generando un espacio importante para la comprensión del hacer creativo, la circulación y el consumo de estas mismas, como es el caso de las campañas políticas, que son debatidas con mayor análisis crítico. Se trabajará usando la metodología de análisis semiótico Modelo Barthes como método de observación y decodificación de la imagen connotada; a partir de este análisis se extraen los elementos indiciales que generan palabras claves y descriptores, lo que resulta en la información documental requerida.

— **Comisión: A44 Diseño Social, Género y Diversidad**
Viernes 29 de julio - 17:30 a 19:30 hs. (Arg.) / Coordinadora: Sara Müller

C379. Gráfica, carteles y pancartas en las manifestaciones feministas en la ciudad de Quito, período 2017-2019.

Pamela Pazmiño Vernaza [Instituto de Artes Visuales de Quito - Ecuador]

Los movimientos feministas en Ecuador, cuentan con la trayectoria y experiencia de años de luchas. La presencia masiva en las calles de Quito durante el período 2017-2019 es una muestra de la continua lucha en contra de la violencia de la mujer en una sociedad donde se persiguen derechos de justicia y de igualdad. En este contexto, se analizan las manifestaciones a través de la gráfica y cartelismo de marchas tales como Vivas nos queremos, Marea Verde, Marcha de las putas, que fueron desarrolladas por las mujeres en contra del sistema patriarcal.

C380. Perspectiva Queer e Design Inclusivo: suporte à diversidade e inclusão. Guilherme Cardoso Contini | Cassia Leticia Carrara Domiciano | Fernanda Henriques [UNESP - Brasil]

Este artículo discorre sobre a aproximação do Design Inclusivo e dos estudos queer, apresentando uma proposta de suporte à diversidade e inclusão através de um espaço para prática projetual. São consideradas as perspectivas transdisciplinares do campo do design, onde as discussões de gênero e sexualidade encontram espaço e protagonismo.

C381. Modelando para gordas. Cynthia de Holanda Sousa Matos Sousa | Maria Rafaele de Moura Silva | Humberto Pinheiro Lopes [Universidade de Fortaleza - Brasil]

O relato de experiência diz respeito ao grupo de estudo de modelagem plus size desenvolvido no Centro Universitário Farias Brito (FBUni) na cidade brasileira de Fortaleza. O objetivo da proposta é desenvolver bases do corpo gordo para serem criados modelos de vestuário para o público feminino de Fortaleza, dado um lapso de conteúdo de moda para este público nos quesitos ergonômico e de tendências.

C382. Design e Memória Oral aplicados ao Cuidado da Mulher. Lucas Furio Melara | Ariadne Mathias | Dânica Vasques Fagundes Machado [LM&Co. - Brasil]

O presente artigo discorre sobre o papel da memória oral no desenvolvimento de sistemas de identidade visual criados com comunidades a partir da partilha do sensível, desenvolvendo produtos para a Secretaria do Bem-Estar Social, a Coordenadoria Municipal da Mulher, a Comissão Municipal de Políticas para Mulheres e Bel, um chatbot criado à partir das referências de memória obtidas.

C383. Design, Comunicação e Igualdade de Gênero: Uma Aliança pelas Mulheres. Lucas Furio Melara | Flores Ana | Ana Beatriz Pereira de Andrade [LM&Co. - Brasil]

As soluções advindas da Economia Criativa refletem a necessidade de inovações de cunho social para a democratização dos direitos civis. A violência contra a

mulher, que atingiu níveis críticos durante a pandemia, ainda mais no Brasil, é o objeto deste texto, com recorte na atuação da Aliança, projeto que promove acolhimento e pronta resposta para ocorrências de violência contra mulheres, além disso é voltada também para ações, em eventos de médio e grande, que tem o objetivo de reduzir os danos causados a mulheres que sofrem algum tipo de violência nesses ambientes.

C384. Enseñanza-aprendizaje del diseño, participación estudiantil en una convocatoria institucional en torno a la reflexión del arte, género y diseño. Sandra Amelia Martí [Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco, Ciencias y Artes para el Diseño - México]

El Comité del segundo encuentro de Género, Arte y Diseño nos convocó para participar en su evento desde nuestras disciplinas del arte y el diseño, y propusimos participar a los estudiantes del Tronco Divisional I. Durante dos semanas se instruyeron, estudiaron y desarrollaron textos, ilustraciones y videos, en torno a las problemáticas feministas. En esta ponencia, se describen las características y productos de trabajo de nuestra participación en este evento universitario.

C385. Visualización de datos para revelar la violencia hacia las universitarias. Jaqueline Mata Santel | Gerardo Luna-Gijon | Esmeralda Reyes Cruz | Abraham Ronquillo Bolaños [Benemérita Universidad Autónoma de Puebla - México]

La visualización de datos es una actividad que ocurre desde diversas disciplinas, entre ellas el diseño gráfico y el diseño de la información, al combinar los planteamientos desde varias perspectivas, permite mapear la complejidad de los temas involucrados, por lo que se vuelve especialmente valioso para plantear la comunicación de temas complejos como lo es la violencia de género. Mediante procesos cualitativos se propone crear un sistema de información, primero por medio de un planteamiento análogo, para luego examinar la posibilidad de un sistema digital que ayude a comunicar la información hacia una comunidad universitaria en México.

C386. La identidad queer como diseño contrahegemónico: el performance drag tijuaneño. Alejandro Daniel Murga González [Universidad Autónoma de Baja California - México]

El drag performance es una práctica en la que la identidad de género se manipula para desestabilizar las identidades normativas y hegemónicas. Este trabajo aborda un proyecto de investigación en proceso y tiene como propósito dar un abordaje queer para la visión sistémica de la ergonomía en diseño, centrado en el performance drag como una práctica de diseño.

C387. Representatividade e inclusão na Moda: como as marcas de luxo têm lidado com a inclusão para além dos desfiles e peças publicitárias. Gabriela Brandão de Souza [ScamboO - Brasil]

A inclusão tem sido um assunto muito debatido nos últimos tempos. Foi observado um grande movimento na Moda, com desfiles e campanhas publicitárias, chamam-

do os consumidores a refletirem sobre os preconceitos ainda muito presentes na sociedade. No entanto, esse artigo pretende mostrar até que ponto as marcas estão dispostas a lidar com a representatividade dentro da empresa, gerando diversidade em todos os setores da Moda. Além disso, foi observado, durante a pesquisa, as dificuldades enfrentadas durante o processo seletivo, que tornam o mercado de trabalho, já racista, mais difícil de ser ocupado por pessoas negras.

Índice de autores del XII Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño

El índice de autores se organiza alfabéticamente, junto al título de la comunicación presentada.

- Abades, Irma Soledad. Diseño Morfológico. Etapas de un proceso de complejidad creciente. > p.136
- Acevedo Vacherand, Victoria. Los Pilares y la Laguna: talleres participativos para el diseño urbano. > p.180
- Acosta Fandiño, Jeimy Johana. LÚDICO: Una experiencia comunitaria. > p.141
- Acosta, Miguel. Recuperación de chibaletes tipográficos para el taller de impresión con tipos móviles Typofania en la Escuela de Artes y Letras. > p.153
- Adosi, Antonelia. Cartografías virtuales: museos y ciudad. > p.162
- Aguilera, Florencia. Narrativas extendidas. > p.163
- Akemi Margadona, Laís. Belê: Design de una aplicación de reseña de productos cosméticos. > p.177
- Akemi Margadona, Laís. Fotografía contemporánea: A Hibridização Entre Analógico e Digital Nas Mídias Sociais. > p.162
- Akemi Margadona, Laís. InColor: Ensaio fotográfico sobre falta de identidade racial entre pardos. > p.152
- Akemi Margadona, Laís. The Mountain Forge: Designing an authorial 3D cinematic. > p.164
- Alaniz, Mariana. Diseño de propuesta de formación permanente para desarrollar competencias digitales. > p.143
- Albarracín, Santiago. Ficciones Futuras. > p.134
- Albornoz Delgado, Humberto Ángel. Diseño de material didáctico interactivo para trabajar en comunidades indígenas. > p.145
- Albornoz De Castris, Florencia. Experiencia exploratoria de aprendizaje invertido y trabajadores del conocimiento Knowmad. > p.143
- Aldana Rincón, Alexander. Análisis semiótico de la imagen en carteles de campañas políticas presidenciales. > p.181
- Aldana Rincón, Alexander. Análisis semiótico de la imagen en carteles de campañas políticas presidenciales. > p.181
- Aldana Pirillo, Tamara. Arte en vestuario. > p.179
- Alfaro, Maria Naty. Estrategias de marketing social frente al consumo responsable de moda: revisión sistemática de literatura. > p.174
- Almeida Méndez, Emilio David. El diseño como herramienta fundamental en procesos de educación popular: fortalecimiento de los derechos colectivos en comunidades indígenas. > p.166
- Alvarado, Luis Alberto. Ejercicios para desatar la emoción en clase, retomando a Josef Albers. > p.138
- Alvarez, Eugenia. ¿Cómo enseñar en el taller de diseño gráfico?, una adaptación virtual en tiempos de pandemia. > p.146
- Alvarez Cazón, Carla Valeria. Complejidad de la transmisión estética en el textil Guaraní Boliviano. > p.151
- Alves, Ananda. O design instrucional como balizador no processo de ensino aprendizagem. > p.135
- Alzérrecá Pérez, Jaime. Corredores culturales para Cochabamba Bolivia. > p.166
- Amantini, Susy. A extensão na educação superior em prol da integração das políticas públicas somadas a economia circular e aos direitos humanos. > p.175
- Amantini, Susy. Consciência do consumo e produção mais limpa. A inter-relação com a ODS 12. > p.172
- Ana, Flores. Design, Comunicação e Igualdade de Gênero: Uma Aliança pelas Mulheres. > p.182
- Ana, Flores. Fórum para o Fim do Mundo. > p.170
- Ana, Flores. Prêmio Dorothy Mae Stang de Boas Práticas Extensionistas. > p.143
- Ana, Flores. Universidade do Bem: Gestão em Design, Sustentabilidade e Empreendedorismo. > p.176
- Anderson, Ibar Federico. La Silla Criolla Argentina (Parte II). > p.166
- Anderson, Ibar Federico. La Silla Criolla Argentina. > p.166
- Angarita, Diana Paola. Evaluación del prototipo V.S.C.O (Video Sintetizador de Control Ocular) como producto de investigación-creación. > p.152
- Angulo, Laura. Criterios de diseño de interfaces enfocado en la carga cognitiva. > p.177
- Arango, Silvia. Pedagogía del diseño social e inclusivo en pregrado. > p.171
- Araque Mendoza, Alejandro. Análisis semiótico de la imagen en carteles de campañas políticas presidenciales. > p.181
- Arboleda, Hernán. Diseño de infografías accesibles. > p.157
- Arciniegas Martínez, Ana Teresa. Realidades expandidas: guía metodológica para el diseño de proyectos transmedia de no ficción. > p.156
- Arenas, Vicente. Circular Mug y el diseño de una metodología sostenible. > p.170
- Arenas, Felipe. Experimentación proyectual desde las bases del Diseño y pensamiento computacional. > p.147
- Arias, Antonella Carpio. El análisis comparativo del mensaje de la serie de televisión "Los Simpson" como técnica de aprendizaje en estudiantes de comunicación. > p.139
- Arias Villamar, John Alfredo. Enseñanza del branding desde la materialización del Packaging estratégico. > p.142
- Arias Camacho, Angel Geovanny. Señalética de reciclaje para estudiantes con discapacidad visual. > p.141
- Arratia Jiménez, Orlando David. La tesis en Diseño Gráfico, problemas y desafíos. > p.139
- Arroyo Barranco, César Alfonso. Evaluando atributos emocionales del diseño en sus fases tempranas de desarrollo. > p.147
- Asión Suñer, Laura. Guías y manuales. Transferir conocimiento en diseño a usuarios no especializados. > p.155

- Astudillo, Paul. Las 3 columnas del Diseño Industrial en La Metro. > p.140
- Avella, Camilo. Estudio de los efectos de la formación media técnica en Diseño Gráfico de la Institución Educativa Técnico Bellas Artes Sogamoso (2015-2018). > p.153
- Avila Ochoa, Ana Margarita. Diseñando sistemas-producto desde el territorio y la localidad. > p.167
- Azevedo Fernandes, Marco Aurelio. Azulejaria do Coletivo MUDA: Burburinho visual na paisagem urbana. > p.178
- Bachot, Mónica. La investigación acción. Oportunidad para el diseño de prácticas de enseñanza. > p.157
- Badella, María Laura. La práctica proyectual como acción colaborativa en escenarios híbridos: el 'desmontaje' de una propuesta de enseñanza. > p.135
- Baêta, Marcelo. A construção de um e-book, com técnicas de gamificação. p.177
- Baldo Nami, Guilherme. As cores no processo de aprendizagem na musicalização infantil. > p.150
- Baldo Nami, Guilherme. Prêmio Dorothy Mae Stang de Boas Práticas Extensionistas. > p.143
- Baldo Nami, Guilherme. Universidade do Bem: Gestão em Design, Sustentabilidade e Empreendedorismo. > p.176
- Ballesteros, Steffy. Ciclo de vida del producto como estrategia de enseñanza para Diseño estratégico. > p.174
- Banderas, Paola. El diseño participativo como aporte a la innovación artesanal. > p.169
- Barbosa Guerrero, Inés Ximena. La geometría descriptiva en nuestras manos. > p.155
- Barbosa Guerrero, Inés Ximena. La narrativa de la moda en la urbe. > p.165
- Barbosa Guerrero, Inés Ximena. Metodologías en diseño: relación con el Modelo de KOLB. > p.148
- Barbosa Guerrero, Inés Ximena. Muestras de las tiendas de barrio: caracterización y diseño industrial. > p.165
- Barbosa Olimpio, Ricardo José. O Design Gráfico como ferramenta para produções artísticas. > p.161
- Barbosa, Juliana. O ensino da alfaiataria por meio do audiovisual no ensino remoto emergencial. > p.146
- Barra, Daniela. Diseño Ecuatoriano y Arte Indigenista, ¿utilización o influencia?. > p.164
- Barraud, Silvina. La identidad contextual como acercamiento al diseño. > p.140
- Barreto Güiza, Javier Alberto. Diseño de infografías accesibles. > p.157
- Barrientos Mora, Jesús Eladio. Ilustraciones para infantes mexicanos en contexto intercultural de aprendizaje. > p.151
- Barrientos, Ender. La arquigrafía en el programa de diseño gráfico, modelo educativo con base al Proyecto Pedagógico de Aula PPA. > p.136
- Barrios, Patricia Claudia. "Typo Europeo": La tipografía como voz crítica en el arte contemporáneo. > p.161
- Barseghian, Tristana. Utilización de focus group en el proceso de diseño. > p.146
- Bautista Saucedo, Fabian. Los arquetipos como modelo de comunicación en la metodología del design thinking. > p.147
- Beceiro, Odalys. Señalética. Universidad San Gregorio de Portoviejo. > p.154
- Bellota Noguera, Bruno. La elaboración de la tesis desde un enfoque prospectivo en la carrera de arquitectura. > p.136
- Beltrán, Mariel. Diseñando desde los Valores Humanos. > p.133
- Benavidez Ortiz, Piren. Disergonomia y Ergonomías Subversivas. Deconstruir el presente, rediseñar el futuro. > p.171
- Bergero, Darío. La producción de bocetos en la enseñanza del proceso de diseño: entre la resolución gráfica y la producción del saber. > p.134
- Bergero, María Cecilia. Práctica digital colaborativa para diseño 3D > p.137
- Bergomi, Paolo. Feria Diseño Nuestro en el Museo Casa de la Ciudad de San Miguel de Tucumán. > p.164
- Bermeo, Gianella. Desafíos para un docente de diseño en la nueva década. > p.143
- Bermúdez, Diego. Semillero de Investigación SINAPSIS 2022. > p.157
- Bernal García, Gabriel. La idea, el riesgo de pensar más allá. > p.175
- Berti, Solana. Fanzines de autor. Autopublicación y práctica colectiva. > p.160
- Bevilacqua, Flavio. Corregir y castigar: prácticas arcaicas en la universidad. > p.139
- Bianchi, Carlos Mauro. Dictado del proceso de diseño: Diseño Centrado en la Persona. > p.146
- Blas Ramirez, Sergio. Evaluando atributos emocionales del diseño en sus fases tempranas de desarrollo. > p.147
- Boisselier, Patricia. El desarrollo de interiores desde la perspectiva del diseño inclusivo: Trato igualitario y digno a personas con capacidades diferenciadas en la Era 2030. > p.172
- Bortolucci Baghim, Ciro. A vasta possibilidade de aplicação dos projetos de design. > p.154
- Braida, Frederico. Interfaces entre a comunicação e o design. > p.181
- Brandão de Souza, Gabriela. Representatividade e inclusão na Moda: como as marcas de luxo têm lidado com a inclusão para além dos desfiles e peças publicitárias. > p.182
- Bravo, Rafael Ángel. Método folklórico y nuevas áreas de investigación-creación en diseño. > p.153
- Bressan, Nelson. Transformación del saber en los talleres proyectuales de FADU-UNL. > p.135
- Breuer, Wolfgang Alejandro. El aporte interdisciplinar del diseño en investigaciones académica científicas. > p.151
- Breuer, Wolfgang Alejandro. Enseñanza con enfoques colaborativos del diseño industrial en ciudades sustentables. > p.170
- Bribiesca, Alejandro. Metodología para la enseñanza-aprendizaje de un lenguaje generador de arquitectura. > p.147
- Broggi, Margarita Beatriz. Reflexión sobre el rol de la Teoría en los procesos proyectuales. > p.136
- Brunetti, Federico Alberto. Boito Architetto - Archivio Digitale. A survey on Italian creativity 19th - 20th century between the Accademia di Brera and Politecnico di Milano. > p.169

- Bruschini, Rosana. Las nuevas tecnologías, potenciadoras experienciales del consumo. Nuevas tendencias de consumo basadas en la integración digital. > p.159
- Buelvas, E. Daniel. La arquigrafía en el programa de diseño gráfico, modelo educativo con base al Proyecto Pedagógico de Aula PPA. > p.136
- Buitrago López, Yesid Camilo. Acercamientos de postulados frente a la evaluación en diseño gráfico. > p.139
- Buitrago López, Yesid Camilo. Aproximación a la configuración de Diseño Gráfico. > p.154
- Burbano, Iván. El diseño en relación con las artes liberales. > p.141
- Bustamante, Lady. Diseño de infografías accesibles. > p.157
- Bustamante Parra, Diana María. Herramientas pedagógicas para el proceso de enseñanza-aprendizaje en arquitectura. > p.134
- Cabrera, Maria Julieta. Diseño y ficción: el diseño especulativo en la creación de futuros posibles. > p.179
- Cáceres Gómez, William Javier. Sesiones prácticas mediadas por tecnologías para enseñar diseño industrial online. > p.149
- Cadena, Ramiro. Evaluando atributos emocionales del diseño en sus fases tempranas de desarrollo. > p.147
- Calderón-Canales, Elena. Diseño de material didáctico interactivo para trabajar en comunidades indígenas. > p.145
- Callegari, Evelyn. Campaña gráfica de prevención a la violencia en instituciones educativas. > p.172
- Calmet, Héctor Manuel. Enseñanza Virtual por medio del ZOOM. Diseño de escenografía e iluminación > p.162
- Camargo Montaña, Julian Mauricio. El imaginario colectivo fundamento del desarrollo territorial y la marca ciudad. > p.166
- Camargo Niño, Maria Alejandra. Perfilamiento de usuario en Diseño para empresa de base digital. > p.177
- Campi Maldonado, Elvis. Señalética de reciclaje para estudiantes con discapacidad visual. > p.141
- Campoamor, Belén. Uso de fuentes visuales para el estudio de disciplinas proyectuales. > p.137
- Campos Rossi, Dorival. A extensao na educação superior em prol da integração das políticas públicas somadas a economia circular e aos direitos humanos. > p.175
- Campos Rossi, Dorival. Consciência do consumo e produção mais limpa. A inter-relação com a ODS 12. > p.172
- Canalicchio, Pablo. La industria editorial 4.0. > p.160
- Candela Sanjuán, Bernardo Antonio. Ética profesional del diseño: el caso de los concursos especulativos. > p.172
- Canetti, Rocío Belén. Experiencias de iniciación en investigación: aprendizaje entre investigadores y estudiantes. > p.154
- Canetti, Rocío Belén. Prácticas de Investigación en Diseño Industrial: caso Proyecto de Graduación Textil. > p.157
- Cárdenas Suárez, Mariana. Diseño de infografías accesibles. > p.157
- Cardona Olaya, Felix Augusto. Marketing digital y diseño editorial para apropiación social de memoria sobre técnicas del bordado. > p.160
- Cardoni, María Eugenia. Transformación del saber en los talleres proyectuales de FADU-UNL. > p.135
- Cardoso Villegas, Adriana Judith. Comunicación visual: Campañas de salud sexual. > p.180
- Cardoso Contini, Guilherme. Perspectiva Queer e Design Inclusivo: suporte à diversidade e inclusão. > p.182
- Carrara Domiciano, Cassia Leticia. Perspectiva Queer e Design Inclusivo: suporte à diversidade e inclusão. > p.182
- Carrasco Altamirano, Alma. Pautas editoriales de la revista electrónica Leer, Escribir y Descubrir. > p.161
- Carrera, Karen. La imagen diseñada desde las imágenes de los Juegos Olímpicos. > p.142
- Carvalho, Ana Paula. Estampa Pailey influência cultural oriental no ocidente: movimento hippie aos dias atuais. > p.161
- Carvalho, Ana Paula. Vivências de sala de aula durante a pandemia. > p.149
- Cascaes, Laura. Ecologia e Sustentabilidade: Contos de Fadas e o Século XXI. > p.168
- Cassinelli, Adriana. Creación del aula amigable para fomentar el aprendizaje emotivo. > p.148
- Casso Arias, Marcela Geovana. Reflexiones sobre la enseñanza del proceso de diseño arquitectónico. > p.144
- Castillo Marquez, Jorge Eli. Trafficker digital y diseño publicitario en redes sociales. > p.177
- Castillo Marquez, Maria Gabriela. Trafficker digital y diseño publicitario en redes sociales. > p.177
- Castrezana Guerrero, Norma. Comunicación visual: Campañas de salud sexual. > p.180
- Castro, Jacqueline. A extensao na educação superior em prol da integração das políticas públicas somadas a economia circular e aos direitos humanos. > p.175
- Castro Falero, Jorge Manuel. Cómo mitigar los efectos adversos de la industria textil y moda. > p.173
- Castro, Jacqueline. Consciência do consumo e produção mais limpa. A inter-relação com a ODS 12. > p.172
- Cescatto Germer, Ingo. Memórias dos Projetos de Extensão: Labsol, Taquara e MUDAdesign. > p.181
- Chacón Chacón, Freddy. El Observatorio Colombiano de Diseño Digital, funciones y compromisos. > p.178
- Chavez Alvarez, Elsa. Comunicación visual: Campañas de salud sexual. > p.180
- Chavoya Gama, Jorge Ignacio. Accesibilidad Universal en Contextos Universitarios de Puerto Vallarta, Jalisco. > p.180
- Cíceri, Valeria. Proyecto Tejiendo redes - Propuesta de innovación pedagógica - interinstitucional. > p.143
- Cid, Andrea. Infografías, recursos de enseñanza de procesos textiles indígenas en México. > p.181
- Clavijo Del Valle, Javier Santiago. Evaluación formativa, herramientas para desarrollar el pensamiento crítico en ilustradores. > p.139
- Coelho, Tatiene. A extensao na educação superior em prol da integração das políticas públicas somadas a economia circular e aos direitos humanos. > p.175
- Coelho, Tatiene. Consciência do consumo e produção mais limpa. A inter-relação com a ODS 12. > p.172
- Conna, Yvan. La fotografía como estímulo sensorial y emocional. > p.154
- Cordenons, Natalia. La enseñanza post pandemia: la neo educación. > p.148

- Cordero, Carlos. Imaginario simbólico salvadoreño: experiencias semióticas. > p.165
- Cordone, Maria Delia. Dibujo a mano alzada en 3 dimensiones. p.136
- Cornejo, Camilo. La ortotipografía y la academia. > p.140
- Corona Zapata, Jaesy Alheli. Ilustraciones para infantes mexicanos en contexto intercultural de aprendizaje. > p.151
- Correa Montano, Paula Andrea. La etnografía para la identidad y cultura artesanal. Caldas, Colombia. > p.169
- Corredor Gómez, Viviana Marcela. Transformación sustantiva al currículo del programa Diseño de Modas en las instituciones educativas. Inclusión de proyectos de investigación socialmente responsables. > p.140
- Corsetti, Gonzalo. La investigación acción. Oportunidad para el diseño de prácticas de enseñanza. > p.157
- Cortés Fandiño, Jaime Enrique. Diseño de infografías accesibles. > p.157
- Cortés Robles, Guillermo. Fortalezas y limitaciones del Design Thinking. > p.175
- Cruz Herbas, Zulema Fabiola. Búsqueda de nuevas técnicas creativas. El Pop Up aplicado al diseño de Stand. > p.155
- Cubeiro Rodríguez, Ana María. Artes textiles y experiencia estética en el diseño de vestuario. > p.162
- Cuestas Camacho, Johanna Andrea. El mural como lenguaje visual en la localidad de Puente Aranda – Distrito Grafiti, en la ciudad de Bogotá, en los años 2016 al 2022. > p.163
- Curcio, Gustavo. Exercício de projeto de Livro Interativo: uma experiência de design e saúde mental. > p.161
- Curcio, Gustavo. Técnicas de impressão: experiência de e-learning engajando alunos. > p.149
- Cusumano, Malena. Proyecto Tejiendo redes - Propuesta de innovación pedagógica - interinstitucional. > p.143
- D'Amico, Enrique. Autoengaños de diseño: Consideraciones prácticas para la etapa temprana de los emprendimientos. > p.174
- Da Cunha Bastos, Frederico Gustavo. A extensão na educação superior em prol da integração das políticas públicas somadas a economia circular e aos direitos humanos. > p.175
- Da Cunha Bastos, Frederico Gustavo. Consciência do consumo e produção mais limpa. A inter-relação com a ODS 12. > p.172
- Damasceno Pereira, Ilíada. Análise gráfica do livro ilustrado: compreendendo o projeto visual na literatura infantojuvenil. > p.163
- Damasceno Pereira, Ilíada. Processo de criação da página virtual do Laboratório de Chafurdos da Moda (LabChamo). > p.149
- Dandrea, Emiliano. Dictado del proceso de diseño: Diseño Centrado en la Persona. > p.146
- Dantas, Alejandro. De necesidades emocionales a características de producto: una aplicación empírica de ingeniería Kansei. > p.156
- Daraio, Vanina. ¿Después de la pandemia qué?. > p.144
- Dávalos Pita, Adriana Yunuen. Accesibilidad Universal en Contextos Universitarios de Puerto Vallarta, Jalisco. > p.180
- Daye, Claudia. Técnicas de impressão: experiência de e-learning engajando alunos. > p.149
- De Almeida Gallinari, Laura. Design Social, Inovação e Memória no Coral UNESP. > p.165
- De Almeida, Fabiana. Os desafios do mercado digital para os profissionais de comunicação. > p.149
- de Freitas Ramos, André. Uma análise sobre a oralidade nas histórias em quadrinhos. > p.156
- De La Barrera Medina, Mónica Susana. Análisis socioespacial del alojamiento colaborativo en Morelia y Zacatecas. > p.152
- De La Barrera Medina, Mónica Susana. Desarrollo industrial textil en Irapuato. Del entorno laboral a la cultura organizacional. > p.174
- De La Barrera Medina, Mónica Susana. Las transformaciones socioespaciales y el impacto de la globalización en la vida local. > p.179
- de la Cruz Vergara, Andrea del Carmen. Urban Birds: ciencia y creatividad en piezas informativas. > p.142
- de la Cruz Vergara, Andrea del Carmen. Diseñar lo intangible: patrimonio inmaterial y tipografía. > p.167
- De la Mora, Diana. La educación del diseño frente a la realidad tecnológica. > p.148
- de Macedo Estevo, Aniele. InColor: Ensaio fotográfico sobre falta de identidade racial entre pardos. > p.152
- De Matteo, Analia Daniela. Ediciones expandidas, diseño y futuro. > p.164
- De Monte, Andrea. Prácticas híbridas y modelado responsivo como exploración perceptiva orientada el diseño espacial. > p.134
- de Moura Silva, Maria Rafaelle. Modelando para gordas. > p.182
- de Oliveira Cruz Carlassara, Renata. Design de território: fortalecendo a identidade cultural de comunidade quilombola. > p.164
- de Souza Alves Coutinho, Taís. Interfaces entre a comunicação e o design. > p.181
- del Valle Capriotti, Carina. Construcción comunicativa con el uso de las TICs para la agroindustria sanjuanina. > p.151
- Delgado Martínez, Ligia. Bicentenario 2021 con historias ilustradas y personajes en modelado 3D. > p.169
- Delgado, Gabrielle. Desenvolvimento de plataforma digital educacional com foco em materiais sustentáveis. > p.173
- Delgado Coellar, Alma Elisa. Vinculación Interinstitucional para el fortalecimiento de las artes y el diseño desde una perspectiva de género. > p.168
- Denari Morrow, Angeles Lorna. Experimentaciones morfológicas en la enseñanza de la arquitectura y el diseño. > p.138
- Dias, Gabriela. A vasta possibilidade de aplicação dos projetos de design. > p.154
- Díaz, Norberto. Del cine a la moda, procesos de producción de moda teniendo como eje los elementos de la cinematografía. > p.181
- Díaz, Lucia. Experiencias de iniciación en investigación: aprendizaje entre investigadores y estudiantes. > p.154
- Díaz, Norberto. Realidades expandidas: guía metodológica para el diseño de proyectos transmedia de no ficción. > p.156

- Díaz, Patricia. La libertad de cátedra como espejo de la Autonomía Universitaria. > p.149
- Dominguez, Elia. El emprendimiento: propuesta curricular innovadora de formación universitaria en Venezuela. > p.140
- Donoso, Sergio. Estímulos afectivos hedónicos para el desarrollo creativo y metacognitivo. > p.142
- dos Santos Barbosa, Amanda Kelly. Criação de marca de Lingerie Plus Size. > p.176
- dos Santos de Menezes, Allan. Desenvolvimento de plataforma digital educacional com foco em materiais sustentáveis. > p.173
- Doyle Torres, Carla Simone. Retrato de uma época: tendências do Pinterest no Brasil pandêmico. > p.178
- Duarte, Leticia. Memórias Textiles. > p.162
- Duque Correa, Pablo Andrés. El Diseño Gráfico en la memoria musical: Registro audiovisual e ilustrado de la vida y obra de músicos y compositores de Loja-Ecuador. > p.168
- Edgardo Dallachiesa, Constanza Guidotti. Cátedra Libre Gestión y Acción del Diseño Público (GADIP | UNLP). > p.133
- Emanuel, Bárbara. Design & Escola: colaborações entre designers e educadores. > p.144
- Emanuel, Bárbara. Nombres de diseño gráfico: ¿cómo se llaman las carreras de pregrado?. > p.152
- Enríquez, Anggely. Desarrollo académico de liderazgo y dirección estratégica en Diseño Gráfico. > p.141
- Escalera, Yesica. Los acuerdos sociales. Repercusiones en el proceso de enseñanza aprendizaje. > p.133
- Escandon, Guillermo. Biónica como opción creativa. > p.138
- Escobar Salas, Miguel Federico. MTDI – Aprendizajes obtenidos y estrategias definidas. > p.147
- Escribano, Candela Celeste. Prácticas de Investigación en Diseño Industrial: caso Proyecto de Graduación Textil. > p.157
- Fantini, Estefanía Alicia. Enseñanza y diseño de experiencias: narrativa fotográfica e inmanencia de las imágenes. > p.163
- Farfan, Milagro. El video ensayo como metodología de aprendizaje del diseño audiovisual. > p.144
- Federico, Carola. Práctica digital colaborativa para diseño 3D > p.137
- Felippe, Alessandro Mateus. Retrato de uma época: tendências do Pinterest no Brasil pandêmico. > p.178
- Felix da Silva, Ana Candida. Organização de eventos culturais do Laboratório de Chafurdos da Moda. > p.141
- Fernandez, Magali Beatriz. Artes visuales, literatura y emociones en la infancia. > p.162
- Fernandez Garcia, Carlos Enrique. El periodismo universitario en lenguas originarias e identidad cultural. > p.165
- Fernandez Aztisaran, Laura Viviana. Fast Fashion: contaminación post consumo. > p.170
- Ferraresi Camilo, Stangherlim. A extensao na educação superior em prol da integração das políticas públicas somadas a economia circular e aos direitos humanos. > p.175
- Ferreira da Silva do Carmo, Antonielle. Criação de marca de Lingerie Plus Size. > p.176
- Ferreira, Leticia V. Enseñanza poderosa - Aprendizaje significativo. > p.133
- Ferreira, Leticia V. Enseñanza y virtualidad ¿puro enamoramiento?. > p.150
- Ferreira, Leticia V. Los desafíos de la educación online. > p.150
- Ferroni, Cecilia. Proyecto Tejiendo redes - Propuesta de innovación pedagógica - interinstitucional. > p.143
- Figueiredo, Márcia. Análise Estrutural Qualitativa como Ferramenta para o Design de Mobiliário. > p.156
- Fiorentino, Carlos. Cinco casos controversiales en la enseñanza del Diseño. > p.141
- Florencia Bertuzzi, María. La enseñanza post pandemia: la neo educación. > p.148
- Flores, Alfredo. Enseñanza del diseño arquitectónico integral. Tecnologías computacionales y recursos didácticos. > p.138
- Flores, Pablo. Factores humanos y Diseño; generando productos innovadores con sustento teórico. > p.154
- Flores Quezada, Johana Andrea. Innovación en diseño de mobiliario social. Concurso “Construyendo Sueños”. > p.172
- Folga, Alejandro. Proyecto y Representación: integración curricular en la carrera de Arquitectura. > p.140
- Forniés Ignacio, López. Guías y manuales. Transferir conocimiento en diseño a usuarios no especializados. > p.155
- Franco, Paula Daniela. Enseñar con estrategias para aprender mejor. > p.135
- Franco, Andrés. Señalética. Universidad San Gregorio de Portoviejo. > p.154
- Frayssinet, Enrique. Experiencia exploratoria de aprendizaje invertido y trabajadores del conocimiento Knowmad. > p.143
- Fredes, Claudio. Experimentación proyectual desde las bases del Diseño y pensamiento computacional. > p.147
- Freire de Oliveira, Ana Karla. Disciplina de projeto de produto em tempos de pandemia - Reflexões sobre métodos e resultados. > p.146
- Fuentes Pérez, Eliska. La representación social del diseño y la construcción de significantes y significados en el proceso de significación. > p.181
- Furio Melara, Lucas. As cores no processo de aprendizagem na musicalização infantil. > p.150
- Furio Melara, Lucas. Design e Memória Oral aplicados ao Cuidado da Mulher. > p.182
- Furio Melara, Lucas. Design Social, Inovação e Memória no Coral UNESP. > p.165
- Furio Melara, Lucas. Design, Comunicação e Igualdade de Gênero: Uma Aliança pelas Mulheres. > p.182
- Furio Melara, Lucas. Fórum para o Fim do Mundo. > p.170
- Furio Melara, Lucas. Universidade do Bem: Gestão em Design, Sustentabilidade e Empreendedorismo. > p.176
- Furtado, Bruno. Produção cultural de moda e imagem. > p.169
- Gago, Maria Paula. Criterios para la construcción del corpus de una investigación. > p.155
- Galarza, Andrea. Bordes ribereños: diagramas y variables en los procesos de diseño. > p.156

- Galarza, Andrea. Diseño y representación en la construcción de significados de la vida junto al río. > p.171
- Gallardo, Alejandra. Análisis de redes sociales para productos gráficos. > p.176
- Gallardo, Alejandra. Diseño + Metodología = Innovación. > p.176
- Gallardo, Alejandra. Virtualidad vs. presencialidad en el aprendizaje de taller de diseño. > p.139
- Gallego Gómez, Juan Diego. La etnografía para la identidad y cultura artesanal. Caldas, Colombia. > p.169
- Gallegos-Cázares, Leticia. Diseño de material didáctico interactivo para trabajar en comunidades indígenas. > p.145
- García Sanchez, Luis Alberto. El pensamiento visual en el desarrollo del estudiante de diseño. > p.147
- García Tirado, Johny. Modelo de enseñanza de las Finanzas en Diseño. > p.144
- García Cordero, Marisol Soledad. Acercamientos de postulados frente a la evaluación en diseño gráfico. > p.139
- García, Marisol. Aproximación a la configuración de Diseño Gráfico. > p.154
- García Maldonado, Edwin. Aproximación a unas dimensiones de la práctica curatorial virtual del arte. > p.176
- García Santa Cruz, María Jimena. Consideraciones entre diseño latinoamericano, patrimonio cultural y economía circular. > p.167
- García Rivera, Beatriz Eugenia. Diseño de material didáctico interactivo para trabajar en comunidades indígenas. > p.145
- García Gaviria, Diego Alexander. DOSIS Revista Digital Interactiva: el rol del comunicador audiovisual y digital en el campo editorial. > p.160
- García Manilla, Hugo Domingo. Fortalezas y limitaciones del Design Thinking. > p.175
- García Rojas, Luz Angela. TÁNDEM: una propuesta interdisciplinar para la apropiación de saberes específicos del diseño editorial. > p.160
- García-Hernandez, Mariel. Intervención interdisciplinar desde el enfoque del User Experience Research de un estacionamiento escolar y su dinámica interna. > p.150
- Gareca Apaza, Mireya Lauren. Hábitat educativo de pregrado que propicie un espacio con calidad. > p.150
- Gavilanez, Camilo. Las 3 columnas del Diseño Industrial en La Metro. > p.140
- Gentile, Victoria. Bordes ribereños: diagramas y variables en los procesos de diseño. > p.156
- Gerometta, Mercedes. Uso de fuentes visuales para el estudio de disciplinas proyectuales. > p.137
- Giarratana Narvaez, Flavio René. Diseño y representación en la construcción de significados de la vida junto al río. > p.171
- Girod, Gastón Eduardo. La Silla Criolla Argentina (Parte II). > p.166
- Girod, Gastón Eduardo. La Silla Criolla Argentina. > p.166
- Gomes Santos, João Victor. Memórias dos Projetos de Extensão: Labsol, Taquara e MUDAdesign. > p.181
- Gomez, Daniel. Relaciones recíprocas en el diseño entre la Talavera y las líneas de Nazca como elementos de identidad. > p.166
- Gómez Escobar, Gloria Elena. El Enfoque “Bridging Design Prototype”: Fortalecimiento del Rol del Diseño como Recurso Estratégico en Organizaciones Pequeñas. > p.174
- González, Betzaida. Nichos de mercado para el diseñador gráfico Farusac. > p.174
- Gonzalez, Martín. El desarrollo de interiores desde la perspectiva del diseño inclusivo: Trato igualitario y digno a personas con capacidades diferenciadas en la Era 2030. > p.172
- González Cabrero, José Luis. Diseñando sistemas-producto desde el territorio y la localidad. > p.167
- González, Agustina. Uso de fuentes visuales para el estudio de disciplinas proyectuales. > p.137
- González Erber, Daniela. Valoración de sitios patrimoniales, como práctica responsable, patrimonial e identitaria del diseñador. > p.167
- Gouveia, Nicole. Exercício de projeto de Livro Interativo: uma experiência de design e saúde mental. > p.161
- Goyoaga, Patricia. La enseñanza post pandemia: la neo educación. > p.148
- Grabois, Marcelo. Didáctica en la formación del diseñador industrial: ética profesional. > p.144
- Granados García, Araceli. Experiencias docentes en Diseño a distancia de la FESC-UNAM. > p.133
- Grieco, Mabel. Campaña gráfica de prevención a la violencia en instituciones educativas. > p.172
- Grimaldi, Madalena. Disciplina de projeto de produto em tempos de pandemia - Reflexões sobre métodos e resultados. > p.146
- Gualdrón, Nidia Raquel. Diseño de servicios: Consultorio Móvil de la Responsabilidad Social. > p.156
- Gualy Garcia, Maria Paula. Micro Museo Virtual del Traje Colombiano. > p.168
- Guarnizo Sánchez, Néstor Andrés. Sistematización de experiencias en aula a partir de herramientas análogas y digitales aplicadas a ejercicios TCA – 1. > p.137
- guindani, Joel Felipe. Retrato de una época: tendências do Pinterest no Brasil pandêmico. > p.178
- Guitelman, Sara. Ediciones expandidas, diseño y futuro. > p.164
- Güiza González, David Alejandro. Laboratorios de medios digitales en Colombia. > p.149
- Gutierrez, Martha. Modelo de Gestión de proyectos tecnológicos, una mirada desde el diseño. > p.175
- Gutiérrez Castorena, Pablo. La educación del diseño frente a la realidad tecnológica. > p.148
- Gutiérrez, María. Sinestesia para diseños multisensoriales. > p.148
- Guzman, Marcelino. NeuroHábitat Digital y las experiencias físico-digitales. > p.178
- Hena Santa, Juan David. Bootcamp #Pascualchallenge 2018-1. > p.138
- Henriques, Fernanda. A vasta possibilidade de aplicação dos projetos de design. > p.154
- Henriques, Fernanda. Belê: Design de una aplicación de reseña de productos cosméticos. > p.177
- Henriques, Fernanda. Fotografia contemporânea: A Hibridização Entre Analógico e Digital Nas Mídias Sociais. > p.162

- Henriques, Fernanda. Perspectiva Queer e Design Inclusivo: suporte à diversidade e inclusão. > p.182
- Heredia, Isabel. Las 3 columnas del Diseño Industrial en La Metro. > p.140
- Hermida, María Florencia. Las asignaturas de las áreas de Tecnología y Gestión en las carreras proyectuales. > p.157
- Hernandez Arroyo, Enrique Noe. Detección de Competencias Creativas. > p.139
- Hernández Borges, María Rosario. Ética profesional del diseño: el caso de los concursos especulativos. > p.172
- Hernández-Gallego, Luisa Fernanda. Articulación de la biomimética y diseño como estrategia en la enseñanza del diseño. > p.153
- Herrera, Silvina Amalia. Apropiación cultural, procesos de hibridación cultural y diseño: reflexiones teóricas. > p.164
- Hesayne, Francisco. Ficciones Futuras. > p.134
- Hidalgo Valencia, Isabel. Entre lo virtual y presencial: aprendizaje basado en proyectos de los estudiantes del curso de Técnicas digitales del diseño para la estampación textil. > p.149
- Higuera Zimbrón, Alejandro. Competencia Digital Docente en Programas de Diseño. > p.143
- Hipperdinger, Adriana. Las asignaturas de las áreas de Tecnología y Gestión en las carreras proyectuales. > p.157
- Íñigo Dehud, Laura Silvia. Educación del Diseño y la Sustentabilidad. > p.171
- Irazábal, Paola. Formación inicial en diseño: una experiencia desde la fotografía. > p.149
- Izquierdo Manrique, María Andrea. Diseñar lo intangible: patrimonio inmaterial y tipografía. > p.167
- Jaimes, Adrian. Bicentenario 2021 con historias ilustradas y personajes en modelado 3D. > p.169
- Java Balanovsky, Daniela. Fotoperiodismo en el siglo de los smartphones. > p.159
- Jimenez Araujo, Vera Lucía. Diseño periodístico, pandemia y educación remota. > p.146
- Jiménez, Carlos. Diseño integral del templo de Santiago Apóstol para potenciar el turismo sostenible. > p.168
- Kazár, Jennifer. Ficciones Futuras. > p.134
- La Ferrara, Agustina. Autogestión para la edición del desacato disidente. > p.161
- Labarca Puellas, Alejandra Carolina. Design de territorio: fortaleciendo a identidade cultural de comunidade quilombola. > p.164
- Lagunas, Valeria. Ediciones expandidas, diseño y futuro. > p.164
- Laguna-Tapia, Andrés. Ilusiones ópticas: representaciones de la juventud en el audiovisual boliviano. > p.163
- Lalli, Marcelo. El picture in picture en la ficción. > p.158
- Lalli, Marcelo. El vampirismo femenino en el cine. > p.159
- Lares, Lorna. Diseño Regenerativo: principios socio-espaciales dentro de un marco referencial territorial multiescalar, a partir de la expresión cultural y representación material de comunidades indígenas en Chile. > p.171
- Larrea Solorzano, Andrea Daniela. El diseño de autor vinculado a la artesanía nacional, caso Ecuador. > p.169
- Larrea Solorzano, Andrea Daniela. Manifestaciones culturales populares de Chimborazo. Manual de exposiciones. > p.165
- Lauria, Sara. La práctica proyectual como acción colaborativa en escenarios híbridos: el 'desmontaje' de una propuesta de enseñanza. > p.135
- Lauria, Sara. Los Pilares y la Laguna: talleres participativos para el diseño urbano. > p.180
- Leite, Gabriel. Fotografia contemporanea: A Hibridização Entre Analógico e Digital Nas Mídias Sociais. > p.162
- Lentez, Amanda. Collabore: Prototipação de plataforma digital para combater a recessão econômica. > p.177
- Leon Vega, Anthony Joan. Estudio del diseño de interfaz de usuario y su relación en la captación del mensaje en siete juegos interactivos, Ministerio Educación. Caso: Unidad Educativa Daule. > p.178
- León Parra-Monsalve, James. Educación para la paz en profesiones de comunicación y diseño. > p.172
- León, Néstor. Modelo Gerencial de Creatividad e Innovación. > p.141
- Leroy Evangelista, Jane. Os desafios do mercado digital para os profissionais de comunicação. > p.149
- Lesmes, Luis Alberto. El Observatorio Colombiano de Diseño Digital, funciones y compromisos. > p.178
- Lesmes, Alejandra. Laboratorios de medios digitales en Colombia. > p.149
- Liberatore, Narela. Uso de fuentes visuales para el estudio de disciplinas proyectuales. > p.137
- Lindemann, Pia. Experiencia de co-creación entre artesanos locales y diseñadores industriales en formación. > p.170
- Lonna, Ivonne. Diseño gráfico mexicano y justicia social. > p.181
- Loor Rosales, Joffre Bernardo. Estudio del diseño de interfaz de usuario y su relación en la captación del mensaje en siete juegos interactivos, Ministerio Educación. Caso: Unidad Educativa Daule. > p.178
- Loor Rosales, Joffre Bernardo. Los fundamentos de diseño y su influencia en acabados de afiches publicitarios. Caso: asignatura Diseño 3D. p.136
- Lopez Gualdrón, Clara Isabel. Ciclo de vida del producto como estrategia de enseñanza para Diseño estratégico. > p.174
- Lopez, Yusiel. Empatía, pensamiento crítico y juicios de valor en la enseñanza del diseño. > p.143
- Lopez, Yusiel. Experiencias docentes en Diseño a distancia de la FESC-UNAM. > p.133
- Lopez Aguado, Hector. Los acuerdos sociales. Repercusiones en el proceso de enseñanza aprendizaje. > p.133
- Lopez, Lalo. Modelo de Pensamiento Integral. > p.156
- López, Cristina Amalia. Centro cultural Eugenio F. Virla. La cultura como lugar de inclusión. > p.167
- López, Cristina A.. Diseño Inclusivo en Espacios Interiores. > p.135
- López, María Gabriela. El impacto de las TIC's en el proceso de enseñanza-aprendizaje del Taller de Diseño en Comunicación Visual de la Facultad de Artes/UNLP. > p.137
- López, Cristina Amalia. Feria Diseño Nuestro en el Museo Casa de la Ciudad de San Miguel de Tucumán. > p.164
- López, Agustina Pía. Ficciones Futuras. > p.134

- López Reyes, Araceli. La identidad cultural plasmada a través del grafiti mural. > p.166
- López, Luciana. Memorias Textiles. > p.162
- López, Cristina Amalia. Nuevos paradigmas en la industria de la moda: interrogantes, cuestionamientos y desafíos. > p.178
- López-León, Ricardo. Estrés: el deterioro invisible en estudiantes de diseño. > p.134
- Lucano, Santiago. El diseño gráfico y multimedia, actor fundamental en la Pandemia Covid-19. > p.177
- Luna-Gijon, Gerardo. Visualización de datos para revelar la violencia hacia las universitarias. > p.182
- Luqui, Octavio Augusto. Experimentaciones morfológicas en la enseñanza de la arquitectura y el diseño. > p.138
- Luz, Bruna. Estampa Pailey influência cultural oriental no ocidente: movimento hippie aos dias atuais. > p.161
- Macchi, Alejandra. La caja de resonancia. Una propuesta de ensamblaje didáctico proyectual. > p.134
- Magrin, Laura Rinaldi. Florescer. > p.161
- Maia Melo, Diogo. A moda retratada na cultura alagoana. > p.167
- Maidana, Nidia. La investigación acción. Oportunidad para el diseño de prácticas de enseñanza. > p.157
- Maldonado, Martha. Compartiendo Pantalla. > p.150
- Malizia, Sebastián. Enseñanza y Diseño de experiencias lúdicas: entre lo analógico y lo digital. > p.136
- Manrique Mendoza, María Yanira. Experiencias docentes en Diseño a distancia de la FESC-UNAM. > p.133
- Marambio Avaria, Angeles. La representación del rol de la mujer y la maternidad en las series Borgen y Designated Survived, 60 days (versión coreana). > p.159
- Marco, Maria Celina. El lenguaje en la obra de Leticia Obeid. Prácticas de apropiación en el videoarte. > p.158
- Mariaca, Cecilia. Del Diseño Gráfico a la materialidad: caso convento San Francisco de La Paz. > p.168
- Marin, Marisol. Cátedra Libre Gestión y Acción del Diseño Público (GADIP | UNLP). > p.133
- Marques de Oliveira, Bruna. “Divina renda”. > p.164
- Marques de Oliveira, Bruna. Criação de uma coleção para o vestuário. > p.173
- Marques de Oliveira, Bruna. Direito de imagem associado à moda e suas perspectivas legais. > p.175
- Marques de Oliveira, Bruna. Moda: marketing pessoal. > p.175
- Marques de Oliveira, Bruna. O Design Thinking aplicado à Modelagem do Vestuário. > p.152
- Márquez Villeda, Huberta. En el Diseño, la experiencia vivencial del acto de dibujar. > p.142
- Martello, Vanesa. Una experiencia de investigación con diseño flexible. > p.155
- Martí, Sandra Amelia. Enseñanza-aprendizaje del diseño, participación estudiantil en una convocatoria institucional en torno a la reflexión del arte, género y diseño. > p.182
- Martí, Sandra Amelia. Pedagogía de la Ternura: archiva feminista personal y estudios de casos de los años 2020, 2021 y 2022. > p.163
- Martinez, Javier. Ciclo de vida del producto como estrategia de enseñanza para Diseño estratégico. > p.174
- Martinez, Silvia Marta. Diseño Inclusivo en Espacios Interiores. > p.135
- Martinez, Silvia. ECODISEÑO. Una propuesta didáctica en la Carrera de Diseño de Interiores y equipamiento. > p.171
- Martinez, Silvia. La Rinconada. Transversalidad entre la artesanía y la experiencia áulica a través de Diseño integrando territorios ganaderos. > p.170
- Martinez, Rafael. Transiciones de diseño a partir del Aprendizaje Basado en Proyectos. > p.172
- Martínez Gueyraud, Alban. Las emociones y el sentido del tiempo. > p.163
- Martins Camargo, Thais Rocha. As cores no processo de aprendizagem na musicalização infantil. > p.150
- Martins, Bianca. Design & Escola: colaborações entre designers e educadores. > p.144
- Martins Camargo, Thais Rocha. Design Social, Inovação e Memória no Coral UNESP. > p.165
- Massensini, Rogério. O papel social do design para a aprendizagem e a cidadania. > p.145
- Mastropasqua, Pablo. Historia del diseño Latinoamericano, una mirada desde la identidad. > p.166
- Mata Santel, Jaqueline. Infografías, recursos de enseñanza de procesos textiles indígenas en México. > p.181
- Matas Musso, Josefina Leonor. Del Diseño Gráfico a la materialidad: caso convento San Francisco de La Paz. > p.168
- Mateus, Grace. El significado del concepto creatividad en un programa de diseño industrial. > p.153
- Mateus, Cristina. Mediación Pedagógica y pertinencia de los aprendizajes para la calidad educativa en la UNAD. > p.134
- Mathias, Ariadne. Design e Memória Oral aplicados ao Cuidado da Mulher. > p.182
- Mbona Paulo, Miguel. Do Analógico ao Digital: valores imateriais e materiais. > p.151
- Melara, Lucas Furio. Prêmio Dorothy Mae Stang de Boas Práticas Extensionistas. > p.143
- Melendres Arellano, Ashly Marianela. Estudio del diseño de interfaz de usuario y su relación en la captación del mensaje en siete juegos interactivos, Ministerio Educación. Caso: Unidad Educativa Daule. > p.178
- Mena Freire, Julia Andrea. La representación social del diseño y la construcción de significantes y significados en el proceso de significación. > p.181
- Méndez, Verónica. La comunidad de aprendizaje como potenciador disciplinar. > p.158
- Miranda Campos, Cecilia Patricia. Danzas de mi tierra: técnica ilustrativa aplicando el arte bordado. > p.169
- Miyashiro Silva, Victoria. Memórias dos Projetos de Extensão: Labsol, Taquara e MUDAdesign. > p.181
- Molano Gaona, Franklyn. DOSIS Revista Digital Interactiva: el rol del comunicador audiovisual y digital en el campo editorial. > p.160
- Molina del Valle, Juan Fernando. Cómo abordar un ejercicio de arquitectura interior (a través de los modos de vida). Metodología AED. > p.180
- Molina González, Marta Nydia. La percepción como mecanismo clave en el proceso diseño. > p.148
- Molina Benavides, Lina María. Maleta didáctica sobre educación sexual integral para niños a través de herramientas de diseño gráfico y pedagogía. > p.151

- Molina Jeronymo, Raul. Memórias dos Projetos de Extensão: Labsol, Taquara e MUDAdesign. > p.181
- Molina González, Marta Nydia. Vida y andares urbanos: diseño, experiencia y complejidad. > p.180
- Molinas, Isabel. Postales que intensifican la comprensión: reflexiones sobre el giro estético. > p.143
- Monacchi, María Celina. Experiencias de iniciación en investigación: aprendizaje entre investigadores y estudiantes. > p.154
- Monarca Temalatzí, Rogelio. La identidad cultural plasmada a través del grafiti mural. > p.166
- Monsalve Castaño, Magdalena. Evaluar el cuerpo vibrátil en el taller de diseño gráfico. > p.139
- Monteiro, Gisela. Vivências de sala de aula durante a pandemia. > p.149
- Montoya González, Brian Adrián. Laboratorios de medios digitales en Colombia. > p.149
- Moreno Villegas, Viviana. ISMOS: movimientos que enlazan pasado y futuro. > p.137
- Müller, María Sara. ¿Después de la pandemia qué?. > p.144
- Muñoz Dagua, Clarena. Competencias comunicativas para diseñadores: Centros de Escritura y enseñanza-aprendizaje. > p.158
- Muñoz Salas, Luis Alejandro. Criterios de diseño de interfaces enfocado en la carga cognitiva. > p.177
- Muñoz, Mariether. El paradigma de la inclusión en el diseño artístico-educativo. > p.163
- Muñoz Ortiz, Lissette Lorena. Micro Museo Virtual del Traje Colombiano. > p.168
- Muñoz, Cinthia. Pautas editoriales de la revista electrónica Leer, Escribir y Descubrir. > p.161
- Muñoz Salas, Luis Alejandro. Perfilamiento de usuario en Diseño para empresa de base digital. > p.177
- Murga González, Alejandro Daniel. La identidad queer como diseño contrahegemónico: el performance drag tijuanaense. > p.182
- Nami, Guilherme Baldo. Fórum para o Fim do Mundo. > p.170
- Naranjo Ortiz, Andrés. ISMOS: movimientos que enlazan pasado y futuro. > p.137
- Nascimento Garção, Geniclaudia. “Divina renda”. > p.164
- Nascimento Garção, Geniclaudia. Criação de uma coleção para o vestuário. > p.173
- Nascimento Garção, Geniclaudia. Direito de imagem associado à moda e suas perspectivas legais. > p.175
- Nascimento Amaral, Jenifer. Memórias dos Projetos de Extensão: Labsol, Taquara e MUDAdesign. > p.181
- Navarrete, Sandra. Neurociencias aplicadas al diseño emocional. > p.154
- Navarro, Marisa. Escenarios virtuales para el aprendizaje del Proceso de Diseño. > p.146
- Nigro, Miguel Ángel. Eficacia en la relación de sistemas de producción y creación escenográfica. > p.162
- Nobrega, Lucas. The Mountain Forge: Designing an authorial 3D cinematic. > p.164
- Noordermeer, Andrea. Uso de fuentes visuales para el estudio de disciplinas proyectuales. > p.137
- Nunes da Silva, Lucineide. Direito de imagem associado à moda e suas perspectivas legais. > p.175
- Nunes da Silva, Lucineide. Moda: marketing pessoal. > p.175
- Núñez, Sandra. La representación social del diseño y la construcción de significantes y significados en el proceso de significación. > p.181
- Odetti, Jimena Vanina. Distrito Creativo de Puerto Vallarta, espacio de oportunidad para unidades económicas de arte, arquitectura y diseño. > p.175
- Ormaechea, María Camila. Diseño y representación en la construcción de significados de la vida junto al río. > p.171
- Ortega, Arturo Santamaría. La gamificación: estrategia lúdica para la enseñanza del diseño sustentable. > p.139
- Ortega, Nestor Damian. MTDI – Aprendizajes obtenidos y estrategias definidas. > p.147
- Osnaya, Santiago. Metodología retórica del discurso para la concepción de un proyecto de diseño. > p.147
- Pagola, Lila Isabel. ¿Código o visual? Sobre la enseñanza de lenguaje informático a diseñadores/as. > p.145
- Paredes Jiménez, Guadalupe. La identidad cultural plasmada a través del grafiti mural. > p.166
- Paredes Calderón, Bertha Alejandra. Significación de los textos visuales de la fiesta popular pase del niño Rey de Reyes de Riobamba. > p.167
- Parra, Verónica. Badgets (Insignias digitales/ Google Earth: Guerra de Malvinas). > p.178
- Parra, Izaúl. Experiencia de co-creación entre artesanos locales y diseñadores industriales en formación. > p.170
- Pazmiño Vernaza, Pamela. Gráfica, carteles y pancartas en las manifestaciones feministas en la ciudad de Quito, período 2017-2019. > p.182
- Peisajovich, Sara. La moda desde la perspectiva de las categorías artísticas. > p.158
- Peixoto de Azevedo Pedrosa, Stella Maria. A construção de um e-book, com técnicas de gamificação. p.177
- Pelliza, Mariana. El Branding Personal en las Carreras de Moda. > p.159
- Pellizzoni, Pablo Daniel. Experiencia exploratoria de aprendizaje invertido y trabajadores del conocimiento Knowmad. > p.143
- Perazzi de Aquino, Henrique. As camisas de Jorge. Estampas coloridas na vestimenta do famoso escritor. > p.152
- Pereira de Andrade, Ana Beatriz. “Self-Design”: padronização de si nas redes. > p.178
- Pereira de Andrade, Ana Beatriz. As cores no processo de aprendizagem na musicalização infantil. > p.150
- Pereira Rodrigues, Julieta. Autogestión para la edición del desacato disidente. > p.161
- Pereira de Andrade, Ana Beatriz. Design Social, Inovação e Memória no Coral UNESP. > p.165
- Pereira de Andrade, Ana Beatriz. Design, Comunicação e Igualdade de Gênero: Uma Aliança pelas Mulheres. > p.182
- Pereira de Andrade, Ana Beatriz. Florescer. > p.161
- Pereira, Ana. Fórum para o Fim do Mundo. > p.170
- Pereira de Andrade, Ana Beatriz. Fórum para o Fim do Mundo. > p.170
- Pereira, Heydi. Los fundamentos de diseño y su influencia en acabados de afiches publicitarios. Caso: asignatura Diseño 3D. p.136

- Pereira de Andrade, Ana Beatriz. Prêmio Dorothy Mae Stang de Boas Práticas Extensionistas. > p.143
- Pereira de Andrade, Ana Beatriz. The Mountain Forge: Designing an authorial 3D cinematic. > p.164
- Pereira, Ana. Universidade do Bem: Gestão em Design, Sustentabilidade e Empreendedorismo. > p.176
- Pereira de Andrade, Ana Beatriz. Universidade do Bem: Gestão em Design, Sustentabilidade e Empreendedorismo. > p.176
- Pereira de Andrade, Ana Beatriz. As camisas de Jorge. Estampas coloridas na vestimenta do famoso escritor. > p.152
- Peres, Giovana. Design Social, Inovação e Memória no Coral UNESP. > p.165
- Pérez Estrada, Lourdes Eugenia. Diseño de cartel educativo para facilitar la comprensión de las emociones por medio de metáforas visuales. > p.179
- Pérez Árias, Julio Andrés. Diseño de infografías accesibles. > p.157
- Pérez Cardona, Carmen Adriana. Experiencia del componente práctico del curso de proyecto de diseño I Universidad Nacional Abierta y a Distancia. > p.150
- Pérez, Kimberly. Infografías, recursos de enseñanza de procesos textiles indígenas en México. > p.181
- Petautschnig, Kurt. Caracterización de la enseñanza y desarrollo del pensamiento visual, creatividad y didácticas metodológicas del Diseño en la Universidad Gabriela Mistral. > p.157
- Pieragostini, Patricia Alejandra. La investigación acción. Oportunidad para el diseño de prácticas de enseñanza. > p.157
- Pieragostini, Patricia Alejandra. La práctica proyectual como acción colaborativa en escenarios híbridos: el ‘desmontaje’ de una propuesta de enseñanza. > p.135
- Pinheiro Lopes, Humberto. A moda retratada na cultura alagoana. > p.167
- Pinheiro Lopes, Humberto. Análise gráfica do livro ilustrado: compreendendo o projeto visual na literatura infantojuvenil. > p.163
- Pinheiro Lopes, Humberto. Interdisciplinaridade entre estética e desenho de moda. > p.141
- Pinheiro Lopes, Humberto. Moda, empreendedorismo e economia criativa. > p.176
- Pinheiro Lopes, Humberto. Modelando para gordas. > p.182
- Pinheiro Lopes, Humberto. Organização de eventos culturais do Laboratório de Chafurdos da Moda. > p.141
- Pinheiro Lopes, Humberto. Processo de criação da página virtual do Laboratório de Chafurdos da Moda (LabChamo). > p.149
- Pinheiro Lopes, Humberto. Produção cultural de moda e imagem. > p.169
- Plácido da Silva, João Carlos R.. O ensino da representação manual na educação e o reflexo nos futuros profissionais do design. > p.153
- Platino, María Florencia. La investigación acción. Oportunidad para el diseño de prácticas de enseñanza. > p.157
- Pompilio Sartori, Juan Jose. De necesidades emocionales a características de producto: una aplicación empírica de ingeniería Kansei. > p.156
- Portugal, Jonatan. Desafíos para un docente de diseño en la nueva década. > p.143
- Poveda Díaz, Pablo. Material acústico sustentable para salones de conferencias “Paneles de Tacuara”. > p.173
- Pozo, Carla. Material acústico sustentable para salones de conferencias “Paneles de Tacuara”. > p.173
- Prudente, Caroline. Belê: Design de una aplicación de reseña de productos cosméticos. > p.177
- Quarati, Ivana Daniela. Los Pilares y la Laguna: talleres participativos para el diseño urbano. > p.180
- Queiroz Ferreira Barata, Tomás. Desenvolvimento de plataforma digital educacional com foco em materiais sustentáveis. > p.173
- Queiroz Ferreira Barata, Tomás. Design de território: fortalecendo a identidade cultural de comunidade quilombola. > p.164
- Queiroz Ferreira Barata, Tomás. Do Analógico ao Digital: valores imateriais e materiais. > p.151
- Queiroz Costa, Rodrigo Antônio. O papel social do design para a aprendizagem e a cidadania. > p.145
- Quinche, Victoria. Diseño estratégico y social en organizaciones culturales. > p.164
- Quintero, Alan. Diseño & Academia. Transformación de procesos académicos en diseño. > p.137
- Quintero, Benjamín. Procesos interactivos en la enseñanza del color en el Diseño. > p.138
- Quintero Ospino, Alioka Itaré. Semillero de Investigación SINAPSIS 2022. > p.157
- Quiroz Castrejón, Carlos Roberth. Blockchain y el Multiverso NFTs: claves para emprendimientos y contenidos digitales. > p.176
- Raigosa Diaz, Carolina. Propuesta de diseño de prendas superiores para mujeres con acondroplasia en la ciudad de Bucaramanga. > p.172
- Raigosa Diaz, Carolina. Propuesta de prendas masculinas desde el universo Kaki Wear con proceso tecnológicos a partir de la reutilización en la ciudad de Bucaramanga. > p.173
- Ramírez Jefferson, María Margarita. Diseño periodístico, pandemia y educación remota. > p.146
- Ramírez Saldaña, Gloria del Carmen. Desarrollo industrial textil en Irapuato. Del entorno laboral a la cultura organizacional. > p.174
- Ramírez Castellanos, Tatiana Ibeth. Diseño estratégico + Educación: un detonante para la transformación de las organizaciones. > p.180
- Ramírez, María Fernanda. Diseño integral del templo de Santiago Apóstol para potenciar el turismo sostenible. > p.168
- Ramírez, Jaime. Formación inicial en diseño: una experiencia desde la fotografía. > p.149
- Ramírez Beltrán, Abigail. Ilustraciones para infantes mexicanos en contexto intercultural de aprendizaje. > p.151
- Ramón Rossi, Luis Sebastián. Diseñar ciudades computables: de las smart cities a la plataformización urbana. > p.180
- Ramos, Leticia Scarlett. Análisis socioespacial del alojamiento colaborativo en Morelia y Zacatecas. > p.152
- Raviol, Federico Oscar. Transformación del saber en los talleres proyectuales de FADU-UNL. > p.135

- Rebello Magalhães de Oliveira, Paula. "Self-Design": padronização de si nas redes. > p.178
- Rebello Magalhães Cardial, Beatriz. "Self-Design": padronização de si nas redes. > p.178
- Renis, Gastón Roberto. Fotoperiodismo en el siglo de los smartphones. > p.159
- Restrepo, Solandi. Marketing digital y diseño editorial para apropiación social de memoria sobre técnicas del bordado. > p.160
- Restrepo, Diana. Plataforma de divulgación de investigación en comunicación en UNIMINUTO. > p.152
- Revelo Munar, Juan Pablo. Arte y Diseño después del Crystal Palace. > p.153
- Reyes González, Alberto. Accesibilidad Universal en Contextos Universitarios de Puerto Vallarta, Jalisco. > p.180
- Reyes González, Andres Enrique. Distrito Creativo de Puerto Vallarta, espacio de oportunidad para unidades económicas de arte, arquitectura y diseño. > p.175
- Reyes González, Alberto. Distrito Creativo de Puerto Vallarta, espacio de oportunidad para unidades económicas de arte, arquitectura y diseño. > p.175
- Reyes Cruz, Esmeralda. Visualización de datos para revelar la violencia hacia las universitarias. > p.182
- Riboldi, Ignacio. Like! De las pantallas al Diseño de experiencia. > p.142
- Rihouet, Nora Andrea. Enfoque basado Competencias en la Enseñanza de Diseño. > p.158
- Risco Mc Gregor, Lucia Corali Nelly. Innovación en diseño de mobiliario social. Concurso "Construyendo Sueños". > p.172
- Rivadeo Torres, Marine. La moda sustentable o sostenible. > p.173
- Rivera Gutiérrez, Erika. Competencia Digital Docente en Programas de Diseño. > p.143
- Rivera Castillo, Sonia Guadalupe. La percepción como mecanismo clave en el proceso diseño. > p.148
- Rivera Castillo, Sonia Guadalupe. Vida y andares urbanos: diseño, experiencia y complejidad. > p.180
- Robalino López, Angel Eduardo. Diseño + Metodología = Innovación. > p.176
- Robalino López, Paola Estefanía. Diseño + Metodología = Innovación. > p.176
- Rocha Alvarez, Delma Esther. Laboratorio de creatividad. > p.179
- Rodas Pérez, Manuel Antonio. Experiencias de Investigación en el Diseño y Desarrollo de la Marca Indígena KUCHAPUNKU. > p.169
- Rodriguez Soifer, Solange. De la violencia de masas a la violencia digital en Twitter. > p.159
- Rodriguez Barros, Diana. Experiencia exploratoria de aprendizaje invertido y trabajadores del conocimiento Knowmad. > p.143
- Rodriguez Villamizar, Mary Yaneth. Gerencia y Construcción de Marca. p.175
- Rodriguez Collioud, Luz. Integración de la plataforma Moodle en e-learning audiovisual universitario. > p.158
- Rodriguez Collioud, Luz. La adaptación de los cines argentinos durante la pandemia COVID-19. > p.159
- Rodriguez Juárez, Horacio Iván. Relaciones recíprocas en el diseño entre la Talavera y las líneas de Nazca como elementos de identidad. > p.166
- Rodríguez Acevedo, Jorge Andrés. Articulación de la biomimética y diseño como estrategia en la enseñanza del diseño. > p.153
- Rodríguez Córdoba, Lizeth Paola. Construcción de identidad y relación frente a la responsabilidad ética. > p.164
- Rodríguez, Erika. Experiencias docentes en Diseño a distancia de la FESC-UNAM. > p.133
- Rodríguez, Natalia Cardona. Herramientas pedagógicas para el proceso de enseñanza-aprendizaje en arquitectura. > p.134
- Rodríguez Baquero, Nixon Yamid. La ortotipografía y la academia. > p.140
- Rodríguez Rivera, Aranza Rebeca. Pautas editoriales de la revista electrónica Leer, Escribir y Descubrir. > p.161
- Rodríguez-Aguilar, Jorge Luis. El taller artístico-pedagógico de Diseño Fotográfico: una introducción necesaria. > p.134
- Romero, Javier. Experiencia del componente práctico del curso de proyecto de diseño I Universidad Nacional Abierta y a Distancia. > p.150
- Romero, Marilina. Experiencias en la investigación del paisaje. Identidad y pertenencia. > p.155
- Romero Baldivieso, Ximena Marcela. Religiosidad en el espacio doméstico de la vivienda. > p.154
- Ron, Lucia. Dictado del proceso de diseño: Diseño Centrado en la Persona. > p.146
- Ronquillo Bolaños, Abraham. Visualización de datos para revelar la violencia hacia las universitarias. > p.182
- Rosellini, Fernando. Conocimientos previos de los estudiantes de niveles avanzados de Diseño Industrial. > p.137
- Rosellini, Fernando. Dictado del proceso de diseño: Diseño Centrado en la Persona. > p.146
- Rosello, Matilde. Microutopías inclusivas. La accesibilidad a los espacios de arte, su obra y patrimonio cultural, mediada por el diseño y la tecnología. > p.161
- Rossell Vittorini, Maria Cristina Patricia. Material acústico sustentable para salones de conferencias "Paneles de Tacuara". > p.173
- Rubino, Ángela. Reconstrucción Rubino-Duarte, una herramienta sustentable. > p.147
- Saavedra Torres, Edgar. Estudio de los efectos de la formación media técnica en Diseño Gráfico de la Institución Educativa Técnico Bellas Artes Sogamoso (2015-2018). > p.153
- Sáenz Belmonte, Laura. La responsabilidad social educativa como transformador del hábitat para el bienestar. > p.142
- Salazar, Luisa. Enfoque basado Competencias en la Enseñanza de Diseño. > p.158
- Salguero Duchén, Vania. Complejidad de la transmisión estética en el textil Guaraní Boliviano. > p.151
- Salinas Tapia, Claudia. Enseñanza con enfoques colaborativos del diseño industrial en ciudades sustentables. > p.170
- Salinas Gutiérrez, Isabel. Enseñanza de modelo para diseñar módulos por repetición gráfica. > p.147
- Salomón, Juan Pablo. Webinar como instrumento de educación no formal para extensión universitaria. > p.150
- Sanchez, Pablo. TÁNDEM: una propuesta interdisciplinar para la apropiación de saberes específicos del diseño editorial. > p.160

- Sánchez Munevar, Jorge Hernando. Análisis semiótico de la imagen en carteles de campañas políticas presidenciales. > p.181
- Sánchez, Mauro Edel. Teoría del habitar. Una experiencia didáctica en ciernes. > p.138
- Sandoval, Mónica. Tendencia semántica de signos gráficos en marcas de cantones. > p.155
- Santel, Jaqueline Mata. Visualización de datos para revelar la violencia hacia las universitarias. > p.182
- Santos Brandão, Marcus Paulo. Análise Estrutural Qualitativa como Ferramenta para o Design de Mobiliário. > p.156
- Santos Malaguti de Sousa, Cyntia. Design de território: fortalecendo a identidade cultural de comunidade quilombola. > p.164
- Santos Silva, Ailton. O crescimento do e-commerce por meio do Instagram na pandemia. Um estudo de UX Design. > p.173
- Santos Silva, Ailton. O design instrucional como balizador no processo de ensino aprendido. > p.135
- Santos Silva, Ailton. O ensino de design de superfície na universidade em tempos de pandemia. Estudo de caso abordando tipos de padronagens e recursos utilizados. > p.145
- Santos Silva, Ailton. UX Design. Ensino aprendizagem curso de design. Uma abordagem na modalidade síncrona nas disciplinas de ensino superior. > p.145
- Sarmiento, Fernanda. Técnicas de impressão: experiência de e-learning engajando alunos. > p.149
- Sarricchio, Adriana Alejandra. La investigación acción. Oportunidad para el diseño de prácticas de enseñanza. > p.157
- Sarricchio, Adriana Alejandra. Transformación del saber en los talleres proyectuales de FADU-UNL. > p.135
- Sarzosa, Esteban. Diseño con estrategia, una necesidad del mercado actual. > p.142
- Sciascia, Gabriela. Eficacia en la relación de sistemas de producción y creación escenográfica. > p.162
- Segoviano García, Jenny. Experiencias docentes en Diseño a distancia de la FESC-UNAM. > p.133
- Seixas dos Santos, Marcia. Os correlatos neurofisiológicos de espaços construídos no estado afetivo dos profissionais. > p.155
- Serra, María Liliana. Los Pilares y la Laguna: talleres participativos para el diseño urbano. > p.180
- Serrano Tavera, Islena Paola. Propuesta de diseño de prendas superiores para mujeres con acondroplasia en la ciudad de Bucaramanga. > p.172
- Serrano-Acuña, Mara Edna. Ilustraciones para infantes mexicanos en contexto intercultural de aprendizaje. > p.151
- Serrano-Acuña, Mara Edna. Pautas editoriales de la revista electrónica Leer, Escribir y Descubrir. > p.161
- Sguario, Cristian Gonzalo. Importancia de la Maqueta Analógica durante el proceso de diseño. > p.135
- Sierra Arias, Natalia Julieth. Propuesta de diseño de prendas superiores para mujeres con acondroplasia en la ciudad de Bucaramanga. > p.172
- Silva García, Florencia Gisele. Docentes y pantalla. > p.144
- Simian, Paula. Factores humanos y Diseño; generando productos innovadores con sustento teórico. > p.154
- Solano Meneses, Eska Elena. Decrecimiento e innovación social en la enseñanza del Diseño. > p.140
- Solano Díaz, Manuel Alejandro. Estrategia de formación en metodologías de investigación aplicadas al diseño desde la creación audiovisual. > p.158
- Soto, Amalia. Fusión Cultural y Diseños de Implementación Artística. > p.163
- Sousa Matos Sousa, Cynthia de Holanda. Modelando para gordas. > p.182
- Steinberg, Lorena. La representación del rol de la mujer y la maternidad en las series Borgen y Designated Survivor, 60 days (versión coreana). > p.159
- Strycek, Ludmila Maia. Reflexión sobre el rol de la Teoría en los procesos proyectuales. > p.136
- Suarez Torrico, Mauro German. Experimentaciones morfológicas en la enseñanza de la arquitectura y el diseño. > p.138
- Szlifyman, Mariel. Cartografías virtuales: museos y ciudad. > p.162
- Tadla, Mariela. Campaña gráfica de prevención a la violencia en instituciones educativas. > p.172
- Tadla, Mariela. Proyecto Tejiendo redes - Propuesta de innovación pedagógica - interinstitucional. > p.143
- Tamayo, Monserrat. Enseñanza de modelo para diseñar módulos por repetición gráfica. > p.147
- Tapia Avalos, Andrés. La caja de resonancia. Una propuesta de ensamblaje didáctico proyectual. > p.134
- Tartara, Romina. Entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje del proceso de diseño. > p.137
- Teles da Silva, Julia. Taller de diseño para artesanas indígenas de São Gabriel da Cachoeira. > p.170
- Terreni, Luciana Gabriela. Formación del pensamiento computacional mediante ingeniería de requerimientos. > p.135
- Torres, Heiler. Comprender la Ilustración con una Metodología Conceptual. > p.135
- Torres Rossi, Julia. Desenvolvimento de plataforma digital educacional com foco em materiais sustentáveis. > p.173
- Torres, Edgar Saavedra. El imaginario colectivo fundamento del desarrollo territorial y la marca ciudad. > p.166
- Torres Luyo, Mariana. Enseñanza y Diseño de experiencias lúdicas: entre lo analógico y lo digital. > p.136
- Torres Luyo, Mariana. Enseñanza y diseño de experiencias: narrativa fotográfica e inmanencia de las imágenes. > p.163
- Torres Luyo, Silvia. Estrategias lúdicas didácticas para la enseñanza de estructuras visuales de información. > p.138
- Torres Hidalgo, Martha Silvia. Ética e identidad, la imagen corporativa de las nuevas organizaciones. > p.176
- Torres Cruz, Jorge Andres. Evaluación del prototipo V.S.C.O (Video Sintetizador de Control Ocular) como producto de investigación-creación. > p.152
- Torres, Fernando Mora. Plataforma de divulgación de investigación en comunicación en UNIMINUTO. > p.152
- Travez, Felipe. El diseño participativo como aporte a la innovación artesanal. > p.169
- Trujillo Giraldo, Liza Catalina. DOSIS Revista Digital Interactiva: el rol del comunicador audiovisual y digital en el campo editorial. > p.160

- Tueroconza Maguiña, Edith. El diseño como herramienta inclusiva de lenguas originarias. > p.167
- Turturro, Claudia Inés. El diseño del aula y el desarrollo de aprendizajes significativos. > p.151
- Uribe Pérez, Sandra. Competencias comunicativas para diseñadores: Centros de Escritura y enseñanza-aprendizaje. > p.158
- Uribe, Ricardo Victoria. La gamificación: estrategia lúdica para la enseñanza del diseño sustentable. > p.139
- Uribio, María Alejandra. Diseño Inclusivo en Espacios Interiores. > p.135
- Uribio, María Alejandra. Feria Diseño Nuestro en el Museo Casa de la Ciudad de San Miguel de Tucumán. > p.164
- Urueta Alvarez, Luis Gabriel. Diseño y Prototipado de un Objeto Virtual de Aprendizaje. > p.177
- Utrilla Cobos, Sandra Alicia. La gamificación: estrategia lúdica para la enseñanza del diseño sustentable. > p.139
- Valdez Olmos, Fernando Daniel. Distrito Creativo de Puerto Vallarta, espacio de oportunidad para unidades económicas de arte, arquitectura y diseño. > p.175
- Valdez, Carlos Fernando. Escenarios virtuales para el aprendizaje del Proceso de Diseño. > p.146
- Valdez, Ursula. Urban Birds: ciencia y creatividad en piezas informativas. > p.142
- Valencia Ortega, Helios José Roberto. Ética e identidad, la imagen corporativa de las nuevas organizaciones. > p.176
- Valenzuela Suárez, Claudia Catherine. Entre lo virtual y presencial: aprendizaje basado en proyectos de los estudiantes del curso de Técnicas digitales del diseño para la estampación textil. > p.149
- Valsagna, Andrea. Los Pilares y la Laguna: talleres participativos para el diseño urbano. > p.180
- Vanegas Peña, Agustín Santiago. Crítica del proyecto de arquitectura. Hacia una metodología para el análisis del proyecto. > p.156
- Vanegas Ochoa, Lina María. Los Textiles Inteligentes en la Indumentaria de los Auxiliares de Vuelo. > p.179
- Varas, Jorge Ruben. La ergonomía cognitiva como factor de aseguramiento de la calidad de los procesos educativos en los ambientes virtuales de aprendizaje (AVA). > p.150
- Varela-Sojo, Xinia. La importancia del protocolo en el estudio de casos empresariales: la experiencia desde la investigación doctoral en diseño. > p.174
- Vargas, Raúl. Experiencia Significativa: Taller de Diseño de Juegos Educativos como estrategia didáctica. > p.151
- Vargas Vanegas, Carolina. Feria Pereira (Colombia) como mecanismo UEE de reactivación económica. > p.176
- Vargas, Silvina. Reflexión sobre el rol de la Teoría en los procesos proyectuales. > p.136
- Vásquez, Galo. El análisis comparativo del mensaje de la serie de televisión "Los Simpson" como técnica de aprendizaje en estudiantes de comunicación. > p.139
- Vasques Fagundes Machado, Dánica. Design e Memória Oral aplicados ao Cuidado da Mulher. > p.182
- Vázquez Rangel, María del Sol. Infografías, recursos de enseñanza de procesos textiles indígenas en México. > p.181
- Velázquez Ruiz, Daniela. Vinculación Interinstitucional para el fortalecimiento de las artes y el diseño desde una perspectiva de género. > p.168
- Vélez Chavarría, Claudia Gabriela. Competencia Digital Docente en Programas de Diseño. > p.143
- Vélez, Estíbaliz. El Diseño Gráfico en la memoria musical: Registro audiovisual e ilustrado de la vida y obra de músicos y compositores de Loja-Ecuador. > p.168
- Veliz Verzosa, Freddy Eduardo. Propuesta Gráfica de una app móvil "Guardianes del Sabor". > p.168
- Vera, Alicia. Eficacia en la relación de sistemas de producción y creación escenográfica. > p.162
- Veracruz Duran, Sebastián. Diseño y robótica. Nuevas modalidades de práctica y pedagogía. > p.148
- Vidal Moreta, Manuel. Ediciones expandidas, diseño y futuro. > p.164
- Vidal, Ernesto. Tejiendo el diseño local, acercamientos al proceso metodológico desde el diseño artesanal. > p.170
- Vieira, Thais. Vivências de sala de aula durante a pandemia. > p.149
- Vielma, Mitzi. Estímulos afectivos hedónicos para el desarrollo creativo y metacognitivo. > p.142
- Viera, Iván Ariel. Implementación de la enseñanza híbrida como derivación del COVID-19. > p.146
- Vilanova, Gabriela Edith. La ergonomía cognitiva como factor de aseguramiento de la calidad de los procesos educativos en los ambientes virtuales de aprendizaje (AVA). > p.150
- Vilchis Esquivel, Luz del Carmen. La recursividad en el Diseño. > p.153
- Villa, Claudia. Las asignaturas de las áreas de Tecnología y Gestión en las carreras proyectuales. > p.157
- Villalvazo, Tannya. Crónica de la Historia: Moda en tiempos de guerra (1940). > p.165
- Villalvazo, Tannya. Psicología de la moda: El poder del Power Dressing. > p.165
- Villanueva Ramírez, Pedro Jesús. Enseñanza del diseño arquitectónico integral. Tecnologías computacionales y recursos didácticos. > p.138
- Villar García, María Gabriela. Vinculación Interinstitucional para el fortalecimiento de las artes y el diseño desde una perspectiva de género. > p.168
- Vittaz, Natalia. REA, una estrategia inclusiva en el nivel superior en EVEA. > p.144
- Vivar Cordero, María Carolina. La configuración espacial en la percepción museográfica. > p.180
- Wallner, Rebeca. Bordes ribereños: diagramas y variables en los procesos de diseño. > p.156
- Xochitemo, Aneli. ¿Por qué la neuroarquitectura debe estar presente en la enseñanza?. > p.148
- Yorio, Silvia Emma. Fridl Loos vestuarista, teatro alemán y cine de oro nacional. > p.162
- Zamora Cuadra, Ana Lilia. Detección de Competencias Creativas. > p.139
- Zeising, Marina. Articulación entre las materias audiovisuales. > p.160
- Zmyslowski, Eliana. O design de iluminação e suas perspectivas sustentáveis na contemporaneidade: um discurso ecologicamente correto. > p.171

Abstract: This article briefly details the history, development and projection of the Latin American (Virtual) Congress on Design Education which, since its birth in 2010, is part of the International (Virtual) Design Week in Palermo. The International (Virtual) Week of Design in Palermo will be 17 years old in July 2022 and has become with all its associated events that take place in its framework (Latin American Design Meeting, Colloquium of Research and Development in Design, Latin American Congress of Design Education, Forum of Innovative Lectures in Design, Communication and Creativity, Summit of Entrepreneurship in Design, Solidarity Creativity Forum, Design Schools Forum Plenary, DC Networking, Interdisciplinary Architecture Conference) in the most important design event in the region, and one of the most significant in the world, due to its quality, scale, continuity and free of charge.

Keywords: Teaching Congress - Latin America - Design - Pedagogical reflection - Updating and Research - Exchange of experiences - Institutional linkage - Design Schools - Professional Academic Development - Postgraduate - Agreements - Interinstitutional projects.

Resumo: Este artigo detalha brevemente a história, desenvolvimento e projeção do Congresso Latino-Americano (Virtual) de Educação em Design que, desde seu nascimento em 2010, faz parte da Semana Internacional (Virtual) de Design em Palermo. A Semana Internacional (Virtual) do Design em Palermo completou 17 anos em julho de 2022 e tornou-se com todos os eventos associados que ocorrem em sua estrutura (Encontro Latino Americano de Design, Colóquio de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, Congresso Latino Americano de Educação em Design, Fórum de Cátedras Inovadoras em Design, Comunicação e Criatividade, Cúpula Latino Americana de Empreendedorismo em Design, Fórum de Criatividade Solidária, Plenário do Fórum de Escolas de Design, Networking DC, Conferência Interdisciplinar de Arquitetura) no evento de design mais importante da região, e um dos mais significativos do mundo, devido a sua qualidade, escala, continuidade e gratuidade.

Palavras chave: Congresso de Ensino - América Latina - Design - Reflexão pedagógica - Atualização e Pesquisa - Troca de experiências - Links institucionais - Escolas de Design - Desenvolvimento acadêmico profissional - Cursos de pós-graduação - Acordos - Projetos interinstitucionais.

Resumen: En este artículo se detalla brevemente la historia, desarrollo y proyección del Encuentro Latinoamericano de Diseño que, desde su nacimiento en el año 2006, que integra la Semana Internacional de Diseño en Palermo, el acontecimiento de diseño más importante de la región, y uno de los más significativos del mundo, por su calidad, escala, continuidad y gratuidad.

Palabras clave: Diseño - Latinoamérica - Tecnología - Emprendedurismo - Tendencias - Creatividad - Conferencias - Talleres - Concursos - Negocios.

(Resúmenes en inglés y portugués en p. 223)

Introducción

En el año 2022 se realizó la XVII edición del Encuentro (Virtual) Latinoamericano de Diseño, que integra la actual Semana Virtual Internacional de Diseño en Palermo. El Encuentro convocó en esta oportunidad a 258 expositores que presentaron ensayos, reflexiones, desarrollos temáticos, portfolios, trabajos finales de carreras, diseños y más. El Encuentro fue el origen y es uno de los motores de crecimiento y desarrollo, en forma ininterrumpida desde el año 2006, de la Semana Internacional de Diseño en Palermo. A partir de las necesidades planteadas y detectadas en cada edición del Encuentro y de sus nuevos públicos que fue convocando surgieron sucesivamente otros espacios (Coloquio, Congreso, Foro, Cumbre, Creatividad solidaria hasta constituir el actual formato de la Semana Internacional de Diseño en Palermo.

El Encuentro se ubicó en el lugar de liderazgo de los eventos internacionales de Diseño desde su creación y fue consolidándolo año tras año hasta avanzar hacia un estadio superior: la Semana Internacional de Diseño. Este liderazgo fue construido y alcanzado por su estructura y perspectiva innovadora sostenida a lo largo de más de una década. Por su organización y su dinámica participativa y su propuesta democrática de capacitación, actualización y vinculación entre los expositores y asistentes.

La XVII edición del Encuentro tuvo la particularidad de realizarse por tercer año consecutivo, de forma completamente virtual. En la misma, además de contar con más de 258 contenidos de acceso libre y gratuito, se desarrollaron 40 comisiones en vivo con referentes del diseño latinoamericano que expusieron e intercambiaron sobre diferentes temáticas vinculadas, entre otras, al diseño en su diálogo e interrelación con la comunicación, a los negocios y emprendimientos, a las nuevas tecnologías.

258 Contenidos presentados en el XVII Encuentro Latinoamericano de Diseño

De los 258 contenidos que conformaron esta edición del Encuentro, 173 fueron presentados por sus autores y responsables en comisiones en vivo (virtuales) durante el evento. Estas comisiones organizaron en los siguientes ciclos:

- Comisiones profesionales
- Ciclo Vivir del Diseño (Crear, cobrar y crecer)
- Ciclo Sello del Buen Diseño: Diseño estratégico para transformar la industria
- Ciclo Red de Diseñadores: Dale un upgrade a tu creatividad
- Ciclo Match creativo
- Presentación del Libro "La Mejor Ilustración Latinoamericana" que edita la Universidad de Palermo

Los contenidos fueron presentados en los siguientes formatos:

- 1. Ensayos, reflexiones y desarrollos temáticos** (ideas, experiencias e investigaciones que reflexionan sobre el pasado, presente y futuro del diseño y la comunicación)
- 2. Portfolios de estudiantes** (carpetas de presentación de los trabajos más destacados de estudiantes de carreras creativas)
- 3. Presentaciones audiovisuales** (cortos, animaciones y otros contenidos presentados en forma audiovisual).

A continuación se detallan los 258 contenidos presentados en el XVII Encuentro Latinoamericano de Diseño 2022:

E01.E1. A paisagem gráfica não-oficial do Rio. Eric Bernardo de Paulo | Cardoso Fernanda [Universidade Federal do Rio de Janeiro - Brasil]

O vídeo é resultado das etapas de pesquisa teórica e de campo realizadas sobre o tema do design vernacular, com enfoque nos produtos gráficos populares que compõem a

paisagem do Rio de Janeiro. Busca-se trazer provocações e gerar reflexões críticas acerca de questões que envolvem o tema. Esta propuesta fue presentada el: Jueves 28 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Arte, paisaje urbano y artesanía

E02. Análise do SoGoSurvey como ferramenta de coleta de dados à distância por meio da jornada do usuário. *Rodolfo Porsani | Alex Cael Borges Bastos | André Demaison | Juliana Pantoja de Almeida | Felipe Raposo* [FAAC UNESP - Brasil]

Estudo e avaliação da utilização de ferramentas digitais de formulários online para pesquisa remota em Design e UX. Buscou-se compreender as funcionalidades da plataforma SoGoSurvey, utilizando o método da Jornada do Usuário em uma pesquisa sobre pareidolia facial em automóveis em grupo focal.

E03. Análise Semiótica do Discurso: Leonardo da Vinci e Thomas Edison. *Sady Carlos Souza Jr.* [Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da USP - Brasil]

Apresentar relações críticas significantes entre dois personagens-foco (Da Vinci/Tomas Edison) representando um mesmo signo semiótico em discurso histórico. Objetivamos constatar a sincronicidade na investigação de imagens, para obtermos metodologia indutiva à pesquisa.

E04. Análisis Comparativo de las funciones de los softwares de diseño: CLO3D y OptiTex para las empresas de indumentaria. *Gabriela Camacho* [VizStylus - Ecuador]

En un mundo vanguardista, la tecnología avanza a pasos agigantados, por lo cual el sector del diseño textil y de indumentaria necesita nuevas herramientas para producir moda de manera efectiva ¿Cuál ha sido la respuesta frente a la necesidad? Software's que a veces difieren del productivo.

E05. Animación 3D: del boceto hasta la producción. *Xavier Flores* [JC Emelsufer - Ecuador]

La animación 3D en cine, videojuegos, metaverso y plataformas tecnológicas tiene gran demanda, por lo cual este es un tutorial de cómo crear un personaje 3D animado desde la idea hasta la post-producción.

E06. ANTHROPOWASTE - Rediseñando el recorrido del subproducto de producción en la moda. *Sofia Fiorentino* [Dansk Talent Akademie]

ANTHROPOWASTE propone la implementación de múltiples sistemas de bucle cerrado diseñados para que las pequeñas y medianas marcas de moda los implementen en sus operaciones de producción. Mediante este sistema, cada pieza textil que llega a la planta de producción tiene una función para generar nuevas piezas. Normalmente, en los sistemas lineales el viaje del subproducto se ve interrumpido, ya que no se le asigna ningún valor y se desecha mediante la incineración o los basureros. Esta propuesta fue presentada el: Lunes 25 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Moda, textil y objetos: diseño social y sostenible

E07. Aplicación de los patrones de brocado de las tierras altas centrales en el diseño de marca de empaques de café. *Thai Nguyen Huu | Ngo Thi Thuy Anh* [FPT Polytechnic Education - Vietnam]

Para cada niño nacido en el Altiplano Central, el brocado es un preciado patrimonio, la quintaesencia de cada grupo étnico. Los colores, los diseños, los patrones y el simbolismo de los patrones son los materiales que marcan el paso del tiempo para el diseño de empaques de cajas de café.

E08. Aproximaciones a la lengua guaraní desde el diseño: “Ludificación de aprendizaje”. *Rebeka Sanabria* [Paraguay]

La “ludificación” es una de las estrategias pedagógicas contemporáneas que en los últimos tiempos ha adquirido gran importancia en el campo de la enseñanza. El proyecto “Ñañe’ ” que en guaraní significa “Hablemos” busca acercar tanto a niños como adultos al maravilloso mundo de la lengua. Esta propuesta fue presentada el: Miércoles 27 de julio | 12:00 a 14:00 hs. | Comisión: Expresiones visuales: métodos y miradas

E09. Arte Contemporáneo como medio de Comunicación Social. *Carlos Eduardo Lema Ñacato* [Ecuador]

Esta presentación resume como el arte a ido cambiando a través de la historia de la humanidad, y como el ser humano está percibiendo como se transforma en un medio de comunicación, tal vez estético no lingüístico solo una imagen de semiosis, cambiante en procesos digitales o totalmente virtuales.

E10. Arte y resistencia como expresión de laboratorio vivo en espacios urbanos estigmatizados. *Coppelia Herran | Teresita Rivera*

La siguiente propuesta de ponencia se deriva del proyecto de investigación: Prácticas de resistencia y valores identitarios. Realidades estéticas y sociales como factores de apropiación del territorio del sector de Barbacoas, financiado por la convocatoria Investigarte 2.0. Esta propuesta fue presentada el: Jueves 28 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Arte, paisaje urbano y artesanía

E11. ARTE, CIENCIA Y TECNOLOGÍA: Desde las disciplinas hacia la transdiscipliniedad. *Joan Bryam Gil Lastra* [Escuela de arte El Cubo - Perú]

El video es un compendio de obras que han tomado como punto de estudio al arte frente a la ciencia y tecnología. Teniendo como resultados: Grabado transdisciplinario, Métodos de impresión relacionado a la física e ilustraciones basado en astronomía.

E12. Asesoramiento de Prendas para el Diseño de Moda: el calzado. *María Antonia Díaz Palomino* [Método Práctico para Diseñar Moda - Argentina]

El Calzado Denominaciones. El Calzado Femenino. El Zapato Femenino. Anatomía del Zapato. Materiales de la Confección. La Suela del Zapato. Relación del Calzado con los Distintos Países. Clasificación de los Zapatos Femeninos. La Chinela Femenina. La Sandalia Femenina. El Mocasín Femenino.

E13. Bicentenario del Perú: una narrativa por sus 200 años de Independencia. *Carla Karina Saavedra Velazco* [Pirka - Perú]

Activando una mentalidad de diseño, te invito a caminar en la cuerda floja con Perú y conmigo sobre un mar embravecido, entre el “no hay nada que celebrar” y el “Perú es Machu Picchu, ceviche, Inca Kola y volvimos al mundial”; y por si fuera poco todo ello usando una mascarilla KN95. Esta propuesta fue presentada el: Miércoles 27 de julio | 14:30 A 16:30 hs. | Comisión: Universos gráficos: narrativas y lenguajes.

E14. Blockchain y NFTs: ¿Qué significan para el arte digital? *Félix Wuhl* [CONICET - Argentina]

Los NFT son activos digitales que almacenan información específica sobre algún elemento disponible en internet. Se están constituyendo en una alternativa para comerciar, difundir y compartir obras de arte digitales. Exploramos cómo funcionan y qué suponen para la circulación de contenidos online. Esta propuesta fue presentada el: Lunes 25 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Transformación digital: plataformas y herramientas

E15. Campaña comunicacional y rejuvenecimiento de marca tradicional. *Alexis Machado* [Ecuador]

La publicidad en época de pandemia tuvo un cambio trascendental, las marcas y sus productos debieron ser transformados creando estilos novedosos en sus propuestas y empaques un ejemplo es en las marcas tradicionales dirigida a un mercado meta infantil

E16. Centro Cultural y de producción de tejido artesanal Tecla Funes. *Gerardo Esteban Masman Ruiz* [Secretaría de Cultura, Gobierno de San Luis - Argentina]

Este espacio propone la recuperación, vigencia, formación y aprendizaje del tejido artesanal de alfombras donde se puede presenciar todo el proceso de esta técnica ancestral. Lleva el nombre “Tecla Funes” en homenaje a una maestra de la artesanía del tejido de la localidad de Nogolí. Esta propuesta fue presentada el: Jueves 28 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Arte, paisaje urbano y artesanía

E17. Cíclica: Reconectando la naturaleza que habita en mí. *Julieth Fernanda Moreno Muñoz | Isabella Barrera Muñoz* [Universidad del Cauca - Colombia]

Desarrollo de espacios sensibles y co-creativos con chicas jóvenes, para el aprendizaje menstrual, el reconocimiento del cuerpo y el acompañamiento entre mujeres, a través del diseño de experiencias participativas que permitan el encuentro personal y colectivo en torno al ciclo menstrual. Esta propuesta fue presentada el: Martes 26 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Identidad, diversidad, ética e imagen

E18. Ciudad rock: Repositorio digital de la memoria rockera Pereirana. *Alexander Pelaez Betancurth* [Institución - Colombia]

Realizar un repositorio digital donde podamos albergar un mapa interactivo, fotos, videos, y demás datos rela-

cionados con la memoria rock en Pereira y así poder conservar la memoria rock Pereirana.

E19. Claves socioculturales para el diseño de espacios comerciales. *Carla Pozo | Pablo Poveda Díaz | Maria Cristina Patricia Rossell Vittorini* [Universidad Mayor, Real y Pontificia de San Francisco Xavier de Chuquisaca - Bolivia]

Un buen diseño del espacio comercial, requiere conocer las claves socioculturales vigentes, determinadas por el comportamiento del consumidor, el cual es influenciado por la crisis económica por la que estamos atravesando a nivel mundial, por el fuerte desarrollo de la tecnología y por el Covid-19.

Esta propuesta fue presentada el: Viernes 29 de julio | 14:30 A 16:30 hs. | Comisión: Espacios habitables: eco-diseño, virtualidad y nuevas oportunidades

E20. COLABORAR. Red colaborativa de saberes y conocimientos sobre mejoramientos barriales. *Rita Paz Torres* [Encuentro Nacional de Escuelas de Diseño (ENEDI) - Chile]

A través de la exploración de metodologías colaborativas, recursos gráficos críticos y el concepto “Humanismo Proyectual” (Bonsiepe 2012), la plataforma “Colaborar”, inserto en la investigación FONDECYT 11191010, se propone como un dispositivo de aprendizaje colectivo y activación territorial. Esta propuesta fue presentada el: Jueves 28 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Arte, paisaje urbano y artesanía.

E21. COLAPSO: ilegibilidade provocada. *Rafael Maia* [Brasil]

O presente artigo tem por objetivo apresentar o processo experimental do projeto denominado Colapso, um teorema online de ilegibilidade provocada que convocou usuários à fragmentação de duas fontes tipográficas. A escolha de Bodoni e Futura se deu por serem representantes emblemáticas de seu tempo. A pesquisa exploratória se deu a partir da bibliografia e estudos de caso relacionados à experimentação da linguagem tipográfica. Já a pesquisa primária foi vinculada à criação de uma plataforma digital onde usuários convidados criaram suas composições circunscritos a um grid determinado. Ao atuar na estrutura das letras, subverte-se seu uso e sentido, investigando novas configurações em ação colaborativa. Foram analisadas as operações da comunicação subliminar tipográfica contidas nas propostas. O comportamento frente aos fragmentos e o cruzamento de dados suscitaram informações que se somaram aos estudos de caso da pesquisa secundária, a fim de levantar hipóteses sobre a resistência da forma tipográfica e a ilegibilidade. Ao final dos dez dias de experimentação, foi gerado um compilado de vinte proposições, sendo metade delas aleatórias - realizadas pelos coautores - e o restante pelo designer propositivo, a partir de critérios preestabelecidos, totalizando um acervo de 20 distintos alfabetos e 960 letras.

E22. Color en el Branding político: Caso movimientos sociales. Amaro La Rosa [Perú]

Se parte de una visión sobre la cultura, el color y los movimientos sociales. Trata del branding contencioso aplicable a los movimientos sociales digitales: Sintaxis de contención, semántica de contención y ética de contención. Se analiza el branding en redes y un poster del movimiento por el Gezi Park. Esta propuesta fue presentada el: Martes 26 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Identidad, diversidad, ética e imagen

E23. Comunicación creativa con perspectiva de género. Natalia Ficcchia [Universidad CAECE - Argentina]

Comunicar como acto social que da cuenta de un momento cultural y que a su vez tiene la habilidad de transformarlo. Por su parte, la comunicación inclusiva es parte de un planteo que irrumpe en un paradigma de comunicación transformando el modelo actual, utilizando recursos existentes. Esta propuesta fue presentada el: Martes 26 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Identidad, diversidad, ética e imagen

E24. Conceptualización de las Intervenciones Narrativas y Ensamblajes Digito-Culturales Contemporáneos. Fernando Nava [Universidad Autónoma del Estado de México - México]

Las perspectivas y contribuciones de esta propuesta radican en mirar a la comunicación como una experiencia transdiscursiva y de interacción pedagógica que propicia despliegues narrativos entre personas, culturas y tecnología con sus respectivos aportes a la interdisciplinariedad

E25. Confort Visual. Equilibrio entre visión y comprensión. Luis Eduardo Pérez González [AIEP de la Universidad Andres Bello Nihilia Group - Venezuela]

Es tremendamente significativa la importancia de la correcta comprensión del confort visual y por ende el correcto manejo de todo lo asociado a él, en especial la visualización y comprensión de lo que se proyecta y diseña. Una de las claves de un buen diseño, no es solo que sea atractivo visualmente sino que sus factores estéticos actúen en sinergia con su contenido conceptual y su funcionalidad. Esta propuesta fue presentada el: Miércoles 27 de julio | 12:00 a 14:00 hs. | Comisión: Expresiones visuales: métodos y miradas

E26. Consideraciones para la educación ambiental en el diseño textil y de indumentaria. Lucia López [EUCD / FADU / UDELAR - Uruguay]

La Educación Ambiental ha formado parte de numerosas agendas políticas y planes de educación en las últimas décadas. Este ensayo pretende reflexionar sobre algunos desplazamientos que se han dado en los últimos años en la educación y práctica del diseño de vestimenta. Esta propuesta fue presentada el: Lunes 25 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Moda, textil y objetos: diseño social y sostenible.

E27. Construção de Marca para Coletivo ROPA. Tainá Carvalho | Carla Ernesto | Larissa Thomas [Brasil]

COLETIVO ROPA (Rede de Ocupações e Parcerias Acadêmicas) foi desenvolvida com objetivo de comunicar visualmente o posicionamento do Coletivo ROPA. A ideia foi desenvolvida na possibilidade de construção do conhecimento a partir de uma lógica dos afetos, com saúde mental, diversidade de pensamentos.

E28. Construcción de identidad y relación frente a la responsabilidad ética. Lizeth Paola Rodríguez Córdoba [Colombia]

La responsabilidad ética de consumo, desde ejes culturales y sociales, y su reflejo en la construcción de identidad y lenguaje no verbal, planteando la pregunta ¿Debería existir responsabilidad ética cuando se habla de identidad reflejada en el vestuario?

Esta propuesta fue presentada el: Martes 26 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Identidad, diversidad, ética e imagen

E29. Contribuição do design no desenvolvimento escolar de crianças surdas. Rubia Mariana Nicolau do Nascimento [Rubia Nascimento Design - Brasil]

Neste trabalho, são apresentadas contextualizações compreendendo a surdez para além de característica física. Compreende-se a participação do design no processo de inserção social, alinhado às metodologias de ensino-aprendizagem e aspectos projetuais de escolas. Esta proposta fue presentada el: Jueves 28 de julio | 12:00 a 14:00 hs. | Comisión: Diseño social: impacto positivo para la calidad de vida

E30. Corifolia: proyecto sustentable y de educación para amantes de las plantas. Maria Jimena Rodriguez Schmitter [Mellow - Bolivia]

Proyecto enfocado a reducir la contaminación por plástico en la distinción de plantas para el hogar, además de informar sobre los cuidados básicos de las plantas a los nuevos consumidores de este producto.

E31. Cuando el objeto es sujeto y sentimiento. Cristina Amalia López | Paolo I.G. Bergomi [CONPANAC/ Asociación Argentina de la Moda / Modelba / ALADI/ BOOK 21 - Argentina]

Objeto, del latín objectum, cosa que se arroja adelante... Hoy presente a la vista, a futuro también... es protagonista de las colecciones de un museo, una abstracción en el tiempo, una reunificación con el pasado, con la historia de los sitios e inevitablemente con la comunidad. Conforman la pedagogía del patrimonio. Hablar de diseño patrimonial es literariamente concretar un paseo por la historia de la labor humana y su ingenio, las horas de investigación dedicadas al estudio de un objeto y su síntesis, la idea hecha prototipo y seriada a través del proceso productivo: Rescatar aquellos sucesos que concretaron la fabricación de un producto a través de la industria, de la mano del hombre y su capacidad creadora e innovadora es reconstruir el proceso productivo y la funcionalidad del objeto.

E32. Cuentos del Chorro. César Álvarez [Universidad Sergio Arboleda - Colombia]

La siguiente es una recopilación de trabajos personales realizados durante un semestre de la carrera Diseño Digital. Para los trabajos se utilizaron diversas técnicas e intenciones, ayudando a la evolución y el desarrollo de habilidades.

E33. De lo global a lo local. Dinámicas de la moda en Cuenca, Ecuador. Silvia Zeas [Universidad del Azuay - Argentina]

Hacia la construcción de una sociología de moda local, desde una metodología que usa como recurso la metáfora, se realizan análisis de discurso de filósofos y sociólogos en estudios de moda, con los cuales se desarrolla un análisis comparativo cualitativo con entrevistas a expertos locales. Esta propuesta fue presentada el: Miércoles 27 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Moda y textil: nuevas dinámicas, procesos e interpretaciones

E34. Del CAD al Diseño Generativo: El papel del ordenador como intermediario en la creación. Pablo Torres [Universidade Federal de Campina Grande - Brasil]

El objetivo es discutir el ordenador como interfaz entre una entrada y una salida proyectual, a través del Diseño computacional, Diseño Paramétrico y el Diseño Generativo. Esta propuesta fue presentada el: Martes 26 de julio | 19:30 a 21:30 hs. | Comisión: Información, creación y narrativas

E35. Desarrollo de neoartesanías en Colombia a través del ecodiseño. Lina María Agudelo | Valentina Alzate | Mauricio Vásquez Rendón [Colombia]

El desarrollo de productos mediante el uso de residuos de fibras naturales, inclinaría la balanza hacia un desarrollo que propenda por el uso de estrategias pensadas desde el ecodiseño, y a su vez, servirá como base para diseños con características de neoartesanía. Esta propuesta fue presentada el: Lunes 25 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Moda, textil y objetos: diseño social y sostenible

E36. Desarrollo de prendas con estimulación sensorial para mejorar el aprendizaje de los niños en la ciudad de Bucaramanga. Karen Julieth Gomez Florez | Carolina Raigosa Diaz [Colombia]

El proyecto de investigación se compone por una descripción del problema, que habla sobre la necesidad de los niños en recibir una buena estimulación sensorial, ya que, al no contar con esta, puede generar consecuencias en el desarrollo de las habilidades motoras, cognitivas, lingüísticas y sociales.

E37. Desarrollo de un nuevo producto derivado de la caña panelera del municipio de Sandoná en Nariño Colombia. Francisco Javier Portilla Benavides [Universidad de Nariño - Colombia]

Desarrollo e implementación de un sistema alterno que permita diversificar un nuevo producto derivado de la caña panelera del municipio de Sandoná en Nariño Colombia. Se propone un producto alimenticio derivado de la panela, una barra energizante para consumo directo

con el cliente. Esta propuesta fue presentada el: Jueves 28 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Arte, paisaje urbano y artesanía.

E38. Design de Wearable para Sociabilidade e Conectividade. Agda Carvalho | Guilherme Ikeda | Murilo Orefice | Everaldo Pereira | Rodrigo Rezende [Instituto Maua de Tecnologia - Brasil]

Este artigo apresenta o processo de concepção do Wearable inteligente HIFA, a partir da experimentação prática, colaborativa e multidisciplinar, fundamentado no design especulativo e no biomimetismo para tratar de um sistema complexo pós-pandêmico, das relações interpessoais e da conectividade. Esta propuesta fue presentada el: Miércoles 27 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Moda y textil: nuevas dinámicas, procesos e interpretaciones

E39. Design e comunicação: perspectivas e desafios da IoT como mídia para anúncios interativos. Everaldo Pereira | Marcela Amaro | José Corrêa | Ana Mello [Instituto Mauá de Tecnologia - Brasil]

Relato inicial de pesquisa sobre as perspectivas em interface gráfica de anúncios interativos para internet das coisas (IoT) com o objetivo de estudar a IoT como mídia. Utilizamos os pressupostos do design thinking e metodologicamente somos guiados pelas ideias da Design Science. Esta propuesta fue presentada el: Viernes 29 de julio | 17:00 a 19:00 hs. | Comisión: Universos gráficos: color, marcas y publicidad

E40. Design social em projetos de playgrounds escolares acessíveis. Frederico Braidá | Danielle Carvalho Stutz | Thales Colodeti | Márcia Moreira Rangel | Myrtes Raposo [Federal University of Juiz de Fora (UFJF) - Brasil]

Playgrounds escolares influenciam nas relações sociais. Essas relações podem ser comprometidas devido à segregação por barreiras arquitetônicas. É essencial projetar espaços e brinquedos acessíveis, baseando-se nos princípios do design universal, garantindo, assim, a inclusão social.

E41. Design Sustentável: pensamento futuro e território. Agda Carvalho | Jose Carreira | Isabelle Carvalho | Clara Alissa dos Santos da Silva [Instituto Maua de Tecnologia - Brasil]

Esta pesquisa por meio de metodologias, como as derivas, levantou possibilidades de trabalhar o design sustentável com a pós pandemia. Trata-se de projetos de embalagens e a composição de pigmentos naturais para pensar a construção de cenários futuros ao articular artesanato, design e território.

E42. Diagnóstico de identidad visual de la Universidad Técnica de Machala. Andrés Franco | Orlando Lazo [Universidad San Gregorio de Portoviejo - Ecuador]

Esta investigación partió de la necesidad de identificar la deficiencia que presenta la identidad visual de la Universidad Técnica de Machala. Empleando una investigación con diseño documental basado en el análisis, crítica e interpretación de datos secundarios.

E43. Dibujar entre la tierra y el agua: hacia una accesibilidad en los borde del paisaje insular de Santa Fé. Milagros Cajal

El objetivo principal de la investigación es representar, caracterizar y definir los bordes de las islas en el Distrito La Costa de Santa Fe a partir de diferentes tipos de accesibilidad que luego determinen criterios proyectuales, adecuados a la fuerza territorial del paisaje insular.

E44. Diseñar(se) desde el emprendimiento: aspectos culturales y discursivos de los emprendimientos basados en diseño. Enrique D'Amico [Universidad Nacional de La Plata - Argentina]

El diseñador industrial es una disciplina de emprendedores, sin embargo cabe preguntarnos cuáles son los desafíos culturales y metodológicos que enfrentan estos profesionales al trabajar de manera auto organizada, para dilucidar cómo piensan y (se) piensan en el accionar profesional emprendedor. Esta propuesta fue presentada el: Viernes 29 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Nuevas miradas sobre emprendimientos, creatividad y comunicación

E45. Diseño Accesible. ¿Una oportunidad rentable?. Leal Greikk Manuel [PSh - Venezuela]

Ser accesible no es tan difícil si se aplican buenas prácticas tanto en diseño como en desarrollo, pero serlo no solo es ético si no rentable. En EEUU es ahora ley que las páginas web sean accesible y 61 millones de adultos tienen algún tipo de discapacidad ¿cómo aprovechamos esta oportunidad?

E46. Diseño con impacto ambiental, social y cultural. Alejandra Arevalo [Define Moda cultural y Fandas Print - Colombia]

Desde estampados que invitan al aporte ambiental, cultural y social, hasta prendas y accesorios que despiertan una cultura de reciclaje a través de la recuperación y transformación de desechos en prendas y accesorios. Lo artesanal y sus procesos nos develan que se puede diseñar de forma consciente.

E47. Diseño de espacios y museografía para salvar el patrimonio cultural. Julian Uscategui | Steffy Ballesteros | Javier Martinez | Javier Martinez [USKA STUDIO - Colombia]

Los públicos frecuentan museos para ver y experimentar con objetos y colecciones en entornos apropiados; hoy en estos espacios, no aportan un significado auténtico, también es necesario que el espacio esté diseñado para integrar la tecnología con la experiencia del público. Esta propuesta fue presentada el: Jueves 28 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Museos, espacios culturales y patrimonio

E48. Diseño de iluminación teatral. Mariesther Muñoz [Puerto Rico]

La iluminación teatral es un elemento sumamente importante para reflejar los estados anímicos de las piezas a presentarse, es por ello que tanto su manifestación protagónica, como complementaria en una pieza escénica debe ser tomada en gran consideración a la hora

de diseños y generación de ideas. Esta propuesta fue presentada el: Martes 26 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Audiovisual y transmedia: historias delante y detrás de cámara

E49. Diseño de lettering: 10 modismos del Ecuador. Vanesa Cajo [Secretaría Nacional de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación - Ecuador]

Trabajo de investigación que busca la comprensión de los 10 modismos más utilizados tanto en la región Sierra como Costa. Entendidos desde aquellas expresiones únicas de un lugar en específico, en este caso Ecuador, estas palabras influyen en el sistema de comunicación.

E50. Diseño emergente y tradición. Sobre la revalorización de técnicas ancestrales y oficios como tendencia en el Diseño de indumentaria. Daniela Escobar [Argentina]

Desde sus albores hasta la actualidad, la moda evolucionó de la mano de la tecnología y la industrialización de sus procesos. Asimismo, siempre han existido oficios y técnicas ancestrales que han sido desvalorizados, pero en la actualidad, el diseñador en busca de la novedad retorna a sus raíces.

E51. Diseño en la Antártida: arquitectura y habitares del continente blanco. Cristina Amalia López [CONPANAC/Asociación Argentina de la Moda /Modelba / ALADI/BOOK 21 - Argentina]

La Antártida, uno de los sitios más increíbles del mundo es el lugar de investigación mundial por excelencia y se está convirtiendo en el equivalente a embajadas del hielo, con presencia de científicos de todo el mundo, el desafío de crear habitares saludables y sostenibles con participación de estudios de arquitectura, acompañan el trabajo de interiorismo, diseño de indumentaria y aplicación de energías renovables, ciencia y diseño, la mixtura entre innovación y preservación de los sitios culturales y patrimoniales exige una toma de conciencia sobre la inversión de los Estados para cuidar la historia y para proyectar estructuras no contaminantes que respeten las idiosincrasias de sus habitantes sin perjudicar el entorno y que la humanidad toda siga cuidando un continente para todos. Esta propuesta fue presentada el: Martes 26 de julio | 12:00 a 14:00 hs. | Comisión: Interiorismo y arquitectura: nuevos espacios para experiencias distintas.

E52. Diseño Introspectivo. Florencia Fiocca [Argentina]

En tiempos de METAVERSO y realidades paralelas. Invita a PRENDER una idea para empreNDER. Juegos de palabras que acercan a la meta, picaros engaños a la mente como ficcionar emociones, ordenar el caos de la idea, ablandar hablando, integrar dualidades, admito el mito que te limitó, planear tu plan. Esta propuesta fue presentada el: Viernes 29 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Nuevas miradas sobre emprendimientos, creatividad y comunicación

E53. Diseño que sana. Maria del Carmen Jose [PODER-CREATIVO - Argentina]

El Espectro Autista tiene necesidades y soluciones posibles para la intervención multidisciplinaria del diseño.

Por ejemplo las terapias conductuales efectivas necesitan objetos lúdicos para su ejecución, en consultorios, escuelas y hogares. Frente a carencias en muchas regiones de centros de salud y profesionales idóneos, el diseño es un puente entre la necesidad, profesionalismo y amor para el buen desarrollo de la salud mental del autista.

E54. Diseño social de la ONG. Alejandra Molina Garzón | Lina Solarte [Natural printing - Colombia]

Desde el diseño se realiza un estudio de branding y se genera una estrategia de comunicación para su respectiva creación de un modelo de planificación estratégica de marketing social, enfocando el proyecto al adulto mayor con soledad del municipio de Popayán.

E55. Diseño y Desarrollo de la Marca Indígena KUCHAPUNKU. Manuel Antonio Rodas Pérez [Instituto Superior Tecnológico Guayaquil - Ecuador]

Este proyecto tiene gran valor académico, social e innovador al ser la primera investigación en Ecuador que visualiza la importancia de crear una marca para emprendimientos en comunidades indígenas, permitiendo su desarrollo económico y social, aprovechando su cultura y sus recursos naturales. Esta propuesta fue presentada el: Viernes 29 de julio | 17:00 a 19:00 hs. | Comisión: Universos gráficos: color, marcas y publicidad

E56. Diseño, Música e Imagen: la clave del éxito. Leonel Crets [Argentina]

La importancia de construir una identidad de marca y una propuesta estética de un producto musical. Esta propuesta fue presentada el: Martes 26 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Audiovisual y transmedia: historias delante y detrás de cámara

E57. Ecodiseño e ingeniería: el enfoque del ciclo de vida de los productos. Sanes Aida [Universidad del Área Andina - Colombia]

Diseñar con el enfoque del ciclo de vida del producto es fundamental para la búsqueda del tan anhelado objetivo de desarrollo mundial número 12, producción y consumo responsable y para proyectos de economía circular, ecoeficiencia, producción más limpia, responsabilidad social entre otros. Esta propuesta fue presentada el: Viernes 29 de julio | 14:30 A 16:30 hs. | Comisión: Espacios habitables: ecodiseño, virtualidad y nuevas oportunidades

E58. Ecodiseño, industria y academia. Pablo Cesar Hernández Hamón [UNAD Universidad Nacional Abierta y a Distancia - Colombia]

Video que permite demostrar como el Ecodiseño desde diferentes profesiones han realizado cambios importantes y se han propuesto nuevas ideas con el fin de reducir el impacto ambiental que ha causado el hombre a través de los años. Esta propuesta fue presentada el: Viernes 29 de julio | 14:30 A 16:30 hs. | Comisión: Espacios habitables: ecodiseño, virtualidad y nuevas oportunidades

E59. El arte de Champa uno de los factores que afectan al arte de Vietnam. Nguyen Thi Tram Anh [Vanlang University - Vietnam]

El arte de hacer joyas del pueblo Champa. En el arte de la joyería Champa, su existencia y desarrollo están asociados con el contexto histórico, creando características y significados únicos sobre la forma y es la premisa para los diseños y patrones de joyería de la dinastía Nguyen.

E60. El arte del diseño en mí. Christian Baez [LCD - México]

Serie de trabajos basados en una experiencia freelance de más de seis años, que muestra como el diseño puede liberarte.

E61. El camino de la veta. Julie Hermoso [ArTv - Venezuela]

Si no actúas como piensas terminas pensando como actúas. Ni siquiera dos hojas de un mismo árbol son iguales. Cada contenido genera su propia estética. La diversidad es mi materia y reciclar, reutilizar y reducir los medios por los cuales comunico más con menos.

E62. El color más caro de la historia. Adrián Guerrero [AX Studios - Colombia]

¿Estarías dispuesto a pagar \$10.000 dólares por 10 gramos de azul? Si haces parte del 99,9% de la población, seguramente dirías “¡JAMÁS!”. Sin embargo, existe un color que en su momento fue tan deseado que las personas pagaban verdaderas fortunas por unos cuantos gramos de ese pigmento. Esta propuesta fue presentada el: Viernes 29 de julio | 17:00 a 19:00 hs. | Comisión: Universos gráficos: color, marcas y publicidad

E63. El color: de la naturaleza a nuestros signos marcarios. Lucas Tenllado [VYX Soluciones en Comunicación - Argentina]

Desde sus orígenes el color de una marca se limitaba al empleo de unas pocas opciones. La teoría del color nos indicaba un uso casi matemático de los atributos a transmitir en función de nuestras elecciones. La actualidad nos permite preguntarnos ¿por qué las paletas naturales están ganando terreno? Esta propuesta fue presentada el: Viernes 29 de julio | 17:00 a 19:00 hs. | Comisión: Universos gráficos: color, marcas y publicidad

E64. El diseño en relación con la estrategia y el posicionamiento de marca. Mariela Lorena Gallotti [Argentina]

El diseño nos representa y es muy importante tanto en la empresa privada, como la institución estatal, emprendimiento, partido político u ONG de que se trate. Más allá de cumplimentar los estándares artísticos tiene que estar alineado con la estrategia de la dirección y posicionamiento deseado. Esta propuesta fue presentada el: Viernes 29 de julio | 17:00 a 19:00 hs. | Comisión: Universos gráficos: color, marcas y publicidad

E65. El Diseño Textil como Emisor de Fobias. Clara Julia Rosario Ortiz [República Dominicana]

Cientos de años atrás, los textiles eran utilizados únicamente como materia prima para la construcción de prendas de vestir con el objetivo de cubrir a las personas del clima al que se exponían y cuidar su pudor.

E66. El diseño y la comunicación en espacios de recreación cultural. Tomás García [Universidad de Guadalajara - México]

En el presente proyecto se busca transmitir una aproximación del papel que juega la comunicación en el diseño del entorno, y de cómo puede influenciar en la manera en que percibimos e interactuamos con los elementos dispuestos dentro de espacios de recreación cultural. Esta propuesta fue presentada el: Jueves 28 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Museos, espacios culturales y patrimonio.

E67. El espacio en la percepción de museos en Cuenca. María Carolina Vivar Cordero [Universidad del Azuay - Ecuador]

La presente investigación analiza la morfología y características sensoriales de museos de la ciudad de Cuenca Ecuador y se correlaciona la información obtenida con el levantamiento de información sobre la experiencia estética de visitantes con el propósito de generar una aproximación a la relación. Esta propuesta fue presentada el: Jueves 28 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Museos, espacios culturales y patrimonio.

E68. El falso documental y la manipulación audiovisual en la era de la posverdad. Emiliano Basile [Escribiendocine - Argentina]

En tiempos de posverdad es necesario reforzar los recursos que utiliza el documental como género (y, por ende, el falso documental) para construir el valor de verdad en un audiovisual, ya sea en cine, televisión, publicidad o redes sociales. La presentación hace un recorrido por la historia de este formato y sus variantes desde principios del siglo XX hasta nuestros días, tratando de hacer hincapié en los recursos empleados para observarlos, ser conscientes de ellos, y poder tener una mirada crítica acerca de los mismos. Esta propuesta fue presentada el: Martes 26 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Audiovisual y transmedia: historias delante y detrás de cámara

E69. El fin de la experiencia y el éxtasis de la identidad: el fenómeno de la indumentaria digital. José Plaza [Universidad Diego Portales - Chile]

Por medio de una revisión exhaustiva de los insumos teóricos que ofrece la bibliografía fundamental relativa al estudio de la moda, este trabajo plantea un análisis del fenómeno emergente de la comercialización de indumentaria digital en el marco histórico-social del capitalismo de vigilancia, en el cual, la producción de avatares es una pieza central para la generación de identidad. Esta propuesta fue presentada el: Miércoles 27 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Moda y textil: nuevas dinámicas, procesos e interpretaciones

E70. El Fuera de Campo Sonoro activo: tres grados de intervención audiovisual. Fabian Esteban Luna [Argentina]

El término Fuera de campo sonoro activo refiere a aquellas escenas de un filme en las cuales los sonidos plantean interrogantes que interpelan sobre el origen o el comportamiento de sus fuentes acústicas. Analizaremos tres modos de aplicación de este procedimiento audiovisual. Esta propuesta fue presentada el: Martes 26 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Audiovisual y transmedia: historias delante y detrás de cámara

E71. El mural como lenguaje visual en la localidad de Puente Aranda. Johanna Andrea Cuestas Camacho [Universidad de Palermo - Colombia]

Se investiga el lenguaje visual en el arte mural, considerando los elementos del diseño implícitos en los murales lo cual permite una comunicación directa y no abstracta donde los ciudadanos interpretan y perciben el mensaje que quiere transmitir el artista por medio de las obras. Esta propuesta fue presentada el: Miércoles 27 de julio | 12:00 a 14:00 hs. | Comisión: Expresiones visuales: métodos y miradas

E72. El mural: plataforma de diseño social y contenido narrativo. Otniel Josafat Lopez Altamirano | José Israel Mayorga Hernández | Wendy Montes Ponce [Universidad Autónoma Benito Juárez de Oaxaca, UABJO - México]

Levantamiento descriptivo de una serie de murales en la ciudad de Philadelphia, Estados Unidos. Proyectados por diseñadores y artistas, como parte del “Programa Artes Murales de Philadelphia”, que unió a creativos y ciudadanos a través de un proceso de colaboración y contenido significativo. Esta propuesta fue presentada el: Miércoles 27 de julio | 12:00 a 14:00 hs. | Comisión: Expresiones visuales: métodos y miradas

E73. El storytelling visual en las narrativas de las marcas. Beatriz Donayre [Pontificia Universidad Católica del Perú - Perú]

El contar visual o la puesta en escena visual de las marcas permite que se interrelacionen tres ejes claves: el performance (el ser de la marca), el dramatismo (el actuar de la marca) y el discurso (la posibilidad de generar vínculos a través de las narraciones). Esta propuesta fue presentada el: Viernes 29 de julio | 17:00 a 19:00 hs. | Comisión: Universos gráficos: color, marcas y publicidad

E74. El tejido y la pregunta por el conocimiento en diseño. Karen Lizeth Torres Toloza [Colombia]

Reflexiones derivadas de una investigación de maestría titulada: Dialogo de haceres: tejeduría indígena y diseño del sur; está se trata de una crítica a la disciplina del diseño, y la recopilación de conocimiento del tejido indígena Misak, para hacer aportes puntuales al concepto del diseño del sur. Esta propuesta fue presentada el: Miércoles 27 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Moda y textil: nuevas dinámicas, procesos e interpretaciones

E75. El viaje del héroe del cómic al cine. Adaptación de textos icónico-narrativos al discurso audiovisual. Francisco Fernando Gallego Escobar [Institución Universitaria Pascual Bravo - Colombia]

Cuando el cine adapta los personajes e historias de los cómics, aparecen productos audiovisuales que no siempre tienen la calidad necesaria para ser narrativas cinematográficas ni narrativas secuenciales. Conocer los dos medios nos puede ayudar a no cometer los mismos errores que ya se han cometido. Esta propuesta fue presentada el: Martes 26 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Audiovisual y transmedia: historias delante y detrás de cámara

E76. Email marketing automatizado ¿Qué es y cómo funciona?. Alejandra Álvarez [Virtual Latinos - El Salvador] La estrategia de Email Marketing automatizado es una de las más importantes en Marketing Digital. Entender qué es y cómo funciona es fundamental para tener éxito en tus campañas. En este video se explica porqué es importante, ejemplos su funcionamiento y herramientas recomendadas. Esta propuesta fue presentada el: Lunes 25 de julio | 12:00 a 14:00 hs. | Comisión: Los caminos del emprendimiento

E77. Estética disidente en la biofabricación de objetos. Rodrigo Ezequiel Mene [Universidad Provincial del Sudoeste (UPSO) - Argentina]

Comprender la biofabricación de artefactos a través de materiales cultivados permite no solo repensar la estética fuera del esteticismo vigente, sino replantear la disciplina del diseño y el rol del diseñador en la fase productiva. Esta propuesta fue presentada el: Lunes 25 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Moda, textil y objetos: diseño social y sostenible

E78. Estrategia publicitaria para el empoderamiento y reconocimiento del cuerpo femenino en una academia de danzas en la ciudad de Cali, Colombia. Laura Elizabeth Samboni Benavidez | Valentina Vasquez [Fundación Academia Dibujo Profesional - Colombia]

La economía naranja apoya procesos sociales/culturales que requieren esfuerzos de divulgación publicitaria. Se desarrolla una estrategia digital a partir del concepto "Conectarse contigo mismo cultiva espiritualidad", que favorece la construcción de imagen de mujer inspiradora y apasionada en Cali.

E79. Estratégias comunicacionais e do design de informação dos periódicos científicos nas redes sociais. Adriana A. Oliveira | Frederico Braida [UFJF - Brasil] Periódicos científicos têm se apropriado dos recursos comunicacionais e do design da informação para estabelecer novas formas de divulgação e interatividade. Este estudo tem por objetivo evidenciar estratégias comunicacionais adotadas por revistas da UFJF para gerar engajamento nas redes sociais.

E80. Estrategias de diseño para la sostenibilidad (DfS) que pueden influir en la reducción del impacto ambiental generado por los desechos textiles. María Angelica Rosado Solano | Jose Miguel Enrique Higuera Marin

| **Carolina Raigosa Diaz** [Unidades Tecnológicas de Santander - Colombia]

La industria de la moda acostumbrada a un modelo basado en comprar, usar y desechar, desafía a los diseñadores de moda a intervenir en la cadena de diseño y producción al incentivar unos procesos de manufactura sostenibles y, en consecuencia, influir en los comportamientos de los consumidores. Esta propuesta fue presentada el: Lunes 25 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Moda, textil y objetos: diseño social y sostenible

E81. Estudio de caso: agência de marketing e branding para moda. Ana Carolina Garcia Ribeiro | André Demaison [Universidade Federal do Maranhão]

Objetiva-se o estudo de caso da agência de marketing e branding voltada para o mercado de varejo de moda e vestuário. Foi elaborada a aplicação do processo de cinco passos para criar identidades de marca, sustentado por outros métodos e ferramentas, visando servir como guia para pequenas empresas. Esta propuesta fue presentada el: Miércoles 27 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Moda y textil: nuevas dinámicas, procesos e interpretaciones

E82. Estudos de gênero e tipografia: atuação das mulheres na produção de letreiros manuais. Amanda Ardisson Bento | Edson Carpintero | Sérgio Antônio Silva [UEMG - Brasil]

Buscamos realizar un debate sobre los estudios de género en el diseño, particularmente sobre el papel de la mujer en la producción de signos manuales a través de una revisión bibliográfica y una entrevista para comprender esta realidad, ya que es un ámbito marcado por la actuación masculina. Esta propuesta fue presentada el: Martes 26 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Identidad, diversidad, ética e imagen

E83. Experiencia Tecnológica de museografía en realidad virtual para el proyecto. Francisco Fernando Gallego Escobar | Margarita María Baena Restrepo | María Margarita del Pilar Baquero Álvarez | Felipe González Restrepo | Luis Guillermo Muñoz Marín | Victoria Eugenia Restrepo Zuluaga | Fausto A. Zuleta Montoya [Institución Universitaria Pascual Bravo - Colombia]

El proyecto busca reconocer los saberes artesanales y tradicionales, refiriéndose exclusivamente a productos que tienen que ver con el cuerpo y los vestidos. La intención de desarrollar un inventario de objetos vestimentarios dentro del territorio del departamento de Antioquia en Colombia. Esta propuesta fue presentada el: Jueves 28 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Museos, espacios culturales y patrimonio

E84. Fake news, comunicación y diseño: trascendencia, impacto y responsabilidad social. Marco Antonio Marín [México]

El enorme potencial de las redes sociales y los medios tecnológicos, es aprovechado para difundir las llamadas Fake News. Esta práctica ha probado ser eficaz para manipular y crear una percepción distorsionada de la realidad. Esta propuesta fue presentada el: Martes 26 de julio |

19:30 a 21:30 hs. | Comisión: Información, creación y narrativas

E85. Fallas del Design Thinking como metodología del Diseño Industrial. Ibar Federico Anderson [Universidad Nacional de La plata - Argentina]

Crítica a la metodología de desarrollo del productos, basada en las cinco etapas del Design Thinking, en paralelo al método científico y las etapas de publicación académicas de “papers” artículos científicos para su publicación en congresos o revistas con ISSN/ISBN. Debate con otros métodos de diseño y metodologías de investigación científicas.

E86. Gestión de la innovación para diseñadores industriales. Marcelo Grabois [UNL - Argentina]

Se aborda la gestión de los procesos de innovación de las organizaciones y empresas, núcleo esencial de la práctica profesional de los Diseñadores Industriales, en base a normas internacionales ISO. Se comparten herramientas como la Inteligencia Estratégica y la gestión de la Propiedad Intelectual. Esta propuesta fue presentada el: Jueves 28 de julio | 12:00 a 14:00 hs. | Comisión: Diseño social: impacto positivo para la calidad de vida

E87. Graffiti Queens: grupos femeninos de graffiti no Brasil. Fernanda Campos | Frederico Braida [Universidade Federal de Juiz de Fora - Brasil]

Este trabalho aborda a importância da realização de eventos e projetos voltados para as mulheres no graffiti. O projeto Graffiti Queens contribui para o conhecimento, inclusão e empoderamento de mulheres no Brasil através de ações de comunicação e design, como a produção de eventos e revistas.

E88. Habitabilidad del espacio interior. Paola Ayesha Corral [Universidad de Guanajuato - México]

Las personas pasan el mayor tiempo del día en espacios interiores, por ello, es importante el concientizar a los profesionistas del diseño en la solución de la habitabilidad de los espacios. De esta manera se exponen los principales factores que inciden para que un espacio sea funcional (práctico y útil), y confortable (térmico, acústico, olfativo y visual). Esta propuesta fue presentada el: Jueves 28 de julio | 12:00 a 14:00 hs. | Comisión: Diseño social: impacto positivo para la calidad de vida

E89. Habitares híbridos: la virtualidad como dimensión del espacio habitable. Milagros Gómez [Argentina]

Habitamos en lugares híbridos, y desde este punto de partida se busca resignificar la noción del espacio en esta nueva cultura “anfibia”, como signo de esta época, y potenciado por la pandemia. El trabajo investiga de qué manera se integra la virtualidad en los diversos ámbitos de la vida cotidiana. Esta propuesta fue presentada el: Viernes 29 de julio | 14:30 A 16:30 hs. | Comisión: Espacios habitables: ecodiseño, virtualidad y nuevas oportunidades

E90. Hacia una economía naranja más verde. Melany Kors [ExtreModamente - Venezuela]

La economía naranja o creativa sin duda se está posicionando como la gran promesa de desarrollo, en especial para los países latinoamericanos y parte de la riqueza es que la creatividad y la sostenibilidad están siendo protagonistas como motores de cambios en el ámbito de los negocios. Esta propuesta fue presentada el: Lunes 25 de julio | 19:30 a 21:30 hs. | Comisión: Emprendimientos, industrias creativas y marca personal

E91. Happy Places: estrategias de FoodDesign para el sector HoReCa. Luis Vallejo Bravo | Paul Astudillo [Ficto - Ecuador]

Los hoteles, restaurantes y cafeterías, tienen un gran desarrollo en Latinoamérica, producto de un público cada vez más exigente en temas de ambiente y experiencias gastronómicas. El diseño aporta transversalmente a consolidar este sector con el desarrollo de productos, y entornos para los rituales. Esta propuesta fue presentada el: Viernes 29 de julio | 14:30 A 16:30 hs. | Comisión: Espacios habitables: ecodiseño, virtualidad y nuevas oportunidades

E92. Hera. Liliانا Andrea Arguello Ariza | Kharolyde Daniela Lara Angarita | Carolina Raigosa Diaz [colombia]

Hera es una colección de indumentaria infantil, su nombre se puede interpretar como una nueva era, dando un paso donde el principal enfoque son los niños con TEA.

E93. Herramientas digitales para emprendedores. Maria Jose Martinez Gonzales [Alavista Marketing Digital - Perú]

Estás a punto de crear un emprendimiento y no sabes cómo darte a conocer digitalmente? Tu presupuesto es pequeño y te gustaría conocer herramientas fáciles y gratis? Perfecto este es el camino correcto para mediante las herramientas digitales puedas potenciar tu nuevo negocio. Esta propuesta fue presentada el: Lunes 25 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Transformación digital: plataformas y herramientas

E94. Herramientas psicométricas para el diseño de espacios interiores. Sergio Serna Gonzalez [Psicoteectura - Colombia]

El objetivo es exponer una metodología de estudio de usuario, con la cual se elabora un perfil psicológico para identificar no solo preferencias adaptativas y cognitivas sino también, factores de riesgo. Esto con el fin de hacer un diseño de hábitat que permita cuidar su salud mental. Esta propuesta fue presentada el: Martes 26 de julio | 12:00 a 14:00 hs. | Comisión: Interiorismo y arquitectura: nuevos espacios para experiencias distintas

E95. Historia de la sastrería. Macarena Gaitán [Universidad de Palermo - Argentina]

Recuento informativo acerca del universo sastreril, desde los comienzos hasta hoy, sus variantes ajustadas al mundo moderno, sus insumos y herramientas para la realización de tan admirable arte.

E96. Identidades migrantes y objetos de memoria: entendiendo las nuevas movi- lidades. Javier Limas [Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia - Colombia]

El Diseño como mediador en las formas de inclusión y defensa de las identidades culturales, facilita la comprensión de las migraciones contemporáneas. Los “objetos de memoria” como portadores de identidad y la enunciación de su imagen por parte de un grupo de migrantes venezolanos en Colombia. Esta propuesta fue presentada el: Jueves 28 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Museos, espacios culturales y patrimonio

E97. Importancia de la investigación en el proceso creativo. Heidi Liseth Solano Rincón | Ana María Bohorquez Silva [Colombia]

El papel que juega la investigación en cada proceso creativo es sumamente importante y mostramos el por qué en base a proyectos personales desarrollados en nuestra carrera teniendo como temática un carnaval Colombiano llamado “El Carnaval de Riosucio”. Esta propuesta fue presentada el: Viernes 29 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Nuevas miradas sobre emprendimientos, creatividad y comunicación

E98. Impresión xilográfica de lo tradicional a lo moderno en Vietnam. Ngo Thi Thuy Anh [Van Lang University - Vietnam]

El arte del grabado en madera es una de las formas de arte tradicionales preservadas y desarrolladas a lo largo de los períodos históricos de Vietnam. Con el paso del tiempo, la aplicación de la xilografía en materiales y técnicas ha cambiado de manera positiva, enriqueciendo este tipo de pintura tradicional y la enseñanza de esta forma de arte.

E99. Incorpora el mapa de empatía en tu creación de contenidos. Ximena Portocarrero [24Slides - Perú]

Los mapas de empatía son una herramienta del Design Thinking que puedes emplear para conocer a fondo a tus clientes y generar contenido que resuene con ellos. En esta charla, te muestro cómo incorporar fácilmente un mapa de empatía en tu proceso de creación de contenidos.

E100. Industrias culturales en Argentina: arte, marketing y comunicación. Agustina Raponi [Góndola cultura visual - Argentina]

El siguiente proyecto se encuadra dentro del marketing y la comunicación en las industrias culturales de Argentina. Los cambios que se produjeron en los últimos veinte años dentro del campo del arte necesitaron que, tanto las instituciones museísticas como culturales, puedan y deban modernizar el contacto y su vínculo con el espectador. ¿Cómo conseguirlo? Esta propuesta fue presentada el: Viernes 29 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Nuevas miradas sobre emprendimientos, creatividad y comunicación

E101. Infografías dinámicas: un nuevo tipo de infografías que emerge en el campo del diseño y la comunicación. Felipe Cisterna [Chile]

El artículo propone la conceptualización de las infografías dinámicas. Estas surgen como un nuevo producto comunicacional en el campo del diseño que se caracterizan por ser en tiempo real, colaborativas, interactivas, no lineales y no desechables, las cuales no han sido estudiadas anteriormente. Esta propuesta fue presentada el: Martes 26 de julio | 19:30 a 21:30 hs. | Comisión: Información, creación y narrativas.

E102. Inserción laboral en el diseño gráfico: el portfolio creativo. María Pía Coppedé Novelli [Avatar Latam - Argentina]

Profundizar sobre el contexto actual de la inserción profesional. Estrategias necesarias a desarrollar para tener éxito y fortalecer la igualdad de oportunidades en el acceso a la profesionalización del sector creativo. Propuesta ganadora de Beca formación 2021 del Fondo Nacional de las Artes. Esta propuesta fue presentada el: Lunes 25 de julio | 19:30 a 21:30 hs. | Comisión: Emprendimientos, industrias creativas y marca personal.

E103. Integración del diseño para la sostenibilidad en la industria de cosmecéuticos. Leydy Paola Barrera Lemus | Jose Miguel Enrique Higuera Marin | José Gabriel López Ortíz [Universidad Industrial de Santander y Zumotecnología Zumotec S.A - Colombia]

La industria cosmecéutica, ha optado por reducir sus emisiones e integrar prácticas sostenibles en su cadena de valor, esto se debe, a la huella negativa medioambiental que ha dejado la extracción de materia prima, producción, distribución, uso y desecho del producto final. Esta propuesta fue presentada el: Lunes 25 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Moda, textil y objetos: diseño social y sostenible

E104. Interiores habitacionales e iluminación centrada en el ser humano. Laura Arroyo Rocha | Laura Arroyo Rocha | Fernando Mazzetti [Arroyo Rocha Design Ltd. - México]

La iluminación de los interiores habitacionales comúnmente tiene como propósito proveer visibilidad y estética. La iluminación centrada en el ser humano contribuye directamente al bienestar de las personas al considerar la enorme influencia del ciclo de luz natural sobre la salud del ser humano. Esta propuesta fue presentada el: Martes 26 de julio | 12:00 a 14:00 hs. | Comisión: Interiorismo y arquitectura: nuevos espacios para experiencias distintas.

E105. Investigación proyectual: procesos micro experimentales en el paisaje insular. Nicolas Badaracco [Argentina]

La investigación en curso pretende caracterizar la Investigación Proyectual que tiene como objeto el diseño de infraestructuras de accesibilidad insular. La caracterización se plantea a partir del registro de micro- experimentales, indagación de metodologías proyectuales y análisis de resultados.

E106. Kala en el arte de la decoración de Champa. Ngo Thi Thuy Anh [Van Lang University - Vietnam]

Con la investigación de la imagen de Kala en las esculturas decorativas de Champa, el artículo propone formas de preservar y promover las bellas artes antiguas vietnamitas a través de asignaturas prácticas en la Universidad de Bellas Artes y Diseños

E107. E107. La comunicación de una identidad cultura mediante la pragmática y el diseño gráfico. Paola De la hoz [Colombia]

Proceso investigativo y experimental del desarrollo de un libro pop up como herramienta de comunicación sobre la identidad del festival de Día de muertos e infantiles, utilizando conceptos sobre la pragmática y el diseño gráfico como herramientas para la comunicación. Esta propuesta fue presentada el: Viernes 29 de julio | 12:00 a 14:00 hs. | Comisión: Universos gráficos: ideas, identidades e interfaces.

E108. La cultura del diseño en la innovación empresarial. Maíra Nicoletti Mai | Celso Scaletsky [Essens branding - Brasil]

Este estudio reflexiona sobre la integración de una cultura de diseño en las empresas, analizando qué aspectos de esta cultura ayudan a la innovación empresarial.

E109. La discursividad del diseño gráfico en la escena comercial de la Zona Rosa de Bogotá. Paola Albao [Universidad de la Sabana - Colombia]

El diseño gráfico se crea con el fin de ser leído para persuadir a diversos públicos. El objetivo de esta presentación es compartir algunos de los resultados del estudio realizado en la Zona Rosa de Bogotá para identificar desde las dimensiones del signo como el diseño gráfico delibera su discurso. Esta propuesta fue presentada el: Viernes 29 de julio | 12:00 a 14:00 hs. | Comisión: Universos gráficos: ideas, identidades e interfaces

E110. La identidad y reputación institucional digital en la web universitaria. Xóchitl Marissa Dávila Ordoñez [Universidad Autónoma de Tamaulipas - México]

La propuesta explora desde el enfoque de la comunicación integral, cuáles serían las temáticas principales estrechamente ligadas a aspectos identitarios y reputacionales que a una universidad le favorecería contemplar en su sitio web, dadas sus relevancias en la construcción de la identidad y reputación institucional digital de dichas entidades educativas. Esta propuesta fue presentada el: Martes 26 de julio | 19:30 a 21:30 hs. | Comisión: Información, creación y narrativas

E111. La importancia de registrar tus marcas, patentes, diseños y obras. Jennifer Johana Rosario Altamirano [RA - Perú]

La Propiedad Intelectual es la base del desarrollo económico de un País. Desarrollo: ¿Qué es la Propiedad Intelectual?; Diferencia entre Propiedad Industrial y Derecho de Autor; ¿Qué se puede registrar como marcas, diseños, patentes y obras?; ¿Dónde Proteger la PI?; La Importancia de registrar la PI. Esta propuesta fue presentada el: Lunes 25 de julio | 19:30 a 21:30 hs. | Comisión: Emprendimientos, industrias creativas y marca personal

E112. La importancia del diseño de juguetes infantiles open-ended. Damariz Toledo [México]

El diseñador cuenta con la tarea de asegurar que el producto responderá a las necesidades de su audiencia y se adapte al movimiento que realizan durante su periodo de crecimiento. Esta investigación explora el rol del diseñador en el proceso de diseño de juguetes de fines abiertos y su importancia.

E113. La importancia del diseño interior en el área médica infantil. Libertad Árcega [UAG Universidad Autónoma de Guadalajara - México]

La responsabilidad que tenemos como docentes del Interiorismo, nos debe enfocar a preparar a los alumnos como profesionales que puedan aportar a la sociedad no solo belleza en sus obras, sino más importante aún, proyectos que trasciendan, transformen y que generen riqueza emocional. ¡Proyectos que dejen huella! Esta propuesta fue presentada el: Jueves 28 de julio | 12:00 a 14:00 hs. | Comisión: Diseño social: impacto positivo para la calidad de vida.

E114. La integración entre costos y procesos es clave para un emprendimiento exitoso. Lucia Madrid [Madrid consultoría textil - Argentina]

Para que un emprendimiento sea rentable y se mantenga en el tiempo es fundamental que la parte de costos este integrada a los procesos, de esta forma se trabaja en una mejora continua de consumos y de procesos. Esta propuesta fue presentada el: Lunes 25 de julio | 19:30 a 21:30 hs. | Comisión: Emprendimientos, industrias creativas y marca personal.

E115. La magia de la voz humana: diseño sonoro para producciones audiovisuales. Jennifer Lorena Martínez Vásquez [Estrella Isleña - Colombia]

Con este trabajo de investigación me propongo sugerir a la voz humana como recurso narrativo para la banda sonora de un audiovisual. La voz es la herramienta de comunicación más importante que tenemos; es tan compleja como el instrumento musical más sofisticado. Por eso, es propicio escucharla y escucharnos. En la actualidad vivimos en una cultura que se basa más en lo que se ve, que en lo que se escucha; solemos prestarle más atención a las imágenes que a los sonidos que nos rodean. Pero es necesario usar otros sentidos además de la vista. Es fundamental que exploremos el mundo a través del sonido y amplíemos nuestra percepción auditiva (como cuando estábamos en el útero de nuestra mamá), pues el paisaje sonoro que nos rodea genera efectos físicos y emocionales en nosotros. La eco-acústica presta atención a los impactos sonoros y plantea que escuchemos nuestro entorno con atención, siendo conscientes de los sonidos que nos afectan, o de los sonidos que nos benefician, promoviendo en la sociedad la cultura de la escucha. Algunos ejemplos concretos son la Musicoterapia, la Bio-música, los ambientes naturales, los mantras y los ícaros. Palabras clave: Diseño sonoro; Voz; Paisaje sonoro; Audiovisuales.

E116. La metodología para el diseño. Itzel Valiente García [México]

Es una charla sobre el vínculo entre la metodología para el diseño integrada a la formación terminal de los estudiantes de último grado en sus Prácticas Profesionales, alumnos pertenecientes a la Ingeniería en Comunicación Multimedia (Mx).

E117. E117. La Moda como elemento transformador en el interior del país. Alejandro Uset [Argentina]

La ruta del diseño misionero es un programa de fomento del diseño de la provincia de Misiones, y desde el mismo no solo se profesionaliza a diseñadores, sino que también se concientiza sobre la concertación de los recursos naturales, y procura mantener viva la cultura autóctona en el diseño de autor. Esta propuesta fue presentada el: Miércoles 27 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Moda y textil: nuevas dinámicas, procesos e interpretaciones

E118. La morfología del nogal andino para el desarrollo de productos de marquetería fabricados en el taller de carpintería del CPL Turi, Cuenca - Ecuador. Eduardo David Aguirre Vicuña [Tecnológico del Azuay - Ecuador]

Promover el eje laboral y la reinserción social de las personas privadas de libertad a través de la gestión del diseño, que permita el desarrollo de productos de marquetería contemporánea fabricados en el taller de carpintería del CPL Turi, Cuenca-Ecuador. Esta propuesta fue presentada el: Jueves 28 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Arte, paisaje urbano y artesanía.

E119. La nueva economía Fashion: deportes electrónicos y moda inteligente. Patricia Torres [Universidad de Palermo - Argentina]

Un análisis sobre las acciones de la industria de la moda actual; como influyen sus referentes para comercializar, comunicar y la tendencia del mercado. La ponencia, recorre el sector de la tecnología del entretenimiento, la inserción de la moda, y el público consumidor que contiene a jóvenes, niños. Esta propuesta fue presentada el: Miércoles 27 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Moda y textil: nuevas dinámicas, procesos e interpretaciones.

E120. La ortotipografía como temática de estudio imprescindible en Diseño Gráfico. Nixon Yamid Rodríguez Baquero | Camilo Cornejo [UNITEC - Colombia]

Es imprescindible saber por qué los textos aparecen escritos en cursiva o negrita, por ejemplo, pero es extraño que en la enseñanza del Diseño Gráfico no se demuestre importancia por la ortotipografía, siendo esta una herramienta eficaz para consolidar mensajes dentro de las piezas gráficas. Esta propuesta fue presentada el: Martes 26 de julio | 19:30 a 21:30 hs. | Comisión: Información, creación y narrativas

E121. La Paz es activa. Adriana Ghiraldi

La siguiente selección de imágenes es fruto de mi trabajo de tesis una propuesta de Bio-fabricación explorando diversas tecnologías en base a materiales naturales, teñidos naturales, biodegradables y sustentables en vinculación al cuerpo. Mi objetivo fue obtener un producto de una economía circular y local.

E122. La serendipia como oportunidad. Guillermo Alejandro Giagante [Guille Giagante Fotografía - Argentina]

La serendipia es el hallazgo afortunado de algo distinto a lo que buscábamos; más importante aún, la sensibilidad para darnos cuenta que eso es más importante que lo que perseguíamos y amerita ir tras ello. Puede darnos grandes posibilidades creativas ... y hasta cambios de vida. Esta propuesta fue presentada el: Miércoles 27 de julio | 12:00 a 14:00 hs. | Comisión: Expresiones visuales: métodos y miradas.

E123. La técnica no es suficiente. María Guadalupe Cruz Perez | Zeret Vargas Gutiérrez [México]

Un portafolio creativo de fotografía urbana y experimental, que busca mostrar más allá de la técnica, resaltando la imaginación mediante el uso correcto de los elementos compositivos, y así mismo, lograr distinción ante los miles de estilos fotográficos que existen actualmente.

E124. La transformación continua del marketing en las empresas. Jaramillo Zuluaga Nataly [Institución universitaria Escolme - Colombia]

Artículo digital de opinión para explicar la transformación continua del marketing en las empresas. Esta propuesta fue presentada el: Lunes 25 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Transformación digital: plataformas y herramientas.

E125. Las tendencias y experiencias sensoriales como medios para sentir una marca. Laura Bonilla [Colombia]

El artículo parte del interés de comprender cómo las tendencias inciden en la generación de experiencias sensoriales dentro de los espacios comerciales, a fin de analizar algunos parámetros de diseño en un caso de estudio, para persuadir y atraer a un grupo de compradores en específico.

E126. Lecturas gráficas de la pintura rupestre del desierto de Atacama. Chile. María Bernardita Brancoli [Universidad del Desarrollo - Chile]

La presente investigación tiene como objetivo establecer puentes entre la disciplina del Diseño Gráfico y la Arqueología a través de la utilización de la gramática visual para la lectura, análisis y visualización de la pintura rupestre del desierto de Atacama, Chile. Esta propuesta fue presentada el: Miércoles 27 de julio | 12:00 a 14:00 hs. | Comisión: Expresiones visuales: métodos y miradas

E127. Lenguaje visual y la imagen. Yoel Acosta [Acla - Venezuela]

¿Cómo entender y potenciar nuestras imágenes para lograr una mejor comunicación? La imagen es sin duda un medio que conecta, y para ello debemos entender su importancia desde la otredad. La semiótica visual y algunos hábitos vinculados a la investigación y reflexión son clave para lograrlo. Esta propuesta fue presentada el: Miércoles 27 de julio | 14:30 A 16:30 hs. | Comisión: Universos gráficos: narrativas y lenguajes.

E128. Liberté. Gustavo Alonso Millan Bautista | Carolina Raigosa Diaz [Colombia]

La siguiente colección llamada (liberté) se ha desarrollado con el propósito de customizar el dril, para crear prendas como son pantalones y chales. Se hacen intervenciones de lavado manual como el desengomado con agentes antioxidantes, y se implementa el patchwork y la reutilización de textiles.

E129. Línea de productos Lidimarig. Richard Steven García Caucha [Colombia]

La presente línea de productos Lidimarig, fue creada y diseñada, a partir de un análisis exhaustivo de espacio en contexto de los diferentes locales comerciales, con distintas razones sociales y de uso cotidiano, que se encuentran ubicados en los barrios comunes de la ciudad de Bogotá-Colombia.

E130. Lo que nadie te dice antes de emprender. Stephanie Dervich [Argentina]

Una pequeña guía para ayudarlos a dar el salto al mundo del emprendimiento. Se intenta ayudar a quienes quieran empezar a emprender y no sepan por donde hacerlo. 1 - Cómo empezar - De la idea al papel, del papel a la realidad 2 - Lo más básico del marketing. Conoce a fondo tu emprendimiento 3- ¿El orden lo es todo? No, pero como ayuda 4 - Nadie hace mis tareas mejor que yo. La importancia de crear un equipo 5 - Abrazar el fracaso. El proceso del crecimiento 6- Pasión. Esta propuesta fue presentada el: Lunes 25 de julio | 19:30 a 21:30 hs. | Comisión: Emprendimientos, industrias creativas y marca personal

E131. Los camellos también lloran: análisis visual y contextualización del documental. Jenifer Amaral Nascimento | Ana Beatriz Pereira de Andrade | Ana Beatriz Pereira de Andrade [Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (Faac) - Brasil]

Abordaremos una pequeña contextualización de los autores del documental, siguiendo hasta el análisis del producto final, citando los hechos relatados y la posible geometría que aporta la fotografía para comunicar los hechos acontecidos.

E132. Los correlatos neurofisiológicos de los espacios construidos en el estado afectivo de los profesionales. Márcia Seixas dos Santos [UDESC / Universidade do Estado de Santa Catarina - Brasil]

El trabajo, parte de la tesis de maestría en diseño, adopta un espacio de coworking, en Florianópolis, SC/BR, como

estudio, en un intento de desentrañar los procesos cognitivos en la interacción entre el hombre y el entorno construido, uniendo neurociencia, diseño y arquitectura en un mismo proceso. Esta propuesta fue presentada el: Martes 26 de julio | 12:00 a 14:00 hs. | Comisión: Interiorismo y arquitectura: nuevos espacios para experiencias distintas

E133. Los emprendedores deben ser Marca Personal. Claudia Lombardi [Universidad de Palermo - Argentina]

Brindar herramientas de marketing personal para que los emprendedores puedan diferenciarse con su imagen, comunicación y objetivos en las redes sociales y en la atención al cliente. Esta propuesta fue presentada el: Lunes 25 de julio | 19:30 a 21:30 hs. | Comisión: Emprendimientos, industrias creativas y marca personal

E134. Los ideales de formación humana en los cómics e historietas. Francisco Fernando Gallego Escobar [Institución Universitaria Pascual Bravo - Colombia]

El cómic es un medio que encierra cualidades formativas importantes, entre ellas encontramos su posibilidad narrativa, el uso de la imagen como ilustrativo, las metáforas visuales y su iconografía en general; es un soporte que contiene altos niveles lúdicos, lo cual facilita el aprendizaje.

E135. Los métodos de gestión menstrual antes y después de la industria de productos descartables. Bianca Angeletti [Universidad Provincial del Sudoeste - Argentina]

Los métodos de gestión menstrual presentaron pocos cambios a lo largo de la historia; no utilizar nada o paños del material más accesible. El cambio comienza luego de la Primera Guerra Mundial, con el surgimiento de la industria de productos descartables que perfiló a la mujer occidental moderna.

E136. Los NFT transformando las comunidades digitales del futuro. Federico Daniel Bongiorno [Argentina]

La tecnología NFT está transformando la manera en que creamos comunidades digitales. Se convertirá en una herramienta de infraestructura digital como un sitio web o redes sociales. En esta presentación veremos el por qué, y casos de implementación en diferentes industrias.

E137. Los Peluqueros que cambiaron el mundo: narración interactiva para la alfabetización visual. Laura Leotta [Freelance en Innovid USA - Argentina]

El proyecto BiLa, mira lo que ves; propone contribuir a desarrollar capacidad de descodificar los mensajes soportados en imágenes publicitarias/propagandísticas. A tal fin, la ficción ilustrada emplea y analiza la forma, el color y el encuadre (lenguaje visual), como ejes transversales y metáfora. Esta propuesta fue presentada el: Martes 26 de julio | 19:30 a 21:30 hs. | Comisión: Información, creación y narrativas.

E138. EMANGATA: Ilustraciones & retratos. Nathalia Sanchez Franco [Independiente - Colombia]

Complejas han sido siempre para mí las descripciones breves, pues soy un ser polifacético y, así como la mareta –regida por la luna–, no paro de moverme. Y si el

movimiento significa que estoy viva y el arte es el reflejo del alma, no ha de sorprender que en este portafolio exista de todo.

E139. Manual de desarrollo y diseño contextualizado en las tiendas de barrio comunes en Colombia. *Angie Montaña* [Colombia]

investigación descriptiva de las tiendas de barrio y el personal que atiende dentro de ellas, siendo estos establecimientos los más comunes entre los barrios colombianos y los más cercanos a la comunidad, se realiza un estudio de observación de las caracterizaciones o descripciones adjetivas de estos establecimientos para generar productos de diseño decorativos, cotidianos y mobiliario.

Esta propuesta fue presentada el: Viernes 29 de julio | 12:00 a 14:00 hs. | Comisión: Universos gráficos: ideas, identidades e interfaces

E140. Manual de supervivencia del diseñador. *Guzo Borboa* [Sextante Estudio - México]

La experiencia en primera persona del armado de un despacho de diseño con doce años de antigüedad en la Ciudad de México. Se abordan las ventajas y desventajas, formas de adaptación a la cultura latinoamericana, la constante lucha entre competidores, tips y sugerencias para no desaparecer en el mar de competidores.

Esta propuesta fue presentada el: Lunes 25 de julio | 12:00 a 14:00 hs. | Comisión: Los caminos del emprendimiento

E141. Manual didáctico para padres de niños con dislexia visual. *Cintha Esmelda Argüello Toledo* [Paraguay]

Indagamos en el presente estudio si los padres de niños con dislexia visual cuentan con materiales de apoyo acorde a los requerimientos, quedando demostrado mediante el trabajo de campo que dichos materiales son insuficientes y como respuesta a esta problemática presentamos uno. Esta propuesta fue presentada el: Jueves 28 de julio | 12:00 a 14:00 hs. | Comisión: Diseño social: impacto positivo para la calidad de vida.

E142. Master Pose herramienta App. *Sonia Beatriz Rojas Riveros* [Musa Dress - Paraguay]

Master Pose APP es una herramienta didáctica para el aprendizaje de poses Objetivo Realizar un recorrido práctico completo por la herramienta que se necesitan para la creación de una actitud corporal para una producción fotográfica. Partiendo de lo más básico que se le puede entregar a un profesional, o empezando desde cero se irán viendo paso a paso la creación de las diversas poses que en total serían 10 niveles con 100 poses por nivel que abarca 1000 poses en total.

E143. Mediación comunicativa para el patrimonio. *Daniel Martínez Molkes | Jorge González | Diego Rodríguez | Julio Suárez | Carlos Vargas* [Universidad Piloto de Colombia - Colombia]

El proyecto centra su interés en la relación que los jóvenes establecen con los monumentos de la ciudad de Bogotá, Colombia. Para ello, se genera una estructura conceptual que permita reflexionar sobre los cambios en la percepción del joven y su efecto en la interacción con el

monumento. Esta propuesta fue presentada el: Jueves 28 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Museos, espacios culturales y patrimonio.

E144. Mejorando la experiencia en entornos a personas con discapacidad auditiva. *Judith Ruiz* [Creating Arquitectura - Perú]

A través de consideraciones de diseño se plantea como mejorar la experiencia en diferentes entornos a personas con discapacidad auditiva y reflexionamos acerca de nuestro rol como Arquitectos y Diseñadores frente a la inclusión social.

E145. Metáfora gráfica en la divulgación científica. Un artificio epistémico. *Esmeralda Itzel Alvarez Contreras* [Independiente - México]

Las metáforas ejercen un importante papel en la constitución de mensajes lingüístico-gráficos en los discursos de divulgación científica. Acuden a “artificios” para llamar la atención de la audiencia y subrayar aspectos específicos en la narración de la imagen, generando nuevos términos semánticos. Esta propuesta fue presentada el: Miércoles 27 de julio | 14:30 A 16:30 hs. | Comisión: Universos gráficos: narrativas y lenguajes.

E146. Método folklórico y las nuevas fronteras de investigación en diseño. *Rafael Ángel Bravo* [Grupo de Investigación Visualizar, Corporación Universitaria Autónoma de Nariño AUNAR - Colombia]

Los procesos de investigación y creación - diseño se diversifican, transgrediendo los alcances previamente establecidos, abordando fenómenos de orden social y cultural. El método folklórico propuesto por Ocampo-López se convierte en modelo fundamental para la exploración de estos nuevos territorios. Esta propuesta fue presentada el: Viernes 29 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Nuevas miradas sobre emprendimientos, creatividad y comunicación.

E147. Método participativo para el diseño y desarrollo de productos artesanales con comunidades indígenas. *Santiago Luna Santiago* [Colombia]

Esta investigación traza un método para realizar intervenciones en temas de diseño de producto artesanal con comunidades indígenas, a partir de las experiencias con la etnia Embera Chamí del departamento de Risaralda Colombia. Esta propuesta fue presentada el: Viernes 29 de julio | 12:00 a 14:00 hs. | Comisión: Universos gráficos: ideas, identidades e interfaces.

E148. Metodología de diseño para el desarrollo de habilidades creativas con un lenguaje arquitectónico coherente. *Alejandro Bribiesca Ortega* [BUAP - México]

La evolución estética que nació del rechazo de los movimientos clasicistas se concretó en el movimiento moderno, el cual, desde un enfoque racional, buscó un lenguaje sincero y congruente. Por ello, optó por evidenciar el avance técnico y constructivo que la industria de la época había alcanzado: por medio del empleo del concreto y el acero, logró una expresividad que olvidara la ornamentación.

E149. Metodología de investigación-creación a partir de la exploración, reconocimiento y registro de referentes artísticos. *Sara Sofía Posada Cano* | *Vargas Vera Daniel* | *Francisco Fernando Gallego Escobar* | *Cesar Ramirez* | *Kevin Andres Retrepo Yepes* [Colombia]

Este proyecto busca dar a conocer la metodología de investigación-creación a partir de la exploración, reconocimiento y registro de las influencias precedentes y derivados posteriores que han tenido obras reconocidas.

E150. Metodologías UX aplicadas al diseño de interiores. *Paula Cardona* [Colombia]

Uno de los desafíos más grandes que tiene el diseñador interiorista es de que forma proyecta la experiencia que desea transmitir, la idea de mi proyecto es introducir metodologías vinculadas al diseño UX que podrían facilitar el proceso de creación de un trabajo de interiorismo. Esta propuesta fue presentada el: Martes 26 de julio | 12:00 a 14:00 hs. | Comisión: Interiorismo y arquitectura: nuevos espacios para experiencias distintas.

E151. Moda afro-brasileira como identidade, comunicação e protesto. *Catarina Souza* | *Gláucia Carneiro* [Universidade do Estado de Minas Gerais - Brasil]

Objetivo deste artigo é uma reflexão sobre a moda afro no Brasil e o posicionamento enquanto meio de afirmação de identidade para pessoas afrodescendentes, utilizando-a como protesto contra o racismo e discriminação. Foi realizada pesquisa bibliográfica sobre temas relacionados a pesquisa. São apresentadas marcas de empreendedoras que trabalham moda afro. Esta propuesta fue presentada el: Martes 26 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Identidad, diversidad, ética e imagen

E152. Moda e sua interpretação visual. *Marcelo Henrique Nascimento Almeida* | *Carina Silveira* [Universidade do Estado da Bahia - Brasil]

Este artigo tem como objetivo estudar as significações da interpretação visual no contexto didático entre a moda conceitual e as linguagens que entrelaçam com a arte, na seara sustentável e consciente. Esta propuesta fue presentada el: Miércoles 27 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Moda y textil: nuevas dinámicas, procesos e interpretaciones.

E153. Modelo de la triple hélice como mecanismo de interacción universidad-empresa-estado: sector cultural y creativo. *Praxedes Aristizábal Granada* [Institución Universitaria EAM - Colombia]

Plantear un mecanismo de interacción a partir del modelo de la triple hélice para generar un plan de articulación del sector de las industrias creativas y culturales de la ciudad de Armenia implica crear una sinergia del ecosistema creativo. Esta propuesta fue presentada el: Lunes 25 de julio | 19:30 a 21:30 hs. | Comisión: Emprendimientos, industrias creativas y marca personal.

E154. Narrativa transmedia Pixar Planeta. *Zara Bolaños* | *Stephanía Cañas Salazar* | *Javier Montes Lozano* [Colombia]

Pixar Planeta es un proyecto transmedia que busca entretener y fortalecer la cultura fandom de Pixar por medio de la Teoría Pixar, en donde cada animación está conectada en un mismo universo. Contamos con distintos contenidos en plataformas como Instagram, Spotify, YouTube, Twitter y páginas web. Esta propuesta fue presentada el: Martes 26 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Audiovisual y transmedia: historias delante y detrás de cámara.

E155. Neurociencias aplicadas a arquitectura- influencia de 7 variables ambientales. *Vanina Salinas* [Salinas & asoc - Argentina]

Estudios de neurociencias muestran que existen variables ambientales que condicionan el aprendizaje a través del entorno y cómo influyen en el aprendizaje a través de la capacidad innata del individuo para captar lo que le rodea. Esta propuesta fue presentada el: Martes 26 de julio | 12:00 a 14:00 hs. | Comisión: Interiorismo y arquitectura: nuevos espacios para experiencias distintas.

E156. Neuromarketing: una nueva técnica de estudiar el comportamiento humano. *Damariz Toledo* [México]

Neuromarketing ofrece completar la falta de información que métodos convencionales no pueden obtener por dependencia de participación consciente para ofrecer un mejor servicio personalizado. Recolección de información sobre el neuromarketing, para brindar conocimiento de esta técnica con potencial.

E157. NFT y Arte. *Valeria Giovannetti* [Artista independiente - Argentina]

NFT y Arte Digital: Los NFT han venido a revolucionar el universo del Arte (entre otros). Si te interesa aprender los conceptos básicos de NFT (Tokens No Fungibles), Propiedad, Posesión, Protección de Obras de Arte, ventajas y Blockchain, este encuentro es para vos.

E158. Ningún pensamiento es inmune frente a la comunicación. *Fabián Podrabinek* [Universidad Nacional de San Juan - Argentina]

Como bien ya sabido es, no queda rincón de urbe grande, mediana y chica que no se encuentre atravesada, contaminada por el gen de la modernidad en todos sus aspectos. Consecuente con esto es el mundo de las marcas y el marketing. Esta propuesta fue presentada el: Viernes 29 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Nuevas miradas sobre emprendimientos, creatividad y comunicación.

E159. Nuevos desarrollos de materiales en producción textil: experimentación con bioplásticos y materiales cultivados bio-materiales no tejidos. *Silvina Tabaroni* [Núcleo - Argentina]

Los bioplásticos se perfilan como una alternativa a los plásticos provenientes de hidrocarburos fósiles, tales como el petróleo y el carbón. Este trabajo plantea la factibilidad de aplicar técnicas textiles tradicionales a cultivo de bacterias excretoras de celulosa bacteriana, analizar los

resultados y establecer perspectivas a futuros desarrollos. Esta propuesta fue presentada el: Lunes 25 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Moda, textil y objetos: diseño social y sostenible.

E160. E160. Objetos de diseño. De objetos cotidianos a piezas de museo. *Marcela Fibbiani* [90+10 - Argentina]
El artículo analiza cómo ciertos objetos cotidianos que forman parte de nuestra cultura material se entienden como “de diseño”, y son factibles de integrar el acervo patrimonial de una institución museística. Se inicia del concepto de objeto de diseño y su comunicación, según distintos pensadores. Esta propuesta fue presentada el: Jueves 28 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Museos, espacios culturales y patrimonio.

E161. Packaging y consumo local. Diseño de envases para productos regionales. *Annick Woungly* | *Yannick Woungly* [ANNICK & YANNICK - Suiza]
Embalajes sustentables. Circuito directo e impacto ambiental. Diseño para productos regionales. Conclusiones. Recomendaciones.

E162. Pan-transmedia: discursos gubernamentales y publicitarios, narrativas transmedia y subjetividad en contextos pandémicos. *Juan Patricio Méndez* [Freelance - Argentina]
El presente trabajo analiza la utilización de narrativas transmedia en el ámbito de la comunicación gubernamental, la publicidad y el marketing, inmersa en el contexto de la pandemia del COVID-19. Se analizarán las vinculaciones con la coyuntura y los procesos de producción y disputa del sentido. Esta propuesta fue presentada el: Viernes 29 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Nuevas miradas sobre emprendimientos, creatividad y comunicación.

E163. Panel de revestimiento modular térmico acústico de bambú y biopolímero. *Alma Vela* [Universidad Nacional Autónoma de México]
Se propone un material compuesto basado en el diseño circular, donde se analiza y propone solución desde la obtención de materia prima, proceso productivo, identidad de producto, colocación, y forma en la cual se va integrar de nuevo al medio ambiente sin dejar residuos sólidos que lo contaminen. Esta propuesta fue presentada el: Jueves 28 de julio | 12:00 a 14:00 hs. | Comisión: Diseño social: impacto positivo para la calidad de vida.

E164. Parla orgánica: transmediando los mercados orgánicos mediante el diseño. *Juan Manuel Henao Bermúdez* | *Carlos Araujo* | *Andrés Felipe Villegas* [Universidad Santiago de Cali / Universidad ICESI - Colombia]
“Parla Orgánica” combina el diseño, las narrativas transmedia y las expresiones culturales alrededor de los mercados orgánicos, para darles visibilidad a través del storytelling y su potencial para conectar a los seres humanos. Esta propuesta fue presentada el: Jueves 28 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Museos, espacios culturales y patrimonio.

E165. Percepciones sobre el Metaverso en la ciudad de Cali, Colombia. *Yhon Nuñez* | *Alejandra Escobar* [Colombia]

Se analiza cuáles serían los espacios desarrollados en el Metaverso para los sectores económicos de la ciudad de Cali-Colombia y cuál sería la intervención y evolución de la publicidad en los mismos. Las diferentes oportunidades y desconocimiento de los universos digitales son los protagonistas.

E166. Pitch ¿Cómo presentar ideas al infinito y más allá?. *Eugenia Martínez Barbazza* [Eugenia Barbazza Studio / University of Arts of London UAL / Nordic Entertainment Group - Argentina]

¿Es una idea buena si no se vende? El buen diseño necesita ser comunicado. Saber estructurar y presentar es esencial para ser exitosos diseñadores. Aprende el proceso de Pitch - técnicas y puntos clave - la herramienta que nos ayudará a comunicar conceptos e ideas a clientes, compañeros y jefes. Esta propuesta fue presentada el: Lunes 25 de julio | 12:00 a 14:00 hs. | Comisión: Los caminos del emprendimiento.

E167. Porcelain mosaic art in the architecture of Hue Royal Palace - Vietnam 19th Century. *Anh Tuan Do* [Vietnam]

The art of porcelain mosaic has appeared on many architectural works of Hue Royal Palace such as: An Dinh Palace; Hien Nhon Gate; Chuong Duc Gate; Thai Binh Pavilion (Royal Reading Pavilion); Kien Trung Palace; but the most typical and unique is still in the interior decoration of Khai Dinh Tomb.

E168. Portafolio de Francisco Portilla. *Francisco Javier Portilla Benavides* [Universidad de Nariño - Colombia]
Portafolio de mis trabajos realizados en la carrera de Diseño Gráfico y Diseño Industrial entre 2013 y 2021

E169. Portafolio de Stefanny Martínez. *Stefanny Martínez* [Arqmotivation - Ecuador]

Enfocado en el diseño arquitectónico interior en una vivienda patrimonial a un alojamiento tipo hostel enfocado en actividades culturales en el centro histórico de Quito - Ecuador donde se ve reflejado los diferentes ambientes mediante la técnica de la ilustración.

E170. Portafolio de Alejandra Molina Garzón. *Alejandra Molina Garzón* [Natural printing - Colombia]

Soy Alejandra Molina, diseñadora visual con enfoque en branding y el diseño social. Comprometida a ayudar a los clientes a dar forma a su identidad de marca mediante el uso de recursos gráficos convincentes que nacen a partir de una investigación. Mi portafolio muestra trabajos académicos en los que apliqué conocimientos de diseño y por ende ha ayudado a fortalecer mi carta personal.

E171. Portafolio de Lina Solarte. *Lina Solarte* | *Alejandra Molina Garzón* [Diseño y fotografía - Colombia]

En este portafolio se encuentran las imágenes de los trabajos más destacados de mi carrera hasta el momento.

Aquí están depositados trabajos académicos, personales y laborales, los cuales me han permitido crecer en mi carrera profesional y con los que he logrado obtener algún tipo de reconocimiento.

E172. Portfolio de Xavier Flores. *Xavier Flores* [JC Emelsufer - Ecuador]

Portfolio de Animación y Modelado 3D para el encuentro latinoamericano de diseño 2022 de la Universidad de Palermo. Bs-As.

E173. Pragmática como catalizador comunicativo en el diseño gráfico. *Gina Bayona* [Colombia]

La ponencia presenta una perspectiva pragmática del diseño gráfico a partir de la creación de procesos de comunicación mediante el uso de narrativas y elementos gráficos reunidos en el diseño y construcción de un libro Pop Up enfocado en el Patrimonio Cultural Inmaterial de Pasto, Nariño, Colombia. Esta propuesta fue presentada el: Miércoles 27 de julio | 14:30 A 16:30 hs. | Comisión: Universos gráficos: narrativas y lenguajes.

E174. Proceso de creación del mural análogo y digital en el campus verde de la Institución Universitaria Pascual Bravo. *Juan David Henao Santa* | *Francisco Fernando Gallego Escobar* | *María Patricia Lopera Calle* | *Luis Guillermo Muñoz Marín* | *Lina María Ortiz* | *Edgar Mauricio Osorio Alzate* [Institución Universitaria Pascual Bravo - Colombia]

En el mes de octubre de 2021 se llevó a cabo la creación de la obra resultado del proyecto representaciones análogas y digitales que tiene como objetivo promover la conservación de las especies de flora y fauna del ecosistema de la Institución Universitaria Pascual Bravo.

E175. Productores Digitales. *Cecilia Velazquez Traut* [Argentina]

¿Qué espacios existen en el ecosistema de redes sociales para los productores audiovisuales? ¿Cómo se produce contenido profesional para redes sociales? ¿Qué habilidades debe adquirir un productor para desarrollarse en este ecosistema? ¿Qué modelo de financiación plantean estos contenidos?

E176. Propuesta de calidad sensible para el diseño de caminos peatonales. *Trinidad Duran* [Venezuela]

Al desplazarnos de un lugar a otro, caminando o en vehículos, tratamos de encontrar el camino más corto, usando tecnología o nuestra intuición, así existan pasos peatonales prediseñados, establecemos nuestras propias rutas, es ahí donde se centra esta propuesta de diseño; abriendo un diálogo entre usuario y diseñador del espacio arquitectónico. Esta propuesta fue presentada el: Martes 26 de julio | 12:00 a 14:00 hs. | Comisión: Interiorismo y arquitectura: nuevos espacios para experiencias distintas.

E177. Propuesta de calzado para mujeres con acondroplasia en la ciudad de Bucaramanga. *Angie Zaray Aponte Bayona* | *Carolina Raigosa Díaz* | *María Camila Villanova Villamizar* [Colombia]

El proyecto de investigación aborda una descripción del problema sobre las necesidades que tienen las personas

con acondroplasia debido a su antropometría y la falta de productos existentes en el mercado para esta población.

E178. Propuesta metodológica para la determinación de variables de diseño que influyen en el desuso prematuro de las prendas de vestir. *Daniela Ordoñez Suarez* | *Jose Miguel Enrique Higuera Marin* | *Carolina Raigosa Diaz* [Universidad Industrial de Santander - Colombia]

La aceleración en la oferta y demanda de prendas de vestir ha provocado que sean usadas menos veces, y descartadas prematuramente. El diseño tiene la oportunidad de intervenir desde el ciclo de vida del producto y el entendimiento de las necesidades de marcas y consumidores para incrementar el uso. Esta propuesta fue presentada el: Miércoles 27 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Moda y textil: nuevas dinámicas, procesos e interpretaciones.

E179. Propuesta para visualizar un proyecto artístico. *Valeria Sestua* [Universidad de Palermo- Argentina]

La propuesta consta de la presentación de mi proyecto artístico en una plataforma innovadora llamada Hotglue. me que permite recorrer las imágenes, textos y el pensamiento del artista a la hora de crear.

E180. Psicología de la moda: el poder del Power Dressing. *Tannya Villalvazo* [TGV Designs - Estados Unidos]

La moda tiene una conexión profunda con la psicología humana. Esto se hace evidente en la tendencia del power dressing que data desde los años 70 y el power suit que representó la moda de los 80. Desde entonces ha ido evolucionando y adaptándose el concepto a los tiempos.

E181. Publicidad 360. *Elías Ramírez Meza* [Universidad Estatal del Valle de Ecatepec - México]

La captación del público objetivo no es una tarea sencilla, por ello es sumamente importante conocer y aplicar los conceptos mercadológicos. El desarrollo de nuevos productos requiere conocer y satisfacer las necesidades del público consumidor. La publicidad 360 nos permite crear campañas integrales. Esta propuesta fue presentada el: Viernes 29 de julio | 17:00 a 19:00 hs. | Comisión: Universos gráficos: color, marcas y publicidad.

E182. Re-creación de edificaciones con valor patrimonial mediante herramientas digitales. *Carlos Alberto Castaño Aguirre* | *Ivan Dario García Ordoñez* [Universidad de San Buenaventura Medellín - Colombia]

En el presente documento se plantea el uso de herramientas digitales en tres dimensiones y de comunicación como posibilitadoras para la accesibilidad, estudio y apropiación de las características patrimoniales y arquitectónicas particulares de los asentamientos urbanos locales. Esta propuesta fue presentada el: Jueves 28 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Museos, espacios culturales y patrimonio.

E183. Realidad aumentada el futuro de la animación. *Santiago Lucano* [Universidad UTE - Ecuador]

Analizar como la interactividad va ganando cada vez más adeptos y la realidad aumentada va creciendo como plataforma de desarrollo a nivel gráfico interactivo y

multimedia, se destaca también que la tecnología ha sido un pilar fundamental en el desarrollo de esta tecnología que años atrás parecía. Esta propuesta fue presentada el: Martes 26 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Audio-visual y transmedia: historias delante y detrás de cámara

E184. Rebranding: caso Bornizo Vinoteca. Ignacio Guerneau [Argentina]

Proyecto Vinoteca Bornizo es un retailer dedicado a la venta de vinos, cervezas & licores ubicado en el Barrio Jardín de la Ciudad de Córdoba. El local cuenta ahora con un espacio habilitado al aire libre para realizar presentaciones de nuevas bebidas y los enólogos que forman parte del staff han comenzado recientemente a organizar catas personalizadas en eventos privados. Renovación de Imagen / Rebranding 2022 El objetivo principal es rediseñar su identificador gráfico principal y desarrollar una nueva identidad visual que será aplicada en el local, en campañas publicitarias en la vía pública, medios gráficos tradicionales y en publicaciones digitales en Internet & redes sociales. Estrategia de Marca Apelar a nuevas audiencias: compras desde el exterior & eventos. La aparición de nuevos canales de venta digitales y las recientes participaciones en eventos privados abren el juego a nuevos contextos de interacción. La marca deberá interpelar a un público diferente del que ha tenido hasta este momento.

E185. Reconocimiento del lenguaje del diseño. Carolina Villegas [Argentina]

El desafío era el reconocimiento de los diferentes lenguajes y tramas de diseñadores de trayectoria internacional aplicados como concepto en el diseño de un estudio de interiorismo. Al final, sumo portfolio con mis trabajos destacados.

E186. Redesign da bancada para manutenção das urnas eletrônicas brasileiras: uma proposta baseada em aspectos ergonômicos da tarefa. Ana Carolina Garcia Ribeiro | **André Demaison** [Universidade Federal do Maranhão -]

Objetiva-se aqui propor o redesign das bancadas para manutenção das urnas eletrônicas brasileiras. Foi elaborada uma apreciação ergonômica e aplicados métodos de projeto de produto e recomendações para nortear as soluções propostas, visando aprimorar a atuação dos trabalhadores durante suas tarefas.

E187. Relación y diferencia entre cuadros de tallas industriales y sobre medida. Monik Quimbiurco [Instituto de diseño de modas DISMOD - Ecuador]

Cuando hablamos de cuadros de tallas existe un sin número de opciones que encontraremos en el mercado. Pero, ¿cuál es el que debemos utilizar? Qué diferencia existe entre cuadros de tallas industriales y sobre medida? Quién y qué relación tiene el nombre de las tallas y las medidas antropométricas?

E188. Retos públicos para lograr sitios web accesibles. Una revisión a la accesibilidad web del Estado Chileno. Emilio Sosa

¿Cómo hacer un cambio real en la accesibilidad de los sitios web de gobierno? Esta investigación recopila

estudios de accesibilidad y entrevistas que nos ayudan a comprender los retos de los gobiernos de LATAM al intentar lograr sitios web accesibles para personas con discapacidad visual. Esta propuesta fue presentada el: Martes 26 de julio | 19:30 a 21:30 hs. | Comisión: Información, creación y narrativas.

E189. Revaloración del repujado en cuero a través del Diseño Industrial. Andres Felipe Arcos | **Maria Fernanda Gustin** [Colombia]

Desarrollo de alternativas para la revaloración de la técnica del repujado en cuero en la ciudad de San Juan de Pasto a través del Diseño Industrial, enfocadas en la generación de herramientas, rediseño de productos y transmisión del conocimiento generado.

E190. Revalorización del diseño antiguo en la actualidad. Laura Gabriela Sueldo [Argentina]

Este trabajo muestra el rediseño de una antigua casa chorizo de la ciudad de Buenos Aires en el siglo XIX, la Casa de los Ezeiza, quién se caracterizó por tener ese estilo italianizante propio de nuestro país en aquella época. Mi objetivo fue crear un hotel que trajera este lugar a la actualidad, respetando su historia y su esencia.

E191. Run Nuki!: haciendo una serie animada con valores ecológicos. Peter Juliá [Independiente - Argentina]

Una muestra al mundo animado de la serie "Run Nuki", mi primer proyecto animado donde veremos fondos, diseño de personajes, animación y mi experiencia como director. El piloto, que ya cuenta con más de 17 mil visualización en Youtube, obtuvo un gran recorrido por festivales y reconocimiento por los fans.

E192. Samayui: el espíritu del río de Quito. Monica Aguilar [Ecuador]

Samayui, Espíritu del río de Quito, es un proyecto fotográfico que recupera visualmente los caminos naturales del agua de Quito. Esta primera etapa se concentra en los ríos desaparecidos en el Centro Histórico de Quito. Productos comunicacionales: Branding, fotolibro, mapa en realidad aumentada.

E193. Serie fotográfica artefactos vestimentarios de Antioquia. Francisco Fernando Gallego Escobar [Institución Universitaria Pascual Bravo - Colombia]

Portafolio que explora las posibilidades estéticas y gráficas de algunas artesanías del territorio antioqueño como: La filigrana de Santa Fe de Antioquia, la cerámica de El Carmen de Viboral, El Tejido en Chaquira de las comunidades Emberá – Chami y otros productos representativos de la región.

E194. Sistemas de información Wayfinding. Johan Sebastian Mejia Lopez | **Camilo Rojas** [Jogy3D - Colombia]

Análisis y exploración de una estrategia wayfinding que facilite la orientación e información de los usuarios y transeúntes del teatro Jorge Eliécer Gaitán y sus alrededores. Esta propuesta fue presentada el: Martes 26 de julio | 19:30 a 21:30 hs. | Comisión: Información, creación y narrativas.

E195. Some Clay Buddha statues. Anh Tuan Do [Vietnam]

The gilded clay statue of Nom pagoda is now a priceless treasure. The statues of Arhat (Arhat), Dharma Protector (Pharma), Lord (Buddha), Sangha (Saint Sangha), Diamond (Protector of Dharma)... are made of clay, with artistic and historical evidence. And is a valuable cultural heritage of Vietnam.

E196. Surrealismo: rebeldes “anti-cultura” en un mundo entre guerras. Viviana Torres-Mestey [Atlantic University College - Puerto Rico]

Mirada al Movimiento Surrealista desde el particularísimo histórico (Boas), la politización del concepto cultura como ideología (Wright) y la hostilidad hacia esa palabra (Williams) durante la post-guerra en Francia, cuando se funda este movimiento de rebeldes que convocaron a crear desde la locura. Esta propuesta fue presentada el: Miércoles 27 de julio | 14:30 A 16:30 hs. | Comisión: Universos gráficos: narrativas y lenguajes.

E197. Sustentabilidad en el diseño paisajístico y la jardinería. Claudio Doratto [Argentina]

Introducción para tener un jardín sustentable tanto si diseñamos desde cero, a si queremos hacer modificaciones para que sea más amigable con el medio ambiente. También doy algunas de las bases del manejo o mantenimiento sostenible del jardín. Esta propuesta fue presentada el: Viernes 29 de julio | 14:30 A 16:30 hs. | Comisión: Espacios habitables: ecodiseño, virtualidad y nuevas oportunidades.

E198. Sustentabilidade e a responsabilidade ambiental do designer. Catarina Souza | Gláucia Carneiro [Universidade do Estado de Minas Gerais - Brasil]

O objetivo deste artigo é apresentar conceitos de desenvolvimento sustentável, mostrar como designers contribuem dentro de suas áreas de atuação e assim propor uma linha de conversação sobre o papel deste profissional para soluções sustentáveis. Também, apresentar algumas empresas brasileiras que têm propostas de negócios a preocupação com a sustentabilidade. Esta propuesta fue presentada el: Viernes 29 de julio | 14:30 A 16:30 hs. | Comisión: Espacios habitables: ecodiseño, virtualidad y nuevas oportunidades

E199. Tribus urbanas argentinas. Marcelle Lefineau [Argentina]

Breve charla sobre la creatividad para expresarse de cada Tribu Urbana Argentina con eje en la música, analizaremos entonces los distintos vestuarios junto a información recopilada de textos, memorias y estudios históricamente comprobables sumado a ello las ilustraciones de cada una.

E200. Uso de los identificadores culturales de Cartagena de Indias en la publicidad radial de la ciudad entre 2015 - 2020. Mirna Chico | Ximena Torres Rodríguez [Colombia]

Se realizó una investigación documental interpretativa, cuyo criterio fue el rastreo de publicaciones de 2015 al

2020 para hallar elementos identitarios de la cultura cartagenera, su clasificación y cómo la publicidad radial los adopta como una estrategia. Esta propuesta fue presentada el: Viernes 29 de julio | 12:00 a 14:00 hs. | Comisión: Universos gráficos: ideas, identidades e interfaces

E201. Web3 y la Evolución del Diseño. Leal Greikk Manuel [PSh - Venezuela]

Vivimos un momento cumbre en la historia de la tecnología solamente comparable con la llegada del internet... La web3 llegó y trajo consigo las criptomonedas, las blockchains, los smart contracts, el metaverso y los NFTs. ¿Qué retos representa para los creativos que migren a este nuevo mundo? Esta propuesta fue presentada el: Lunes 25 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Transformación digital: plataformas y herramientas.

E202. ¿Cómo construir una marca de IMPACTO desde tu imagen? Noelia Liñeiro [Argentina]

Una marca se puede construir desde una imagen de negocio o desde una marca personal, ambas inician en una identidad visual que diferencie tu trabajo del de otros, buscando dejar huella. Tu personalidad es única, que también lo sea la imagen visual de tu marca. Esta propuesta fue presentada el: Lunes 25 de julio | 12:00 a 14:00 hs. | Comisión: Los caminos del emprendimiento

E203. ¿Cómo convertirse en Nómada Digital y vivir viajando? Eleana Gonzalez [Grow - Argentina]

Este GPS Nomada es una guía para darle dirección y acompañarte en tu viaje como nómada digital. Así que si siempre has tenido el sueño de vivir viajando, llegaste al lugar correcto! Juntos vamos a explorar todos los caminos posibles que se esconden detrás de este nuevo estilo de vida. Esta propuesta fue presentada el: Lunes 25 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Transformación digital: plataformas y herramientas.

E204. ¿Cómo medir los resultados de un emprendimiento?. Karina Riesgo [Administración Creativa - Argentina]

A menudo nos encontramos con emprendimientos cuyos productos o servicios son de excelente calidad, con un diseño cuidado y sus dueños felices por el resultado obtenido. Pero hablando de resultados, ¿Sabés cuáles son los resultados económicos obtenidos? Esta propuesta fue presentada el: Lunes 25 de julio | 12:00 a 14:00 hs. | Comisión: Los caminos del emprendimiento.

E205. ¿Cómo no enojarse cuando te piden cambios? Claudio Adrián Ramírez Berlt [Municipalidad de Encarnación - Paraguay]

¿Alguna vez pensaste en cómo crear inmunidad, ante el virus del enojo que te provocan los cambios de tu cliente? Es momento de ahorrarte el ibuprofeno para el dolor de cabeza, por que la solución está dentro tuyo. ¡Vení traé tu tanque de oxígeno, que vamos a bucear en las causas de este problema! Esta propuesta fue presentada el: Lunes 25 de julio | 12:00 a 14:00 hs. | Comisión: Los caminos del emprendimiento

E206. ¿Qué es diseño?. *Nicolas Restrepo Henao* [Institución Universitaria Pascual Bravo - Colombia]
El diseño como disciplina, nace a principios del siglo XIX gracias a la revolución industrial, y a la necesidad de diferenciar, los productos o comunicar, esto generando valor agregado y potenciando este, pero tiene raíces etimológicas desde la antigua Grecia, dándonos una mirada clara en el futuro. Esta propuesta fue presentada el: Miércoles 27 de julio | 14:30 A 16:30 hs. | Comisión: Universos gráficos: narrativas y lenguajes

E207. ¿Qué es y qué hace el diseñador de gráfica ambiental (Environmental Graphic Designer)?. *Mirna Carolina Colmenares Donoso* [Venezuela]

Esta propuesta busca explicar la importancia del rol del Environmental Graphic Designer, su práctica profesional, marco de acción, responsabilidades y objetivos en proyectos de experiencias de branding en espacios interiores o exteriores, públicos o privados. Esta propuesta fue presentada el: Viernes 29 de julio | 14:30 A 16:30 hs. | Comisión: Espacios habitables: ecodiseño, virtualidad y nuevas oportunidades.

E208. ¿Qué público? 7 formas de encontrar nuevas ideas de contenido. *Ximena Portocarrero* [24Slides - Perú]
Generar contenido de valor y de forma constante no es sencillo. Por eso, aquí comparto 7 formas de encontrar nuevas ideas para tus contenidos que respondan a los desafíos y problemas de tus clientes. Dirigido a emprendedores, community managers, redactores y creadores de contenidos. Esta propuesta fue presentada el: Lunes 25 de julio | 12:00 a 14:00 hs. | Comisión: Los caminos del emprendimiento.

E209. ¿Quién soy? Una charla sobre Identidad y ser. *Lautaro Garcia Fontana* [Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

¿Puede nuestra identidad ser un proyecto de diseño? Charlemos sobre qué es ser, y qué es la identidad. Se presenta un resumen y desarrollo conceptual sobre la noción de identidad y su articulación contemporánea. Charla especialmente teórica, para revisar y pensar el concepto de forma ampliada. Esta propuesta fue presentada el: Lunes 25 de julio | 12:00 a 14:00 hs. | Comisión: Los caminos del emprendimiento.

Índice de expositores del XII Encuentro Latinoamericano de Diseño

El índice de expositores se organiza alfabéticamente por el apellido, identificando el título del resumen de la misma para su fácil localización en esta edición de Actas de Diseño.

Acosta, Yoel. Lenguaje visual y la imagen. > p. 210
Agudelo, Lina María. Desarrollo de neoartesanías en Colombia a través del ecodiseño. > p. 201
Aguilar, Monica. Samayui: el espíritu del río de Quito. > p. 215

Aguirre Vicuña, Eduardo David. La morfología del nogal andino para el desarrollo de productos de marquería fabricados en el taller de carpintería del CPL Turi, Cuenca - Ecuador. > p. 209

Aida, Sanes. Ecodiseño e ingeniería: el enfoque del ciclo de vida de los productos. > p. 203

Albao, Paola. La discursividad del diseño gráfico en la escena comercial de la Zona Rosa de Bogotá. > p. 208

Alvarez Contreras, Esmeralda Itzel. Metáfora gráfica en la divulgación científica. Un artificio epistémico. > p. 211

Álvarez, Alejandra. Email marketing automatizado ¿Qué es y cómo funciona?. > p. 205

Álvarez, César. Cuentos del Chorro. > p. 200

Alzate, Valentina. Desarrollo de neoartesanías en Colombia a través del ecodiseño. > p. 201

Amaro, Marcela. Design e comunicação: perspectivas e desafios da IoT como mídia para anúncios interativos. > p. 201

Anderson, Ibar Federico. Fallas del Design Thinking como metodología del Diseño Industrial. > p. 206

Angeletti, Bianca. Los métodos de gestión menstrual antes y después de la industria de productos descartables. > p. 210

Aponte Bayona, Angie Zaray. Propuesta de calzado para mujeres con acondroplasia en la ciudad de Bucaramanga. > p. 214

Araujo, Carlos. Parla orgánica: transmediando los mercados orgánicos mediante el diseño. > p. 213

Árcega, Libertad. La importancia del diseño interior en el área médica infantil. > p. 208

Arcos, Andres Felipe. Revaloración del repujado en cuero a través del Diseño Industrial. > p. 215

Ardisson Bento, Amanda. Estudos de gênero e tipografia: atuação das mulheres na produção de letreiros manuais. > p. 205

Arevalo, Alejandra. Diseño con impacto ambiental, social y cultural. > p. 202

Arguello Ariza, Liliana Andrea. Hera. > p. 206

Argüello Toledo, Cinthya Esmelda. Manual didáctico para padres de niños con dislexia visual. > p. 211

Aristizábal Granada, Praxedes. Modelo de la triple hélice como mecanismo de interacción universidad-empresa-estado: sector cultural y creativo. > p. 212

Arroyo Rocha, Laura. Interiores habitacionales e iluminación centrada en el ser humano. > p. 207

Arroyo Rocha, Laura. Interiores habitacionales e iluminación centrada en el ser humano. > p. 207

Astudillo, Paul. Happy Places: estrategias de FoodDesign para el sector HoReCa. > p. 206

Badaracco, Nicolas. Investigación proyectual: procesos micro experimentales en el paisaje insular. > p. 207

Baena Restrepo, Margarita María. Experiencia Tecnológica de museografía en realidad virtual para el proyecto. > p. 205

Baez, Christian. El arte del diseño en mí. > p. 203

Ballesteros, Steffy. Diseño de espacios y museografía para salvar el patrimonio cultural. > p. 202

Baquero Álvarez, Maria Margarita del Pilar. Experiencia Tecnológica de museografía en realidad virtual para el proyecto. > p. 205

- Barrera Lemus, Leydy Paola. Integración del diseño para la sostenibilidad en la industria de cosmecéticos. > p. 207
- Barrera Muñoz, Isabella. Cíclica: Reconectando la naturaleza que habita en mí. > p. 199
- Basile, Emiliano. El falso documental y la manipulación audiovisual en la era de la posverdad. > p. 204
- Bayona, Gina. Pragmática como catalizador comunicativo en el diseño gráfico. > p. 214
- Bergomi, Paolo I. G.. Cuando el objeto es sujeto y sentimiento. > p. 200
- Bohorquez Silva, Ana María. Importancia de la investigación en el proceso creativo. > p. 207
- Bolaños, Zara. Narrativa transmedia Pixar Planeta. > p. 212
- Bongiorno, Federico Daniel. Los NFT transformando las comunidades digitales del futuro. > p. 210
- Bonilla, Laura. Las tendencias y experiencias sensoriales como medios para sentir una marca. > p. 209
- Borboa, Guzo. Manual de supervivencia del diseñador. > p. 211
- Borges Bastos, Alex Cael. Análise do SoGoSurvey como ferramenta de coleta de dados à distância por meio da jornada do usuário. > p. 198
- Braida, Frederico. Design social em projetos de playgrounds escolares acessíveis. > p. 201
- Braida, Frederico. Estratégias comunicacionais e do design de informação dos periódicos científicos nas redes sociais. > p. 205
- Braida, Frederico. Graffiti Queens: grupos femininos de graffiti no Brasil. > p. 206
- Brancoli, María Bernardita. Lecturas gráficas de la pintura rupestre del desierto de Atacama. Chile. > p. 209
- Bravo, Rafael Ángel. Método folklórico y las nuevas fronteras de investigación en diseño. > p. 211
- Briebesca Ortega, Alejandro. Metodología de diseño para el desarrollo de habilidades creativas con un lenguaje arquitectónico coherente. > p. 211
- Cajal, Milagros. Dibujar entre la tierra y el agua: hacia una accesibilidad en los borde del paisaje insular de Santa Fé. > p. 201
- Cajo, Vanesa. Diseño de lettering: 10 modismos del Ecuador. > p. 202
- Camacho, Gabriela. Análisis Comparativo de las funciones de los softwares de diseño: CLO3D y OptiTex para las empresas de indumentaria. > p. 198
- Campos, Fernanda. Graffiti Queens: grupos femininos de graffiti no Brasil. > p. 206
- Cañas Salazar, Stephania. Narrativa transmedia Pixar Planeta. > p. 212
- Cardona, Paula. Metodologías UX aplicadas al diseño de interiores. > p. 212
- Cardoso, Fernanda. A paisagem gráfica não-oficial do Rio. > p. 197
- Carneiro, Gláucia. Moda afro-brasileira como identidade, comunicação e protesto. > p. 212
- Carneiro, Gláucia. Sustentabilidade e a responsabilidade ambiental do designer. > p. 216
- Carpintero, Edson. Estudos de gênero e tipografia: atuação das mulheres na produção de letreiros manuais. > p. 205
- Carreira, Jose. Design Sustentável: pensamento futuro e território. > p. 201
- Carvalho Stutz, Danielle. Design social em projetos de playgrounds escolares acessíveis. > p. 201
- Carvalho, Agda. Design de Wearable para Sociabilidade e Conectividade. > p. 201
- Carvalho, Agda. Design Sustentável: pensamento futuro e território. > p. 201
- Carvalho, Isabelle. Design Sustentável: pensamento futuro e território. > p. 201
- Carvalho, Tainá. Construção de Marca para Coletivo ROPA. > p. 200
- Castaño Aguirre, Carlos Alberto. Re-creación de edificaciones con valor patrimonial mediante herramientas digitales. > p. 214
- Chico, Mirna. Uso de los identificadores culturales de Cartagena de Indias en la publicidad radial de la ciudad entre 2015 - 2020. > p. 216
- Cisterna, Felipe. Infografías dinámicas: un nuevo tipo de infografías que emerge en el campo del diseño y la comunicación. > p. 207
- Colmenares Donoso, Mirna Carolina. ¿Qué es y qué hace el diseñador de gráfica ambiental (Environmental Graphic Designer)? > p. 217
- Colodeti, Thales. Design social em projetos de playgrounds escolares acessíveis. > p. 201
- Coppedé Novelli, María Pía. Inserción laboral en el diseño gráfico: el portfolio creativo. > p. 207
- Cornejo, Camilo. La ortotipografía como temática de estudio imprescindible en Diseño Gráfico. > p. 209
- Corral, Paola Ayesha. Habitabilidad del espacio interior. > p. 206
- Corrêa, José. Design e comunicação: perspectivas e desafios da IoT como mídia para anúncios interativos. > p. 201
- Crets, Leonel. Diseño, Música e Imagen: la clave del éxito. > p. 203
- Cruz Perez, María Guadalupe. La técnica no es suficiente. > p. 209
- Cuestas Camacho, Johanna Andrea. El mural como lenguaje visual en la localidad de Puente Aranda. > p. 204
- D'Amico, Enrique. Diseñar(se) desde el emprendimiento: aspectos culturales y discursivos de los emprendimientos basados en diseño. > p. 202
- Dávila Ordoñez, Xóchitl Marissa. La identidad y reputación institucional digital en la web universitaria. > p. 208
- De la hoz, Paola. La comunicación de una identidad cultural mediante la pragmática y el diseño gráfico. > p. 208
- de Paulo Paulo, Eric Bernardo. A paisagem gráfica não-oficial do Rio. > p. 197
- Demaison, André. Análise do SoGoSurvey como ferramenta de coleta de dados à distância por meio da jornada do usuário. > p. 198
- Demaison, André. Estudo de caso: agência de marketing e branding para moda. > p. 205
- Demaison, André. Redesign da bancada para manutenção das urnas eletrônicas brasileiras: uma proposta baseada em aspectos ergonômicos da tarefa. > p. 215
- Dervich, Stephanie. Lo que nadie te dice antes de emprender. > p. 210

- Díaz Palomino, María Antonia. Asesoramiento de Prendas para el Diseño de Moda: el calzado. > p. 198
- Donayre, Beatriz. El storytelling visual en las narrativas de las marcas. > p. 204
- Doratto, Claudio. Sustentabilidad en el diseño paisajístico y la jardinería. > p. 216
- dos Santos da Silva, Clara Alissa. Design Sustentável: pensamento futuro e território. > p. 201
- Duran, Trinidad. Propuesta de calidad sensible para el diseño de caminos peatonales. > p. 214
- Enrique Higuera, Jose Miguel. Propuesta metodológica para la determinación de variables de diseño que influyen en el desuso prematuro de las prendas de vestir. > p. 214
- Ernesto, Carla. Construção de Marca para Coletivo ROPA. > p. 200
- Escobar, Alejandra. Percepciones sobre el Metaverso en la ciudad de Cali, Colombia. > p. 213
- Escobar, Daniela. Diseño emergente y tradición. Sobre la revalorización de técnicas ancestrales y oficios como tendencia en el Diseño de indumentaria. > p. 202
- Escobar, Gallego. Metodología de investigación-creación a partir de la exploración, reconocimiento y registro de referentes artísticos. > p. 212
- Fernando, Francisco. Metodología de investigación-creación a partir de la exploración, reconocimiento y registro de referentes artísticos. > p. 212
- Fibbiani, Marcela. Objetos de diseño. De objetos cotidianos a piezas de museo. > p. 213
- Ficicchia, Natalia. Comunicación creativa con perspectiva de género. > p. 200
- Fiocca, Florencia. Diseño Introspectivo. > p. 202
- Fiorentino, Sofia. ANTHROPOWASTE - Rediseñando el recorrido del subproducto de producción en la moda. > p. 198
- Flores, Xavier. Animación 3D: del boceto hasta la producción. > p. 198
- Flores, Xavier. Portafolio de Xavier Flores. > p. 214
- Franco, Andrés. Diagnóstico de identidad visual de la Universidad Técnica de Machala. > p. 201
- Gaitán, Macarena. Historia de la sastrería. > p. 206
- Gallego Escobar, Francisco Fernando. El viaje del héroe del cómic al cine. Adaptación de textos icónico-narrativos al discurso audiovisual. > p. 205
- Gallego Escobar, Francisco Fernando. Experiencia Tecnológica de museografía en realidad virtual para el proyecto. > p. 205
- Gallego Escobar, Francisco Fernando. Los ideales de formación humana en los cómics e historietas. > p. 210
- Gallego Escobar, Francisco Fernando. Proceso de creación del mural análogo y digital en el campus verde de la Institución Universitaria Pascual Bravo. > p. 214
- Gallego Escobar, Francisco Fernando. Serie fotográfica artefactos vestimentarios de Antioquia. > p. 215
- Gallotti, Mariela Lorena. El diseño en relación con la estrategia y el posicionamiento de marca. > p. 203
- García Caucha, Richard Steven. Línea de productos Lidimarig. > p. 210
- García Fontana, Lautaro. ¿Quién soy? Una charla sobre Identidad y ser. > p. 217
- García Ordoñez, Ivan Dario. Re-creación de edificaciones con valor patrimonial mediante herramientas digitales. > p. 214
- García Ribeiro, Ana Carolina. Estudio de caso: agência de marketing e branding para moda. > p. 205
- García Ribeiro, Ana Carolina. Redesign da bancada para manutenção das urnas eletrônicas brasileiras: uma proposta baseada em aspectos ergonômicos da tarefa. > p. 215
- García, Itzel Valiente. La metodología para el diseño. > p. 209
- García, Tomás. El diseño y la comunicación en espacios de recreación cultural. > p. 204
- Ghiraldi, Adriana. La Paz es activa. > p. 209
- Giagante, Guillermo Alejandro. La serendipia como oportunidad. > p. 209
- Gil Lastra, Joan Bryam. ARTE, CIENCIA Y TECNOLOGÍA: Desde las disciplinas hacia la transdisciplinariedad. > p. 198
- Giovannetti, Valeria. NFT y Arte. > p. 212
- Gomez Florez, Karen Julieth. Desarrollo de prendas con estimulación sensorial para mejorar el aprendizaje de los niños en la ciudad de Bucaramanga. > p. 201
- Gómez, Milagros. Habitares híbridos: la virtualidad como dimensión del espacio habitable. > p. 206
- González Restrepo, Felipe. Experiencia Tecnológica de museografía en realidad virtual para el proyecto. > p. 205
- Gonzalez, Eleana. ¿Cómo convertirse en Nómada Digital y vivir viajando? > p. 216
- González, Jorge. Mediación comunicativa para el patrimonio. > p. 211
- Grabois, Marcelo. Gestión de la innovación para diseñadores industriales. > p. 206
- Greikk Manuel, Leal. Diseño Accesible, ¿Una oportunidad rentable?. > p. 202
- Greikk Manuel, Leal. Web3 y la Evolución del Diseño. > p. 216
- Guerineau, Ignacio. Rebranding: caso Bornizo Vinoteca. > p. 215
- Guerrero, Adrián. El color más caro de la historia. > p. 203
- Gustin, Maria Fernanda. Revaloración del repujado en cuero a través del Diseño Industrial. > p. 215
- Henao Bermúdez, Juan Manuel. Parla orgánica: transmediando los mercados orgánicos mediante el diseño. > p. 213
- Henao Santa, Juan David. Proceso de creación del mural análogo y digital en el campus verde de la Institución Universitaria Pascual Bravo. > p. 214
- Hermoso, Julie. El camino de la veta. > p. 203
- Hernández Hamón, Pablo Cesar. Ecodiseño, industria y academia. > p. 203
- Herran, Coppelia. Arte y resistencia como expresión de laboratorio vivo en espacios urbanos estigmatizados. > p. 198
- Higuera Marin, Jose Miguel Enrique. Estrategias de diseño para la sostenibilidad (DfS) que pueden influir en la reducción del impacto ambiental generado por los desechos textiles. > p. 205

- Higuera Marin, Jose Miguel Enrique. Integración del diseño para la sostenibilidad en la industria de cosmecéuticos. > p. 207
- Ikeda, Guilherme. Design de Wearable para Sociabilidade e Conectividade. > p. 201
- Jose, Maria del Carmen. Diseño que sana. > p. 202
- Juliá, Peter. Run Nuki!: haciendo una serie animada con valores ecológicos. > p. 215
- Kors, Melany. Hacia una economía naranja más verde. > p. 206
- La Rosa, Amaro. Color en el Branding político: Caso movimientos sociales. > p. 200
- Lara Angarita, Kharolyde Daniela. Hera. > p. 206
- Lazo, Orlando. Diagnóstico de identidad visual de la Universidad Técnica de Machala. > p. 201
- Lefineau, Marcelle. Tribus urbanas argentinas. > p. 216
- Lema Ñacato, Carlos Eduardo. Arte Contemporáneo como medio de Comunicación Social. > p. 198
- Leotta, Laura. Los Peluqueros que cambiaron el mundo: narración interactiva para la alfabetización visual. > p. 210
- Limas, Javier. Identidades migrantes y objetos de memoria: entendiendo las nuevas movilidades. > p. 207
- Liñeiro, Noelia. ¿Cómo construir una marca de IMPACTO desde tu imagen? > p. 216
- Lombardi, Claudia. Los emprendedores deben ser Marca Personal. > p. 210
- Lopera Calle, Maria Patricia. Proceso de creación del mural análogo y digital en el campus verde de la Institución Universitaria Pascual Bravo. > p. 214
- Lopez Altamirano, Otniel Josafat. El mural: plataforma de diseño social y contenido narrativo. > p. 204
- López Ortiz, José Gabriel. Integración del diseño para la sostenibilidad en la industria de cosmecéuticos. > p. 207
- López, Cristina Amalia. Cuando el objeto es sujeto y sentimiento. > p. 200
- López, Cristina Amalia. Diseño en la Antártida: arquitectura y habitares del continente blanco. > p. 202
- López, Lucia. Consideraciones para la educación ambiental en el diseño textil y de indumentaria. > p. 200
- Lucano, Santiago. Realidad aumentada el futuro de la animación. > p. 214
- Luna, Fabian Esteban. El Fuera de Campo Sonoro activo: tres grados de intervención audiovisual. > p. 204
- Machado, Alexis. Campaña comunicacional y rejuvenecimiento de marca tradicional. > p. 199
- Madrid, Lucia. La integración entre costos y procesos es clave para un emprendimiento exitoso. > p. 208
- Maia, Rafael. COLAPSO: ilegibilidad provocada. > p. 199
- Marín, Marco Antonio. Fake news, comunicación y diseño: trascendencia, impacto y responsabilidad social. > p. 205
- Martinez Barbazza, Eugenia. Pitch ¿Cómo presentar ideas al infinito y más allá?. > p. 213
- Martinez Gonzales, Maria Jose. Herramientas digitales para emprendedores. > p. 206
- Martínez Molkes, Daniel. Mediación comunicativa para el patrimonio. > p. 211
- Martínez Vásquez, Jennifer Lorena. La magia de la voz humana: diseño sonoro para producciones audiovisuales. > p. 208
- Martinez, Javier. Diseño de espacios y museografía para salvar el patrimonio cultural. > p. 202
- Martínez, Stefanny. Portafolio de Stefanny Martínez. > p. 213
- Masman Ruiz, Gerardo Esteban. Centro Cultural y de producción de tejido artesanal Tecla Funes. > p. 199
- Mayorga Hernández, José Israel. El mural: plataforma de diseño social y contenido narrativo. > p. 204
- Mazzetti, Fernando. Interiores habitacionales e iluminación centrada en el ser humano. > p. 207
- Mejía Lopez, Johan Sebastian. Sistemas de información Wayfinding. > p. 215
- Mello, Ana. Design e comunicação: perspectivas e desafios da IoT como mídia para anúncios interativos. > p. 201
- Méndez, Juan Patricio. Pan-transmedia: discursos gubernamentales y publicitarios, narrativas transmedia y subjetividad en contextos pandémicos. > p. 213
- Mene, Rodrigo Ezequiel. Estética disidente en la biofabricación de objetos. > p. 205
- Millan Bautista, Gustavo Alonso. Liberté. > p. 210
- Molina Garzón, Alejandra. Diseño social de la ONG. > p. 203
- Molina Garzón, Alejandra. Portfolio de Alejandra Molina Garzón. > p. 213
- Molina Garzón, Alejandra. Portfolio de Lina Solarte. > p. 213
- Montaña, Angie. Manual de desarrollo y diseño contextualizado en las tiendas de barrio comunes en Colombia. > p. 211
- Montes Lozano, Javier. Narrativa transmedia Pixar Planeta. > p. 212
- Montes Ponce, Wendy. El mural: plataforma de diseño social y contenido narrativo. > p. 204
- Moreira Rangel, Márcia. Design social em projetos de playgrounds escolares acessíveis. > p. 201
- Moreno Muñoz, Julieth Fernanda. Cíclica: Reconectando la naturaleza que habita en mí. > p. 199
- Muñoz Marín, Luis Guillermo. Experiencia Tecnológica de museografía en realidad virtual para el proyecto. > p. 205
- Muñoz Marín, Luis Guillermo. Proceso de creación del mural análogo y digital en el campus verde de la Institución Universitaria Pascual Bravo. > p. 214
- Muñoz, Mariesther. Diseño de iluminación teatral. > p. 202
- Nascimento Almeida, Marcelo Henrique. Moda e sua interpretação visual. > p. 212
- Nascimento, Jenifer Amaral. Los camellos también lloran: análisis visual y contextualización del documental. > p. 210
- Nava, Fernando. Conceptualización de las Intervenciones Narrativas y Ensamblajes Digito-Culturales Contemporáneos. > p. 200
- Nguyen Huu, Thai. Aplicación de los patrones de brocado de las tierras altas centrales en el diseño de marca de empaques de café. > p. 198

- Nicolau do Nascimento, Rubia Mariana. Contribuição do design no desenvolvimento escolar de crianças surdas. > p. 200
- Nicoletti Mai, Maíra. La cultura del diseño en la innovación empresarial. > p. 208
- Núñez, Yhon. Percepciones sobre el Metaverso en la ciudad de Cali, Colombia. > p. 213
- Oliveira, Adriana A.. Estratégias comunicacionais e do design de informação dos periódicos científicos nas redes sociais. > p. 205
- Ordoñez Suarez, Daniela. Propuesta metodológica para la determinación de variables de diseño que influyen en el desuso prematuro de las prendas de vestir. > p. 214
- Orefice, Murilo. Design de Wearable para Sociabilidade e Conectividade. > p. 201
- Ortiz, Lina María. Proceso de creación del mural análogo y digital en el campus verde de la Institución Universitaria Pascual Bravo. > p. 214
- Osorio Alzate, Edgar Mauricio. Proceso de creación del mural análogo y digital en el campus verde de la Institución Universitaria Pascual Bravo. > p. 214
- Pantoja de Almeida, Juliana. Análise do SoGoSurvey como ferramenta de coleta de dados à distância por meio da jornada do usuário. > p. 198
- Patricia Rossell, Maria Cristina. Claves socioculturales para el diseño de espacios comerciales. > p. 199
- Pelaez Betancurth, Alexander. Ciudad rock: Repositorio digital de la memoria rockera Pereirana. > p. 199
- Pereira de Andrade, Ana Beatriz. Los camellos también lloran: análisis visual y contextualización del documental. > p. 210
- Pereira de Andrade, Ana Beatriz. Los camellos también lloran: análisis visual y contextualización del documental. > p. 210
- Pereira, Everaldo. Design de Wearable para Sociabilidade e Conectividade. > p. 201
- Pereira, Everaldo. Design e comunicação: perspectivas e desafios da IoT como mídia para anúncios interativos. > p. 201
- Pérez González, Luis Eduardo. Confort Visual. Equilibrio entre visión y comprensión. > p. 200
- Plaza, José. El fin de la experiencia y el éxtasis de la identidad: el fenómeno de la indumentaria digital. > p. 204
- Podrabinek, Fabián. Ningún pensamiento es inmune frente a la comunicación. > p. 212
- Porsani, Rodolfo. Análise do SoGoSurvey como ferramenta de coleta de dados à distância por meio da jornada do usuário. > p. 198
- Portilla Benavides, Francisco Javier. Desarrollo de un nuevo producto derivado de la caña panelera del municipio de Sandoná en Nariño Colombia. > p. 201
- Portilla Benavides, Francisco Javier. Portafolio de Francisco Portilla. > p. 213
- Portocarrero, Ximena. ¿Qué público? 7 formas de encontrar nuevas ideas de contenido. > p. 217
- Portocarrero, Ximena. Incorpora el mapa de empatía en tu creación de contenidos. > p. 207
- Posada Cano, Sara Sofía. Metodología de investigación-creación a partir de la exploración, reconocimiento y registro de referentes artísticos. > p. 212
- Poveda Díaz, Pablo. Claves socioculturales para el diseño de espacios comerciales. > p. 199
- Pozo, Carla. Claves socioculturales para el diseño de espacios comerciales. > p. 199
- Quimbiurco, Monik. Relación y diferencia entre cuadros de tallas industriales y sobre medida. > p. 215
- Raigosa Diaz, Carolina. Desarrollo de prendas con estimulación sensorial para mejorar el aprendizaje de los niños en la ciudad de Bucaramanga. > p. 201
- Raigosa Diaz, Carolina. Estrategias de diseño para la sostenibilidad (DfS) que pueden influir en la reducción del impacto ambiental generado por los desechos textiles. > p. 205
- Raigosa Diaz, Carolina. Hera. > p. 206
- Raigosa Diaz, Carolina. Liberté. > p. 210
- Raigosa Diaz, Carolina. Propuesta de calzado para mujeres con acondroplasia en la ciudad de Bucaramanga. > p. 214
- Raigosa Diaz, Carolina. Propuesta metodológica para la determinación de variables de diseño que influyen en el desuso prematuro de las prendas de vestir. > p. 214
- Ramirez Berlt, Claudio Adrián. ¿Cómo no enojarse cuando te piden cambios? > p. 216
- Ramírez Meza, Elías. Publicidad 360. > p. 214
- Ramírez, Cesar. Metodología de investigación-creación a partir de la exploración, reconocimiento y registro de referentes artísticos. > p. 212
- Raponi, Agustina. Industrias culturales en Argentina: arte, marketing y comunicación. > p. 207
- Raposo, Felipe. Análise do SoGoSurvey como ferramenta de coleta de dados à distância por meio da jornada do usuário. > p. 198
- Raposo, Myrtes. Design social em projetos de playgrounds escolares acessíveis. > p. 201
- Restrepo Henao, Nicolas. ¿Qué es diseño?. > p. 217
- Restrepo Zuluaga, Victoria Eugenia. Experiencia Tecnológica de museografía en realidad virtual para el proyecto. > p. 205
- Retrepo Yepes, Kevin Andres. Metodología de investigación-creación a partir de la exploración, reconocimiento y registro de referentes artísticos. > p. 212
- Rezende, Rodrigo. Design de Wearable para Sociabilidade e Conectividade. > p. 201
- Riesgo, Karina. ¿Cómo medir los resultados de un emprendimiento?. > p. 216
- Rivera, Teresita. Arte y resistencia como expresión de laboratorio vivo en espacios urbanos estigmatizados. > p. 198
- Rodas Pérez, Manuel Antonio. Diseño y Desarrollo de la Marca Indígena KUCHAPUNKU. > p. 203
- Rodríguez Baquero, Nixon Yamid. La ortotipografía como temática de estudio imprescindible en Diseño Gráfico. > p. 209
- Rodríguez Córdoba, Lizeth Paola. Construcción de identidad y relación frente a la responsabilidad ética. > p. 200
- Rodríguez Schmitter, María Jimena. Corifolia: proyecto sustentable y de educación para amantes de las plantas. > p. 200
- Rodríguez, Diego. Mediación comunicativa para el patrimonio. > p. 211

- Rojas Riveros, Sonia Beatriz. Master Pose herramienta App. > p. 211
- Rojas, Camilo. Sistemas de información Wayfinding. > p. 215
- Rosado Solano, María Angelica. Estrategias de diseño para la sostenibilidad (DfS) que pueden influir en la reducción del impacto ambiental generado por los desechos textiles. > p. 205
- Rosario Altamirano, Jennifer Johana. La importancia de registrar tus marcas, patentes, diseños y obras. > p. 208
- Rosario Ortiz, Clara Julia. El Diseño Textil como Emisor de Fobias. > p. 204
- Ruiz, Judith. Mejorando la experiencia en entornos a personas con discapacidad auditiva. > p. 211
- Saavedra Velazco, Carla Karina. Bicentenario del Perú: una narrativa por sus 200 años de Independencia. > p. 199
- Salinas, Vanina. Neurociencias aplicadas a arquitectura-influencia de 7 variables ambientales. > p. 212
- Samboni Benavidez, Laura Elizabeth. Estrategia publicitaria para el empoderamiento y reconocimiento del cuerpo femenino en una academia de danzas en la ciudad de Cali, Colombia. > p. 205
- Sanabria, Rebeka. Aproximaciones a la lengua guaraní desde el diseño: "Ludificación de aprendizaje". > p. 198
- Sanchez Franco, Nathalia. EMANGATA: Ilustraciones & retratos. > p. 210
- Santiago, Santiago Luna. Método participativo para el diseño y desarrollo de productos artesanales con comunidades indígenas. > p. 211
- Scaletsky, Celso. La cultura del diseño en la innovación empresarial. > p. 208
- Seixas dos Santos, Márcia. Los correlatos neurofisiológicos de los espacios construidos en el estado afectivo de los profesionales. > p. 210
- Serna Gonzalez, Sergio. Herramientas psicométricas para el diseño de espacios interiores. > p. 206
- Sestua, Valeria. Propuesta para visualizar un proyecto artístico. > p. 214
- Silva, Sérgio Antônio. Estudos de gênero e tipografia: atuação das mulheres na produção de letreiros manuais. > p. 205
- Silveira, Carina. Moda e sua interpretação visual. > p. 212
- Solano Rincón, Heidy Liseth. Importancia de la investigación en el proceso creativo. > p. 207
- Solarte, Lina. Diseño social de la ONG. > p. 203
- Solarte, Lina. Portfolio de Lina Solarte. > p. 213
- Sosa, Emilio. Retos públicos para lograr sitios web accesibles. Una revisión a la accesibilidad web del Estado Chileno. > p. 215
- Souza Jr., Sady Carlos. Análise Semiótica do Discurso: Leonardo da Vinci e Thomas Edison. > p. 198
- Souza, Catarina. Moda afro-brasileira como identidade, comunicação e protesto. > p. 212
- Souza, Catarina. Sustentabilidade e a responsabilidade ambiental do designer. > p. 216
- Suárez, Julio. Mediación comunicativa para el patrimonio. > p. 211
- Sueldo, Laura Gabriela. Revalorización del diseño antiguo en la actualidad. > p. 215
- Tabaroni, Silvina. Nuevos desarrollos de materiales en producción textil: experimentación con bioplásticos y materiales cultivados bio-materiales no tejidos. > p. 212
- Tenllado, Lucas. El color: de la naturaleza a nuestros signos marcarios. > p. 203
- Thomas, Larissa. Construção de Marca para Coletivo ROPA. > p. 200
- Thuy Anh, Ngo Thi. Aplicación de los patrones de brocado de las tierras altas centrales en el diseño de marca de empaques de café. > p. 198
- Thuy Anh, Ngo Thi. Impresión xilográfica de lo tradicional a lo moderno en Vietnam. > p. 207
- Thuy Anh, Ngo Thi. Kala en el arte de la decoración de Champa. > p. 207
- Toledo, Damariz. La importancia del diseño de juguetes infantiles open-ended. > p. 208
- Toledo, Damariz. Neuromarketing: una nueva técnica de estudiar el comportamiento humano. > p. 212
- Torres Rodríguez, Ximena. Uso de los identificadores culturales de Cartagena de Indias en la publicidad radial de la ciudad entre 2015 - 2020. > p. 216
- Torres Toloza, Karen Lizeth. El tejido y la pregunta por el conocimiento en diseño. > p. 204
- Torres, Pablo. Del CAD al Diseño Generativo: El papel del ordenador como intermediario en la creación. > p. 201
- Torres, Patricia. La nueva economía Fashion: deportes electrónicos y moda inteligente. > p. 209
- Torres, Rita Paz. COLABORAR. Red colaborativa de saberes y conocimientos sobre mejoramientos barriales. > p. 199
- Torres-Mestey, Viviana. Surrealismo: rebeldes "anti-cultura" en un mundo entre guerras. > p. 216
- Tram Anh, Nguyen Thi. El arte de Champa uno de los factores que afectan al arte de Vietnam. > p. 203
- Tuan Do, Anh. Porcelain mosaic art in the architecture of Hue Royal Palace - Vietnam 19th Century. > p. 213
- Tuan Do, Anh. Some Clay Buddha statues. > p. 216
- Uscategui, Julian. Diseño de espacios y museografía para salvar el patrimonio cultural. > p. 202
- Uset, Alejandro. E117. La Moda como elemento transformador en el interior del país. > p. 209
- Vallejo Bravo, Luis. Happy Places: estrategias de FoodDesign para el sector HoReCa. > p. 206
- Vargas Gutiérrez, Zeret. La técnica no es suficiente. > p. 209
- Vargas, Carlos. Mediación comunicativa para el patrimonio. > p. 211
- Vásquez Rendón, Mauricio. Desarrollo de neoartesanías en Colombia a través del ecodiseño. > p. 201
- Vasquez, Valentina. Estrategia publicitaria para el empoderamiento y reconocimiento del cuerpo femenino en una academia de danzas en la ciudad de Cali, Colombia. > p. 205
- Vela, Alma. Panel de revestimiento modular térmico acústico de bambú y biopolímero. > p. 213
- Velazquez Traut, Cecilia. Productores Digitales. > p. 214
- Vera Daniel, Vargas. Metodología de investigación-creación a partir de la exploración, reconocimiento y registro de referentes artísticos. > p. 212
- Villalvazo, Tannya. Psicología de la moda: el poder del Power Dressing. > p. 214

Villanova Villamizar, María Camila. Propuesta de calzado para mujeres con acondroplasia en la ciudad de Bucaramanga. > p. 214

Villegas, Andrés Felipe. Parla orgánica: transmediando los mercados orgánicos mediante el diseño. > p. 213

Villegas, Carolina. Reconocimiento del lenguaje del diseño. > p. 215

Vivar Cordero, María Carolina. El espacio en la percepción de museos en Cuenca. > p. 204

Woungly, Annick. Packaging y consumo local. Diseño de envases para productos regionales. > p. 213

Woungly, Yannick. Packaging y consumo local. Diseño de envases para productos regionales. > p. 213

Wuhl, Félix. Blockchain y NFTs: ¿Qué significan para el arte digital? > p. 199

Zeas, Silvia. De lo global a lo local. Dinámicas de la moda en Cuenca, Ecuador. > p. 201

Zuleta Montoya, Fausto A.. Experiencia Tecnológica de museografía en realidad virtual para el proyecto. > p. 205

Zuluaga Nataly, Jaramillo. La transformación continua del marketing en las empresas. > p. 209

Abstract: This article briefly details the history, development and projection of the Latin American Design Encounter which, since its birth in 2006, is part of the International Design Week in Palermo, the most important design event in the region, and one of the most significant in the world, due to its quality, scale, continuity and free of charge.

Keywords: Design - Latin America - Technology - Entrepreneurship - Trends - Creativity - Conferences - Workshops - Competitions - Business.

Resumo: Este artigo detalha brevemente a história, desenvolvimento e projeção do Encontro Latino-americano de Design que, desde seu nascimento no ano de 2006, faz parte da Semana Internacional do Design em Palermo, o evento de design mais importante da região e um dos mais significativos do mundo por sua qualidade, escala, continuidade e gratuidade.

Palavras chave: Design - América Latina - Tecnologia - Empreendedorismo - Tendências - Criatividade - Conferências - Workshops - Competições - Negócios.

Resumen: En el siguiente artículo se detalla el desarrollo del Foro de Experiencias Innovadoras, este espacio se creó en 2017 para dar lugar a la reflexión y al debate entre docentes de todas las áreas de Diseño, Comunicación y Creatividad de la región de todos los niveles. Y para que compartan con sus pares de Argentina y del resto de Latinoamérica sus experiencias, recursos y producciones significativas propias o de sus estudiantes.

Hace ya cinco años se realiza en el marco de la Semana Internacional de Diseño en Palermo, el acontecimiento de diseño más importante de la región, y uno de los más significativos del mundo, por su calidad, escala, continuidad y gratuidad.

Palabras clave: Diseño - Comunicación - Creatividad - Latinoamérica - Experiencias - Reflexión - Recursos - Producciones - Estudiantes - Docentes.

[Resúmenes en inglés y portugués en p. 294]

El Foro de Experiencias Innovadoras en Diseño, Comunicación y Creatividad realizó su VI Edición, del lunes 25 al viernes 29 de julio 2022, en el marco de la XVII Semana Internacional de Diseño en Palermo 2022.

Con el fin de avanzar en el crecimiento, vinculación y proyección internacional de los profesores de la Facultad de Diseño y Comunicación se creó en el año 2017 el Foro de Experiencias Innovadoras de Diseño, Comunicación y Creatividad.

Por primera vez, un Foro universitario se convierte en el marco del encuentro, de vinculación y de proyección latinoamericana e internacional de los profesores de todas las asignaturas de las carreras de estos campos en todos los ámbitos, modalidades y niveles de enseñanza. Así, en este Foro los profesores presentan sus mejores experiencias, los recursos más significativos y las producciones más relevantes propias y de sus estudiantes con una mirada innovadora.

El Foro de Experiencias de Diseño, Comunicación y Creatividad es un espacio de aprendizaje entre pares, de enriquecimiento profesional, de intercambio de experiencias significativas en el campo de la enseñanza de todos los niveles formales o no formales. Asimismo, es una plataforma académica de proyección internacional que permite a los profesores una oportunidad única para ir más allá del aula, de las carreras y de las instituciones. Los profesores son líderes y protagonistas del crecimiento, la consolidación y la proyección, desde una perspectiva innovadora, de la calidad académica en sus carreras tal como se observa en la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo y en la región.

Los docentes son líderes en la actualización, en las tendencias, en la vigencia de los contenidos, en la motivación a las nuevas generaciones, en la formación de los profesionales y en la renovación de las metodologías de enseñanza.

En el Foro participan los docentes de todas las áreas de Diseño, Comunicación y Creatividad de la región de todos los niveles –tanto formales como no formales– con experiencias, recursos o producciones significativas propias o de sus estudiantes para compartir con sus pares de Argentina, de la región y el mundo. También participan representantes y/o autoridades de universidades, escuelas y carreras interesadas en compartir sus proyectos y propuestas institucionales

El Foro de Experiencias se organiza en comisiones. Cada expositor selecciona la línea temática en la que desea enmarcar su presentación: a) Estrategias y experiencias innovadoras en el nuevo escenario; b) Recursos pedagógicos en el nuevo escenario; c) Proyectos significativos. En la presente edición de Actas de Diseño se transcribe la agenda completa del VI Foro de Experiencias Innovadoras de Diseño, Comunicación y Creatividad con un resumen de cada una de las 401 presentaciones:

— Comisión 1

F01. Cuando el cliente es una ONG cambia la meta y cambia la consciencia. *Bensignor, Betina*

Cambiar el paradigma de la motivación extrínseca a la intrínseca entraña incomodidades saludables. Trabajar en forma práctica todas las clases sobre los temas teóricos y las consignas del PI implica un ajuste permanente, donde no hay avisos definitivos, sino acercamientos, imágenes y textos probables. Probables, porque a medida que los estudiantes generan mayor experiencia con las técnicas de creatividad y de redacción, analizan entre todos en clase y corrigen la producción en forma constante. El resultado se ve en el PI y en el proceso de cada alumno. Algo similar a la filosofía kaizen que se implementa en muchas compañías, con su principio de mejora continua, tanto de los procesos como de las personas.

F02. La apuesta al emprendimiento como disparador creativo. *Domenichelli, Gabriel*

Después de varios años de dictar la materia de Taller de Fotografía I la propuesta estético-creativa del Proyecto Integrador de la materia presentado a los alumnos fue mutando de acuerdo a la evolución social y de su entorno vivido.

Surgió la idea de abrir el abanico de posibilidades donde los estudiantes pueden elegir entre lo ya especificado o un tema que les llame la atención (grupos sociales, temáticas que les preocupen o se sientan identificados, etc.) entre este abanico de consignas resaltó el apoyo a microemprendimientos propios, familiares o de amistades.

El resultado fue una serie de trabajos más variada, donde los alumnos expresan más sus inquietudes y le encuentran un sentido más práctico su portafolio, más allá de lo profesional en muchos casos.

F03. Intervención diagnóstica y desarrollo de identidad para Centros culturales. *Firszt, Alejandro*

El proyecto tiene como finalidad la de generar un sistema de comunicaciones integradas para Centros Culturales del ámbito CABA.

Los estudiantes realizan procesos de intervención sobre entidades asignadas con el fin de arribar a conclusiones que permitan generar estrategias de comunicación acordes a las necesidades de cada uno de los Centros Culturales.

Operan rediseñando signos de marcas y a partir de esa instancia establecer las necesidades de los distintos subsistemas de identidad.

F04. Presencialidad, divino tesoro. *Gallino, Martín*

La consigna era realizar una producción fotográfica en estudio bajo la estética «Pop Latino» del fotógrafo argentino Marcos López. Debían crear un personaje que cumpliera estas características planificando el vestuario, poses y entorno. Hacer el montaje en estudio de lo planificado iluminando con flashes de estudio.

Se evaluaría la coordinación de equipo, la división de responsabilidades, la pre, producción y post-producción y finalmente la presentación del trabajo final.

El trabajo grupal les abrió las puertas del entusiasmo, de la responsabilidad, de compartir, de escuchar y pedir ser escuchados. Los trabajos realizados por los alumnos superaron mis expectativas y las suyas. El trabajar en grupo fue la llave que abrió el divino tesoro de la presencialidad.

F05. El guion en imágenes. *Hojenberg, Vanesa Muriel*

El presente proyecto propone abordar -de modo individual / grupal- el proceso de elaboración de todas las etapas destinadas a la realización de una propuesta integral de Dirección de Arte Audiovisual para un video de ficción -de 3 minutos de duración mínima- que excluya diálogos capturados a través de sonido directo. Para su desarrollo, se toman como disparadores creativos un fragmento del libro *Las Ciudades Invisibles* de Ítalo Calvino y la obra de un artista plástico dado por la cátedra. La técnica de realización es libre y las etapas de preproducción, rodaje y postproducción del área deben articular aspectos estilísticos y creativos, logísticos y

operativos desarrollados en la asignatura. Dado que esta materia se ubica en el último año del plan de estudios de diversas carreras vinculadas con el universo audiovisual, el Proyecto Integrador privilegia el abordaje profesional y destaca la originalidad, creatividad y pertinencia disciplinar presente en su producción.

F06. El cuerpo humano como marco de diseño. *Molina, Noel*

La propuesta pedagógica de Taller I, apunta a reforzar la utilidad del dibujo de figurines, no solo como motor inspirador para los alumnos, si no también tiene como objetivo perfeccionar la expresión de un estilo característico y propio. Sumando a esta creatividad artística, éste pretende acercar conocimientos técnicos que ofrezcan información práctica que conviertan a la imagen en un punto de partida del proceso industrial de confección. Se presenta como un recorrido progresivo y coherente, dividido en 5 etapas correlativas. Cuya intención busca, que el estudiante construya y comprenda la importancia del proceso evolutivo en un proyecto creativo e integrador.

F07. Proceso de un PI proyectual en el aula taller. *Rodríguez, Vanina*

Exponer la primera experiencia de cursada en la UP presencial.

Mostrar el proceso de varios proyectos integradores a su vez contar la experiencia de trabajo en los alumnos en el marco de una aula taller, llevando a cabo un trabajo proyectual surgido de un partido conceptual y realizando el proceso de un trabajo profesional. Por último, una conclusión y reflexión de la experiencia.

F08. Campaña Publicitaria Coca Cola Sin Azúcar. *Sanchez, Martin*

La elección de la marca y el producto para el desarrollo de este proyecto por parte de la alumna, fue muy compleja, ya que tomó un riesgo al querer trabajar con una marca tan conocida globalmente, donde todos sus proyectos de comunicación son reconocidos y premiados a nivel mundial. El desarrollo propone una dirección interesante, innovadora y desde un comienzo en cada una de las etapas se logró ver una evolución progresiva en el proyecto. Dejando así un resultado a nivel profesional muy interesante. Por este motivo, voy a compartir el material y la evolución del proyecto.

F09. Sistema de Identidad Visual de Alta Complejidad. *Spina, Maria Laura*

El Proyecto Integrador consiste en diseñar el sistema de identidad visual para la empresa con la que se trabajó en Comunicación y Diseño Multimedial I (Centros Culturales y Museos de la Ciudad de Buenos Aires) y la comunicación de dicha identidad a un público determinado por los medios masivos, con los criterios de la imagen global. Tiene como objetivo fundamental el de proveer a cada empresa propuesta de un sistema de Identidad visual que represente los principales valores de la misma y que le permita posicionarse como una opción clara y competitiva en su segmento, creando un sistema visual amplio de aplicaciones.

El sistema establecerá los alcances de la identidad visual, proponiendo además su presencia en el contexto del mercado cultural, comercial y económico al mismo tiempo que fundará las bases del desarrollo del sistema gráfico y comunicaciones que permitirá reforzar y consolidar su imagen en cada acción comunicacional que efectúe.

F10. La dirección de arte en cortos con ambientación histórica. Vallazza, Eleonora

El PI de Dirección de Arte Audiovisual II forma parte del grupo de materias de Proyectos Profesionales. Es una asignatura común a varias carreras, y se espera que los estudiantes realicen el diseño integral de la dirección artística de un corto de ficción. Los requisitos solicitados buscan un nivel profesional. Vamos a compartir proyectos destacados por su contenido teórico y su relación con el concepto estético desarrollado a partir de un guion original.

F11. Proyectos Integradores. Wu, Jorge

El Proyecto Integrador de la materia Taller I es desde todo punto de vista significativo para alumnos en el comienzo de las carreras proyectuales y para la materia Taller I en particular, es introductorio sobre aspectos referentes no sólo a la morfología sino también a la manera de comunicar visualmente un mensaje y la manera que los estudiantes reflexionan sobre su propia producción desde el punto de comunicacional y morfológico.

— **Comisión 2**

F12. La generación Z: la televisión y las redes sociales. Cancio, Jose Luis

Los proyectos interdisciplinarios de Taller de Creación II realizados en redes sociales, dejan en claro que la mayoría del alumnado mira a la televisión como si fuera una especie en extinción. Son jóvenes que nacieron en pleno auge de internet y las redes sociales. No conciben la existencia sin un dispositivo celular y una tablet. En Argentina, la televisión fue dejando su lugar predominante en detrimento del resto de las pantallas. Cuanto mayor es el nivel socioeconómico de una familia, menor es la presencia de la televisión y su lugar es ocupado por otros dispositivos.

Frente a este nuevo escenario, posiblemente la televisión no desaparecerá, pero va mutando hacia un incremento tecnológico pocas veces visto.

Los proyectos interdisciplinarios de Taller de Creación II son proyectos disparadores que retratan este panorama desde diferentes aspectos sociales como los vínculos familiares, laborales e institucionales. Para esto, realizan programas en formatos de IGTV o YouTube que incluyen material producido en las redes sociales, como videos, entrevistas, fotos, y podcasts.

F13. Economía Circular. Donzis, Vanesa

Desde la materia Investigación de Mercados trabajamos con un emprendimiento bajo la modalidad de «Economía Circular» que se comercializará en un e-commerce. Cada

alumno pensó un producto, y en grupos definieron el negocio. Comenzamos la búsqueda de oportunidades de mercado, para seguir avanzando con una investigación cualitativa que ayudó a determinar el potencial de la idea, para luego finalizar con una investigación cuantitativa que dio datos más precisos, y así corroboramos la hipótesis inicial. El proyecto finalizó con una campaña publicitaria para el lanzamiento del producto.

F14. Creatividad y marketing para emprender. Fridman, Martín

El emprendedor/alumno cuando desea comenzar con su propio negocio/cursada se pregunta cómo armarse y estar preparado para el mundo laboral, intentando cómo llevar e incorporar herramientas de diseño a las empresas, poner en práctica estrategias de venta y marketing para precisar qué y cómo comunicar.

De allí se planea cierto tipo de diseño estratégico, entendiendo que la estrategia es una serie de directrices para abordar una determinada situación que se inicia con una Investigación de mercado (o un esbozo de marco teórico): proceso sistemático de recolección y análisis de datos para la toma de decisiones.

Proceso que es un recurso clave en la era del conocimiento. A su vez, se intenta ajustar con la mayor precisión posible definir el perfil / posicionamiento del destinatario de la comunicación: tratando de definirlo, describiendo sus intereses, tratando que el cliente/destinatario capte el mensaje y lo comprendan cómo la satisfacción de un deseo o la solución a una situación, no como un problema.

F15. El proyecto de graduación: una condición de posibilidad para la iniciación en investigación en diseño y comunicación. Gago, María Paula

El proyecto de graduación (PG) es un requerimiento de los estudiantes de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo para la obtención del título de grado. Y, en no pocos casos, las representaciones de los y las estudiantes acerca del PG lo asocia a una “exigencia” y se omite que constituye, por un lado, un espacio de integración y síntesis de los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera y, por el otro, tiene la potencialidad de ser un puente con el posterior desarrollo académico e investigativo. Teniendo en cuenta lo dicho, en la presente exposición se propone abordar al proyecto de graduación como un punto de partida para la iniciación de los y las estudiantes en la carrera de investigación científica en diseño y comunicación.

F16. Aprendizaje colaborativo y valores. González Elicabe, Ximena

Los estudiantes se motivan cuando encuentran una propuesta que trasciende la mera transmisión de contenidos para abordar una experiencia múltiple de transferencia que comprenda una manera de hacer, que apunte al proceso más que al resultado como fin en sí mismo. Para esto se hace imprescindible trabajar valores como el esfuerzo y la perseverancia, compartir situaciones y maneras, tener una visión estratégica tendiente a la agilidad y la

constancia frente a los cambios. La búsqueda de materiales adecuados para la realización del proyecto no es un tema menor, así como adquirir las técnicas o habilidades necesarias que les permitan llevarlos adelante.

F17. El desafío de crear contenido en las nuevas plataformas. Medina, Natalia

Las nuevas plataformas de comunicación son la base de la comunicación para seguir las noticias en un mundo cada vez más ágil e interactivo.

El papel ha dejado de ser el medio favorito para informarse y las redes sociales, los blogs, o los newsletters cobran un protagonismo inusitado.

El público objetivo que las consume también ha cambiado. Se pretenden cortas, con títulos que informen de manera contundente para que la lectura se adapte a los diferentes dispositivos móviles y capten la atención del lector, sin restarle demasiado tiempo a otras tareas. Cuanto más cortas y contundentes más público las va a elegir.

Los medios gráficos, que hasta hace pocos años fueron los grandes protagonistas de las noticias y que vivían gracias a sus lectores persistentes, buscan hoy nuevas plataformas interactivas para mantenerse vigentes. Esto se traduce a la hora de enseñar a escribir.

Desde la materia Taller de Redacción se le aporta a los alumnos herramientas adaptadas a esta nueva realidad para que puedan salir a encarar una búsqueda laboral en sintonía con la nueva manera de comunicar.

F18. La superficie textil. Moscoso Barcia, Yanina

El proyecto integrador propone la aplicación directa de los contenidos desarrollados en el diseño de textiles, a partir de la selección de un tema que funcionará como disparador y ordenador de ideas; el encuadre del proyecto integrador está dentro de la categoría Proyecto Profesional, ya que está orientado a diseñar textiles que se ajusten a los parámetros productivos industriales, de manera que, si bien las propuestas estarán producidas por cada estudiante, todas ellas, podrían ser enviadas a cualquier proveedor del sector para ser replicado en serie, de manera que el proyecto integrador busca encarar un proceso creativo e innovador, completamente consciente de las posibilidades industriales disponibles para su desarrollo comercial a escala.

F19. Actualidad y actualización del cine clásico en entornos digitales: Preservación, restauración y acceso. Russo, Eduardo

La presentación al foro del proyecto integrador de Curso Audiovisual II enfoca la incorporación de algunos procesos de recuperación y restauración de películas pertenecientes al período clásico del cine mediante procedimientos digitales. Dichos temas son desarrollados como contenido didáctico en cuanto al acceso al cine clásico en el siglo XXI. Los procesos técnicos, el trabajo de preservación y restauración y las políticas de acceso forman parte de un conjunto de decisiones ejercidas en torno a una estética y estética de los archivos audiovisuales. Estos modos de otorgar una vida renovada y presencia actual a los clásicos del cine implican, por una parte, la

recuperación de una plenitud, pero por otra parte permiten pensar al cine como un arte orientado a concebir las imágenes en permanente estado de cambio. Pensar hoy el cine clásico implica atender un proceso que hoy, por las disponibilidades propias de la revolución digital, replantea al arte cinematográfico como una experiencia dinámica y en continua transformación.

F20. La importancia de la redacción. Somma, Lila

En la actualidad la mayoría de las instituciones universitarias (con títulos de Licenciatura, Especialización, Maestría, entre otros), como también otras academias y colegios se encuentran adoptando de manera obligatoria el uso de normas que regulen trabajos que se presentan. La Facultad de Diseño y Comunicación, perteneciente a la Universidad de Palermo, es una de ellas en donde los Proyectos de Graduación deben estar enmarcados bajo las normas APA.

La materia que la presente expositora dicta es la de Seminario de Integración, en donde los alumnos culminan sus carreras o licenciaturas con un Proyecto de Grado con estándares académicos. Es por este motivo, que se destaca la importancia de la escritura. El cual es “un método de representar el lenguaje de forma visual o táctil. Un sistema de escritura utiliza símbolos (letras del alfabeto, signos de puntuación y espacios) que representen los sonidos del habla para comunicar pensamientos e ideas de forma legible” (La escritura y sus características, s.f). Por lo tanto, el objetivo es destacar cómo la redacción es una herramienta compleja, e importante pero a su vez útil, en la vida profesional. Donde se deben utilizar conectores, relacionantes, vocabulario académico, y normas de estilo para cualquier presentación en el ámbito laboral o estudiantil concluyendo con un escrito que brinde coherencia y cohesión al momento de su lectura y su estándar profesional.

F21. Storytelling en Marketing de Moda. Tesoriere, Pablo

En la actualidad está comprobado que en moda no estamos vendiendo sólo productos, sino que tenemos que estar enfocados en vender ilusiones, experiencias y sensaciones mediante el relato de historias. Mensajes que transforman la forma de comunicar una marca o producto interactuando directamente con los consumidores. ¿Cuáles son las características principales del storytelling? ¿Cómo aplicarlo en el mercado editorial, las redes sociales y los fashion film?

F22. Identidad en ilustración de Modas. Valoppi, Laura

Desarrollo de ideas y pensamientos en el aula sobre siluetas para la representación del figurín. El debate sobre el cuerpo ideal. Trabajos de alumnos que definen su identidad a través de la ilustración para dirigirse a un usuario específico y a la vez definir su estilo. El inmenso abanico de posibilidades que hoy tenemos para poder identificarnos mediante la representación en moda y dar impronta a un proyecto. El cuerpo ideal y el trabajo consciente acerca del mismo en esta área, para llevar también un mensaje reflexivo.

F23. El trabajo grupal y sus beneficios. Zielinsky, Melisa

Este año comenzó con un cuatrimestre lleno de alumnos ingresantes. Un cuatrimestre donde la vuelta a la presencialidad trajo consigo la posibilidad de trabajar en grupos. Debatir, pensar y planear sus proyectos en cada mesa del aula.

En esta oportunidad, los alumnos pudieron trabajar en conjunto y diagramar sus propias publicaciones editoriales. Este trabajo grupal fomentó y generó vínculos y estrategias que permitieron dar lo mejor de cada equipo, posibilitando reconocer las habilidades de cada integrante y potenciarlas.

Es sumamente importante creer en el proyecto que tenemos entre manos. Cada grupo pudo demostrar su nivel de compromiso con la materia y esto se vio reflejado en el nivel de los trabajos entregados. Cada alumno entendió la relevancia y beneficios del trabajo en equipo y les permitió comprender el rol que ocupan sus pares dentro del mundo de la producción de modas.

— Comisión 3

F24. Comunicación Online Efectiva. Alegre, Veronica

El Proyecto Integrador de la materia Reflexión Artística III consiste en un ensayo de reflexión con la exploración de nuevas tendencias en el campo del arte y la creatividad seleccionando un movimiento artístico de los vistos durante la cursada y relacionándolos con un artista, obra o creativo contemporáneo, que planteen una resignificación de la historia. Fomentando un estudiante activo y atento a lo emergente dentro de su área con un enfoque audaz.

Durante el Momento 2 se le solicita al alumno un informe del Proyecto Integrador, considerando esto como la primera fase del ensayo, incentivándolo a que comience a escribir con el suficiente tiempo para lograr llegar a la fecha de presentación del Proyecto, y recibir una devolución lo cual le llevará a definir su camino. Se abre el debate para consultas del ensayo incentivando la participación y la realización de preguntas. También realizó un trabajo grupal donde los alumnos investigan sobre el movimiento artístico seleccionado compartiendo lo ya investigado e incentivado más investigación.

F25. El diseño de un Serpentine Gallery en Buenos Aires. Baudot, Valeria

El Proyecto Integrador de la asignatura Diseño V, le presenta al alumno el desafío de salir de la cáscara en donde trabaja generalmente el Diseñador de Interiores. Partiendo de los conocimientos previos de implantación, escala, morfología y funcionalidad, se introducen variables de diseño vanguardista. Se propone al alumno el desafío de elaborar y desarrollar una impronta personal para cada diseño. Por último, se trabaja en diferentes formatos de visualización que le permiten al alumno adentrarse y resolver la problemática del recorrido en la tridimensionalidad, logrando resultados realmente sorprendentes.

F26. Historia narrada en cinco ilustraciones. Fernandez, Sabrina

El proyecto integrador para Creación Visual I consiste en la elaboración de una serie de cinco ilustraciones donde el estudiante narra una historia corta y autoconclusiva. A partir de la conceptualización de un personaje principal y uno secundario, sumado a una idea base, deberán desarrollar un relato que cuente con una introducción, desarrollo, conflicto y desenlace. En dichas ilustraciones el alumno deberá crear piezas visuales donde implemente adecuadamente los conceptos de composición, recorrido visual, el contraste de sus elementos y el manejo de la técnica elegida; así como lograr una coherencia narrativa en cada imagen para la comprensión total del proyecto. Al solo contar con el recurso de lo visual, y sin la posibilidad del diálogo, el alumno debe prestar especial atención a la actuación del personaje y a los elementos que elige ilustrar.

F27. Proyecto Integrador de la materia Taller de Moda VI Cátedra Flaiban. Flaiban, Adelina

El Proyecto integrador propuesto para la materia de taller de moldería VI, culmina con el desarrollo de una línea de sastrería experimental. El hilo conductor de este trabajo, entrecruzan por un lado el análisis morfológico, y constructivo del rubro sastrería masculina, y por otro lado el estudio de la rotación de volúmenes en pinzas y recortes no convencionales. El desafío del alumno es diseñar un conjunto que mantenga la identidad del rubro sastrero, entender su forma y construcción, dándole una identidad personal, que no se limite a las formas de construcción de moldería preestablecidas.

F28. Fashion Films. Gómez, Candela Lujan

La producción de los estudiantes en esta asignatura se enmarca en la línea Producción Profesional, contribuyendo a la vinculación efectiva con el entorno laboral y el desarrollo disciplinar. El alumno será capaz de crear y producir un Fashion Film eligiendo tres estilos diferentes adecuados para él, eligiendo una producción adecuada (accesorios, peinados, maquillaje), tres locaciones diferentes de acuerdo a cada estilo elegido y poniendo en práctica caminar, poses, actitud y miradas a cámara. Teniendo como objetivo general: Conocer y experimentar todos los pasos involucrados en el modelaje para desfiles y eventos de moda. Y como objetivos específicos: Reconocer e identificar distintos tipos de estilos para interpretarlos adecuadamente en la pasarela. Introducir al estudiante en el fashion scouting y la preparación para castings. Desarrollar las herramientas necesarias para reconocerse en el espejo, manejar el cuerpo y potenciar el runway walk.

F29. PI de Taller de Reflexión Artística II. Marco, Celina

La experiencia de ver una pintura o un ícono religioso en la Edad Media proponía una experiencia para el fiel, que era el espectador que era única e irrepetible. Hoy nuestro acceso está mediatizado por los dispositivos tecnológicos, las redes de información transforman nuestro acceso a la hora de estar frente al original de una obra de arte.

A pesar de ello la cultura de la selfie sigue señalando el mensaje de “yo estuve ahí”. En este Taller de Reflexión Artística II se trabajó sobre la experiencia del espectador frente al momento único e irreplicable de estar frente a una imagen con valor de culto en ambos momentos históricos, en el pasado y en el presente.

F30. Primera experiencia de Introducción a la Investigación. Novick, Daniela

En esta breve presentación, expondré sobre mi primera experiencia implementando el Proyecto Integrador Académico en la asignatura “Introducción a la investigación” dictada para alumnos de diferentes carreras de la Facultad de Diseño y Comunicación.

Luego del proceso de enseñanza-aprendizaje sobre contenidos vinculados a las investigaciones académicas, los y las estudiantes de las diferentes carreras de diseño tienen que presentar un proyecto de investigación original e individual y ajustado a sus carreras. Para esto, cuentan con diversas instancias de consulta y de trabajo de pares, para ir trabajando el paso a paso de los diseños de sus investigaciones. A mitad de cuatrimestre, presentaron la proyección de su trabajo, con sus objetivos, marco teórico y pregunta de investigación orientativa, para poder realizar ajustes luego de una evaluación escrita y oral. Para el final del cuatrimestre deben presentar el proyecto total que será también evaluado tanto en su formato escrito como en su presentación oral.

F31. Diseño de carpeta de Proyecto. Podesta, Santiago

Dentro del área Audiovisual, las asignaturas Diseño de Producción Audiovisual I-C de la carrera Licenciatura en Comunicación Audiovisual y Diseño de Producción Cinematográfica I de la carrera Licenciatura en Dirección Cinematográfica tienen como proyecto profesional la realización de una carpeta de desarrollo de ficción de largometraje que cuenta con la realización de los documentos de escritura necesarios para la presentación de un proyecto en diversas instancias de financiación, laboratorios, espacios de industria de los mercados audiovisuales. Al finalizar la cursada, los alumnos deben realizar un pitching de 5 minutos para presentar y vender su proyecto a diversas audiencias heterogéneas.

F32. Los escuchadores atentos. Savazzini, Marisabel

La propuesta que expondré en el Foro está vinculada a la evaluación entre pares que se produce durante el Momento 2 (Evaluación de medio término) en nuestra facultad. Atendiendo a las propuestas de Gestión Académica, se ha implementado y experimentado asignar a estudiantes concretos, roles de escucha atenta, interlocución y devolución al estudiante expositor durante el pitching del M2. De esta manera se incrementan las interacciones en la comunidad educativa, potenciando la autoevaluación. Entendiendo que los procesos de aprendizaje en el aula son performativos y en constante movimiento, se propone reflexionar esta herramienta con los profesores asistentes y arribar a conclusiones al respecto y aportes que contribuyan a mejorar la estrategia.

F33. Armando un brief de agencia. Siniawski, Romina

Se presentará mi experiencia como docente DC dentro del aula, en éste espacio presentaré como trabajo con los alumnos, cómo interactúo con ellos.

El cuatrimestre lo comienzo con la elección de una marca, a partir de la que se busca información, se arma un brief de anunciante, luego se ponen en el rol de agencia armando un brief de agencia, luego en una segunda etapa de la materia se arma una campaña de comunicación a partir del recorrido de la materia.

Los contenidos los subo a blackboard y ahí van siguiendo clase tras clase y a partir de ir viendo todo el proceso, van subiendo parte del trabajo a partir de los cierres establecidos por la institución.

F34. Identidad en ilustración de Modas. Valoppi, Laura

Desarrollo de ideas y pensamientos en el aula sobre siluetas para la representación del figurín. El debate sobre el cuerpo ideal.

Trabajos de alumnos que definen su identidad a través de la ilustración para dirigirse a un usuario específico y a la vez definir su estilo. El inmenso abanico de posibilidades que hoy tenemos para poder identificarnos mediante la representación en moda y dar impronta a un proyecto.

El cuerpo ideal y el trabajo consciente acerca del mismo en esta área, para llevar también un mensaje reflexivo.

— Comisión 4

F35. Diseño de un nuevo Alfabetos tipográficos digital. Apestequia, M. Fernanda

Nuestro proyecto integrador comienza con la selección de un concepto o idea como punto de partida hacia el desarrollo de una estética inédita de un alfabeto tipográfico que resuma conceptos desarrollados en la cursada.

La cursada de Taller 2-2022 se sintetiza en un recorrido desde lo conceptual a lo gráfico, pasando por diferentes etapas de retroalimentación, las cuales tienen como eje fortalecer el proceso creativo de la fuente a diseñar. Panel conceptual, evolución de la tipografía, divisiones de las mismas, práctica caligráfica, grilla tipográfica, percepción, legibilidad, anatomía y retórica son algunos de los módulos que atravesamos y llevamos a la práctica mediante actividades semanales con el objetivo de contribuir a la vinculación real con el entorno laboral actual y el desarrollo disciplinar del alumno.

F36. Desarrollo Web. Bernis, Lorena

Para el proceso de creación del Proyecto Integrador de la materia, los alumnos deben diseñar un sitio web con ciertas características específicas, que van desarrollando a lo largo de todo el cuatrimestre con entregas y correcciones parciales, implementando cada uno de los temas vistos. Anterior al 2020, para el desarrollo de este proyecto, se les asignaba una temática ficticia a cada alumno para realizar el proyecto.

En 2020, y considerando la creciente demanda y necesidad de activos digitales, comenzamos a utilizar como fuente para los proyectos “Emprendimientos”. En cada

cuatrimestre vamos cambiando la temática, hasta el momento trabajamos con Emprendimientos gastronómicos, de indumentaria, artísticos.

Para iniciar el proyecto, cada alumno debe seleccionar un emprendimiento, contactar con el emprendedor y recopilar la información necesaria para avanzar con el desarrollo del sitio.

La experiencia fue muy positiva, en muchos casos, los alumnos continuaron trabajando junto con los emprendedores luego de la cursada.

F37. T1, la conquista del espacio. Duarte, Christian

El PI de mi materia tiene por objetivo introducir al alumno en los rudimentos de la composición y su poder comunicacional. Sin embargo, aparece otro elemento: el descubrimiento del movimiento, la tensión y el equilibrio como cuestiones disruptoras en el universo gráfico anterior de los/las estudiantes. Posiblemente, dar más potencia a esta exploración en particular repercute en la autonomía y la confianza de los alumnos.

F38. La presentación de proyectos similares de otros cuatrimestres como referentes. Ghisolfo, Alvaro

Durante estos últimos años junto a los asistentes académicos estuvimos probando diferentes métodos de engagement en relación a los proyectos integradores que tiene que realizar cada uno de los equipos de trabajo. Algunos cuatrimestres decidimos no presentar trabajos anteriores; otros, lo hicimos durante la mitad del proyecto; en otras ocasiones hemos presentado ejemplos aislados de cada una de las actividades que lo conforman. Estas breves experiencias que parecen insignificantes ayudaron a tomar un rumbo en la presentación de la asignatura y de cada una de las actividades de la mano con un storytelling que ayuda a que los estudiantes quieran conocer más e indagar en sus propios proyectos con distintas pruebas y ensayos para poner en común durante las clases.

F39. La autoría colaborativa como desafío. Hojemberg, Vanesa Muriel

Este proyecto consiste en la elaboración grupal de todas las etapas destinadas a la realización de una propuesta integral de Dirección de Arte Audiovisual para un video de tres minutos de duración mínima que no incluye diálogos capturados a través de sonido directo. Dado que en el presente cuatrimestre la asignatura vuelve a desarrollarse de modo presencial, se ha presentado un disparador macro con el objetivo de propiciar la incorporación de diversas instancias de trabajo colaborativo. Dichas instancias, involucran a la totalidad de los integrantes de la comisión y favorecen una dinámica más participativa. La posibilidad de reflexionar acerca de las experiencias previas vividas durante la primera etapa de la materia, la exposición de ideas y el intercambio sostenido, contribuyen a redescubrir el sentido de esta cursada en un nuevo contexto. El proyecto integrador en sus distintas etapas constituye -en su conceptualización, abordaje y materialización- una instancia profesional que expone la impronta autoral desarrollada por cada grupo en función del producto planteado.

F40. Los géneros audiovisuales como puentes para contar historias. Massi, Hector

Según el autor Rick Altman, en su libro Los géneros cinematográficos, estos troqueles (por el origen en latín del término, topoi) nos permiten reconocer y reconocerse trayendo historias que nos permiten seguir viviendo, atravesando el sosiego de los días. Los géneros, al igual que los arquetipos, son las formas desde el origen de los tiempos, in illo tempore, cuando Homero años después de la Guerra de Troya, deja registro de los hechos bélicos reales, reutilizó esos personajes y sucesos para darnos una idea de lo sucedido, con estilo y profundidad, para seguir comprendiendo las cuestiones que son parte de la Humanidad. Como dirá Karl Kerenyi, que Homero creó mitologemas, vale decir ya la mitología existía pero esa reutilización operativa, nos permite por un relato como conector comprender el Mundo y el lugar que ocupamos en él. Bajo esta premisa, el uso de los arquetipos y géneros nos ayudará en esta primera etapa del año lectivo, en la materia Introducción del Discurso Audiovisual, desarrollar proyectos que nos interpelen recordando ese arte del relato enmarcado en el valor mítico. Se buscará sopesar la experiencia, evaluando procesos y resultados que presentará un desafío nuevo y profundo.

F41. Proyectos relacionados con el campo disciplinar de la carrera. Perez, Lorena

La exposición consistirá en la presentación de Trabajos Integradores de los alumnos del Taller de Estilo e Imagen I. La materia se dicta en formato virtual asincrónico y los contenidos abordan el vínculo de la moda con diferentes disciplinas artísticas. La intención será reflejar los procedimientos de los alumnos para desarrollar un dossier fotográfico a partir de las herramientas ofrecidas por la universidad.

F42. Incursionar en el campo profesional. Rozenbaum, Deborah

Si bien la materia Diseño e imagen de marca es una asignatura de primer año, el trabajo que tienen que realizar los alumnos, los pone en contacto con el mundo profesional. El proyecto integrador propone a los estudiantes, trabajar sobre la identidad e identidad visual (incluyendo el desarrollo de la marca gráfica) de un emprendimiento con el que tengan algún vínculo (por tratarse de un proyecto propio, de algún familiar o amigo, o que les genere algún interés particular). La temática propuesta, la forma de trabajo y el avance del proyecto, sigue los mismos lineamientos que un trabajo de la disciplina. Muchos de los trabajos de cursada terminan siendo implementados, por lo que lo desarrollado durante el curso, pasa a formar parte de los primeros portfolios profesionales de los alumnos.

F43. Proyecto integrador de Ceremonial y Protocolo I. Schilman, Gloria

En la materia Ceremonial y Protocolo I los alumnos deberán presentar para el Proyecto Integrador, una cena protocolar.

En la misma deberán volcar la totalidad de la teoría vista en el cuatrimestre. Para ello deberán presentar planos de

tres posibles sedes, explicar las diferentes mesas existentes, las ubicaciones de los invitados con los criterios utilizados para ello. Las distintas cabeceras.

También investigar los proveedores elegidos, y presentar los presupuestos de todos los insumos que serán necesarios.

Dibujar el plano de la mesa para un comensal, detallando todo lo que se necesita. Decidir acerca del entretenimiento, las Invitaciones Centros de mesas/ Flores/ Velas/ Candelabros/ Mantelería/ Vajilla/ Mesas y Sillas/ Souvenirs/ Decoración/ Ambientación/ Iluminación/ Catering/ Barras Móviles/ Café/ Seguridad/ Emergencias y Salud/Limpieza.

F44. Proyecto Integrador Guion Audiovisual II. Tito, Natalia

El proyecto integrador de la materia guion audiovisual 2 se trata del desarrollo de una serie web de antología en grupos. Este proyecto surge de la necesidad de optimizar el proceso creativo y de corrección en grupos de muchos estudiantes.

F45. Rebranding y Estrategia de Comunicación Gráfica Publicitaria Para Marca Independiente. Wabnik, Marina

Dado que el proyecto integrador de la asignatura Planificación de Campañas I consiste en la selección de una marca pequeña / independiente o emprendimiento para llevar adelante el proceso de rebranding, elaboración de estrategia de comunicación, diseño de campaña publicitaria gráfica en medios tradicionales, más propuesta e implementación de contenido para RRSS, se enmarcaría dentro de proyecto profesional. La intención es que los estudiantes puedan concluir la cursada de la asignatura alcanzando los objetivos pedagógicos con un proyecto de carácter real, que puedan incluir en su portfolio profesional.

— Comisión 5

F46. El hipertexto como estrategia educativa. Allochis, Leandro

Se presenta un proyecto Integrador que permita a los alumnos capitalizar los conocimientos sobre Historia del Arte Contemporáneo teniendo en cuenta los múltiples y dinámicos intereses de los alumnos en relación a la cultura visual y los medios. Este Proyecto permite hacer accesibles contenidos teóricos sobre las vanguardias artísticas del Siglo XIX y XX, que suelen resultar lejanos y ajenos a los intereses de los jóvenes, al ser comparados con producciones creativas actuales de diferentes disciplinas del diseño. El Proyecto propone encontrar en los productos culturales actuales (de formatos tan diversos como diseño y producción de moda, fashion film, video clip musical, serie animada, historietas, publicidad, etc.) huellas estilísticas de los movimientos artísticos tradicionales estudiados en clase. La hipertextualidad permite que los alumnos puedan involucrar sus intereses en torno al consumo cultural, con la currícula de la asignatura mediante la búsqueda, comparación y análisis entre ambas obras, permitiendo ejercitar una mirada más formada y crítica sobre los productos visuales que consumen.

F47. Organización y profesionalización de un proyecto artístico musical. Ameri, Gustavo

El Proyecto Integrador que se propone elaborar en la asignatura Management Artístico I aborda las distintas aristas que son necesarias atender para organizar y profesionalizar proyectos culturales artísticos vinculados al negocio de la música.

El proyecto Integrador está dividido en tres etapas, la primera de ellas y más prolongada está vinculada al “análisis de los ecosistemas productivos en la música” donde deben investigar las características contemporáneas en las dinámicas de la industria de la música.

La segunda etapa está vinculada a la “comunicación y la imagen” donde también deben analizar las dinámicas actuales que aplican los artistas del género al momento de impulsar sus proyectos y planificar estrategias de desarrollo para el artista seleccionado en base a estudios y análisis sobre el tema.

Por último se aborda todo lo referente a “documentos técnicos” necesarios para todo artista que pretenda circular por escenarios, e impulsar su desarrollo tanto en escenarios como en medios de comunicación. Todo este proceso se desarrolla en los cuatro momentos de evaluación que propone la Universidad.

F48. La importancia del diseño de iluminación en el proyecto. Baudot, Valeria

El Proyecto Integrador de la asignatura Tecnología 2, le presenta al alumno la problemática real del diseñador a la hora de diseñar la iluminación de espacios residenciales. El punto de partida es el proyecto de un loft realizado por los mismos alumnos en cuatrimestres anteriores. Así, atendiendo a los diversos requerimientos establecidos en parte por cada comitente, se van analizando diferentes opciones lumínicas para cada uno de los espacios. Durante el transcurso de la asignatura, el alumno pasa de una experiencia sensorial e intuitiva a tener un rol de diseñador, comprendiendo poco a poco la relevancia de dichos conocimientos en el mundo profesional.

F49. Proyecto Integrador de Diseño e imagen de marcas. Drager, Maximiliano

El Proyecto integrador de la asignatura Diseño e imagen de marcas consiste en diseñar la marca, desarrollar el Manual de marca de usos básicos y el sistema de identidad visual de un emprendimiento o marca existente. Cada estudiante elige un emprendimiento, diseña su marca y el sistema de identidad visual.

Se deberá buscar una Idea Rectora/ Conceptual, excusa intelectual, que conduzca hacia un partido gráfico para generar un proyecto de imagen global. Esta surge de la codificación interna que cada alumno obtenga de los datos de la investigación y del conocimiento profundo y sensible del tema seleccionado.

Las propuestas no deben caer en lo obvio ni en el sentido común, al contrario, deben estar argumentadas con una adecuada estrategia (tópico de partida, concepto, idea rectora), se debe usar un sentido desviado a través de figuras retóricas estudiadas y desarrolladas. La composición y los elementos que componen el sistema de identidad visual utilizados deben ser coherentes con la propuesta conceptual.

F50. Creatividad e Innovación en las estrategias de comunicación de firmas de moda. *Fabretti, Romina*

En el VI Foro [Virtual] de Experiencias Innovadoras se propone analizar los Proyectos Integradores de la asignatura Comunicación de Moda III que se enmarcan dentro de la categoría proyecto profesional. En esta oportunidad el alumnado ha analizado cómo comunican y captan a sus usuarios las grandes marcas de indumentaria deportiva, prêt-à-porter, de lujo a través de los medios online y offline. Una vez analizado cada uno de los casos de firmas de renombre nacional e internacional como Portsaid, Kosiuko, Nike, Gucci, Alexander McQueen, Balenciaga, Vivienne Westwood, Versace, entre otras. Las alumnas ofrecieron una serie de estrategias para mejorar la llegada de dichas empresas de moda a sus públicos. Entre dichas propuestas se presentaron un gabinete de curiosidades, series documentales para registrar el proceso de creación de una colección de moda, hasta campañas de body positive.

F51. Sitio web completo de mediana complejidad con HTML y PHP. *Ingerito, Mariano*

El trabajo integrador comienza con un relevamiento dónde deben seleccionar una vanguardia artística como temática para el desarrollo del sitio web a trabajar durante la cursada.

A partir de dicho relevamiento el alumno debe elaborar el mapa del sitio, el wireframe (ubicación de botonera, contenidos, etc) de todo el sitio, una justificación de las elecciones morfológicas elegidas, la idea rectora de diseño del proyecto (3 palabras) y finalmente armar una imagen con la interfaz visual de la página principal del sitio. Luego se arma la web que servirá de base para incluir los nuevos contenidos de programación en PHP y base de datos MySQL que se van adquiriendo en paralelo a estos trabajos.

La entrega final debe tener el Sitio de cursada, una Base de datos con dos tablas (artistas y usuarios con sus datos cargados), un buscador de artistas que muestre los resultados, un registro de usuarios con su login y una página de contenido sólo para usuarios registrados.

F52. Microestructura dramática y observación. *Lalli, Marcelo*

La propuesta planteará dos puntos a destacar durante el proceso del proyecto integrador.

Por un lado, es de destacar la riqueza argumentativa que otorga la observación para la escritura vehiculizada al audiovisual de ficción.

Por otro, la necesidad de establecer teorías actuales para la dramaturgia del film breve. En lo referente a este punto, la escritura cinematográfica suele ser abordada desde la estructura dramática de los largometrajes. Poco se analiza acerca del denominado núcleo del conflicto en historias mínimas. El análisis de la construcción dramática de cortometrajes lo evidencia. Es importante establecer claramente tales distinciones y destacar que la forma en la que se desarrollan los relatos filmicos de poca duración, poseen dinámicas propias.

Se hipotetiza que ambos factores se vinculan para concentrar la narración sin descuidar su profundidad.

En lo indagado y concluido en ambas áreas a partir del proyecto integrador de los estudiantes, se enfocará la ponencia a llevarse a cabo durante el foro.

F53. Taller de Interiores I: Intervención de un espacio urbano. *Martinez, Victoria*

Una nueva experiencia personal: clases asincrónicas. Si hay cosas positivas que nos dejaron los dos años de pandemia son las nuevas formas de enseñar y aprender. Sus metodologías, la forma en la que los alumnos lo toman y la respuesta que dan, nos hubiera parecido algo totalmente increíble. Hoy lo tomamos como algo normal. Es más, complementa el plan de estudios de muchos estudiantes, especialmente los que se encuentran a distancias importantes de los centros de estudio.

Este cuatrimestre me encontré frente a una materia que había presentado de manera presencial hace unos años, pre- pandemia, y hoy tuve la experiencia de darla de manera asincrónica. Todo un desafío! Por un lado me encontré con alumnos que el año pasado habían terminado el colegio secundario, por lo tanto con muy pocos conocimientos de dibujo, por el otro corregir planos por mensajería Pronto.

Pero fue posible! Gran compromiso por parte de los alumnos. Al principio fue difícil, pero cerrando el cuatrimestre se pudieron ver mejores resultados.

F54. PI de Guion Audiovisual I. *Palomera, Jorge*

Por primera vez en la Universidad me tocó dictar la materia de Guion Audiovisual I y es una materia común a diferentes carreras (Publicidad, Ilustración, Dirección de Cine, etcétera) por lo que el Proyecto Integrador consistió en escribir un guión literario audiovisual de aproximadamente diez minutos para las carreras audiovisuales y un guión literario de diez páginas para lo alumnos que realizarán historietas o libros ilustrados.

La idea es comentar y compartir entre mis colegas algunas complejidades que surgieron ante las diferencias de guiones necesarios, según la carrera de cada alumno, y algunos ejemplos de lo que se pudo lograr una vez que se superaron esos pequeños escollos.

F55. Las redes sociales como fin último para el Proyecto Integrador. *Tubio, Daniel*

Se presentarán procesos de Proyectos integradores de la asignatura Taller de Fotografía I para carreras de diseño, en el que se agregó a la consigna la necesidad de que las fotos finales fueran producidas en alguno de los formatos estandarizados solicitados por la red social Instagram para la publicación de imágenes, que difieren de los formatos que brindan normalmente las cámaras réflex y los teléfonos celulares. Este requerimiento implica un condicionamiento en la realización de las fotos logradas durante el proceso de materialización del PI que resalta la idea de trabajo proyectual.

— Comisión 6

F56. Proyecto de Taller de Interiores I. Amenedo, Gustavo

El Proyecto Integrador para la asignatura Taller de Interiores I del primer cuatrimestre de 2022 consistió en la realización de una morfología libre a ubicarse en un espacio urbano a elección. Para este objetivo se partió del análisis de dos o más referentes (a elección) elegidos por los estudiantes de una lista de capítulos recomendados de la serie *Abstract* (Netflix) y la interpretación de un texto inspirador (“Posibilidades de la abstracción” de Julio Cortázar) como eje del desarrollo morfológico. Desde este punto se desarrolló una morfología libre (espacio lúdico) que se fue modificando a lo largo del cuatrimestre incorporando contenidos teóricos propios de la materia. En última instancia la morfología se ubicó en un espacio público urbano elegido por el estudiante y realizando las intervenciones necesarias para su correcta inserción.

F57. Proyecto Integrador de la materia Guión Audiovisual I. Aratta, Martín Javier

El Proyecto Integrador de la materia Guión Audiovisual I en el caso de mi clase, consiste en la escritura de un guión para cortometraje. En este trabajo, comenzamos por vagas ideas, las cuales van tomando forma. Dichas ideas se concentran en acciones y temáticas - dos caras de una moneda - que crece y se desarrolla. La idea se enuncia a manera de síntesis. Allí identificamos elementos comunes al fondo dramático, roles, funciones, momentos, compartidos en una larga tradición tan antigua como la cultura occidental misma. La síntesis se desarrolla y desglosa, va adquiriendo ribetes estructurales a medida que creamos y pulimos a nuestros personajes como entes únicos, verosímiles.

La sinopsis implica el desarrollo de las estructuras mínimas, desplegándose en una estructura más compleja. Tiempos, espacios y puntos de vista se combinan de forma creativa en una narración, dándose así procesos de argumentación. Inscrimos ese contenido en paradigmas más o menos reconocibles, por caso, en nuestros cursos, uno de tres partes, con puntos nodales, etc.

Punteamos esa producción en forma sintética desplegando, por escenas -cuyo importantísimo concepto revisamos exhaustivamente- una escaleta, herramienta fundamental de la labor.

Cada parte de este proceso explícita cada una de las partes del proceso de creación que hacen al Proyecto Integrador de la asignatura, y son los temas, conceptos y prácticas desarrollados en la cursada así como los ítem solicitados a cada estudiante en el Proyecto.

F58. La transformación del aula en una redacción periodística. Autorino, Damian

Los alumnos de Taller de Redacción, que no son estudiantes de periodismo ni pretenden ser periodistas, trabajan a lo largo del cuatrimestre en la realización de un medio digital. Para eso eligen un tema de su interés, diseñan la página, le ponen un nombre y producen el contenido (noticias, crónicas, entrevistas, etc.).

De esta manera ejercitan la redacción a través de un lenguaje simple, coloquial y directo como el periodístico a la vez que aprenden a comunicar ideas y contenidos. Muchos llegan al fin del cuatrimestre orgullosos del medio que han creado y entusiasmados con continuarlo más allá de la materia. En este sentido, una de las claves del proyecto es que son ellos mismo quienes eligen el tema, en general vinculado con algo que los apasiona. Es esta pasión la que los impulsa a generar un medio propio, con personalidad y proyección de futuro.

F59. Descubrir el cuerpo escénico. Bar On, Ariel

En la asignatura Actuación III trabajamos sobre obras teatrales de naturalismo y realismo del siglo XX. Los textos y poéticas elegidas pertenecen a autores europeos y norteamericanos; muchas veces lejanos en tiempo, en espacio y en universo. Cada estudiante elige un fragmento o escena para su proyecto integrador. El texto esta vez, y más que nunca, funciona como una excusa para volver al cuerpo actoral. Para descubrirlo. Para volver al encuentro, tan postergado, y hasta olvidado. Hay estudiantes que después de dos años de cursada descubren la escena, y el escenario, por primera vez; sus problemas, inquietudes, limitaciones y dificultades.

Todo eso que acontece potencia el trabajo creativo y pedagógico. La restricción se vuelve motor creativo, desde un cuerpo presente, curioso, inseguro, vehemente, a veces tosco, a veces preciso, pero siempre ávido de encontrarse con la escena.

Un cuerpo que vuelve a estar, y en ese estar, vuelve a ser.

F60. Proyecto integrador final – De la base a la transformación de autor. Cristofaro, Andrea

Los objetivos del proyecto serán trabajar progresivamente en la realización de bases de moldería superior e inferior de las toiles, otorgando herramientas para proponer transformaciones sobre las bases con la impronta totalmente del alumno logrando un diseño de autor.

El proyecto consta de la siguiente consigna: sobre las bases trabajadas en clase se desarrollarán dos diseños, el primero partiendo del corpiño base o la blusa base, transformación de las mangas, cuello y corpiño según las variaciones vistas en clase, estas serán a elección del alumno. El segundo diseño se desarrollará a partir de la falda base realizando una o más transformaciones a elección. Se materializarán sobre tejido plano.

La presentación de la materialización será acompañada de una presentación en formato digital donde contará con la información de la inspiración, transformación y producción fotográfica del diseño de autor, así como una conclusión final.

F61. Unidad expresiva y recursos dentro de las exposiciones orales. Dozo, Dardo

Dentro de la materia Comunicación Oral y Escrita, se trabajan dos momentos específicos dentro de las presentaciones relacionadas al Proyecto Integrador, el Momento 2 y el Momento 3 dentro de la cursada. Dentro de esos momentos, las y los estudiantes deben realizar videos aplicando los contenidos trabajados dentro del eje de la comunicación oral. Para ello se realizan una serie de

prácticos alternativos que funcionan como entrenamiento en pos de una mayor confianza y solidez dentro de las presentaciones orales. Dentro del Momento 2 realizan un video de 3/5 minutos donde se debe ver al estudiante presentándose y utilizando recursos de exposición, explicando el tema elegido y fundamentando su elección. En ese momento no cuentan la historia. Luego lo articulan con lenguajes artísticos que alimentan su labor y exponen lo que las diversas etapas del proyecto les brinda hasta el momento. Luego, dentro del Momento 3 elaboran un vídeo de 3/5 minutos donde se presentan, exponen el título de su historia y, utilizando imágenes exponen su historia. Por último, leen una cita de su narrativa y comparten una reflexión sobre la labor realizada dentro del proyecto integrador abordando los campos de la escritura y la oralidad.

F62. Proyecto de Graduación. Hojenberg, Vanesa Muriel

El Proyecto de Graduación es el trabajo de cierre e integración de contenidos que realizan todos los estudiantes de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, que cursan carreras de cuatro años. A partir del recorte temático y problemática seleccionada por cada autor, el proyecto da lugar a un desarrollo que puede estar orientado hacia la investigación, la creación o la resolución de problemáticas profesionales. Los trabajos articulan contenidos específicos con información proveniente de otros campos, plantean situaciones actuales, exploran y reflexionan acerca de aspectos históricos y potenciales desarrollos futuros. Este proyecto tiene la particularidad de realizarse a lo largo de dos cursadas, por lo que en Seminario de Integración II los estudiantes trabajan intensamente en abordar su propuesta respetando los objetivos ya planteados, avanzan en la construcción de contenidos respaldados por el marco teórico definido y desarrollan un trabajo de campo que amplía y resignifica su propuesta.

F63. Hacia una concepción de concierto en la era digital e interactiva. Kesler, Fabian

Se expondrá acerca del proyecto integrador de la materia Creación Sonora III, el cual consistió en el armado de un concierto multidisciplinario con uso de tecnología interactiva. Se toma como pertinente el hecho de que el armado es absoluto de los alumnos, tanto decisiones técnicas como estéticas en base al material curricular brindado. Se buscó evitar la intromisión y asimetría del docente en el resultado, incentivando la creatividad, la idea de pertenencia grupal, el aprendizaje entre pares y la toma de decisiones significativas, enmarcando el rol del docente para lo que es enseñanza, andamiajes y control de resultados.

F64. El proyecto integrador: Un desafío en vías de una educación para la reflexión crítica y el diálogo. Landoni, Paula

Se pretende exponer en el foro docente una serie de reflexiones y experiencias en torno a los diversos tipos de recursos, actividades y estrategias de aprendizaje y evaluación ensayados durante las cursadas presenciales y virtuales de la cátedra de Taller de Reflexión Artística con el fin de acompañar los procesos de la elaboración

del proyecto integrador de la cátedra. Compartir los contenidos, el diagrama de actividades y la bibliografía específica de cada etapa del proyecto, son cuatro, con el fin de fomentar el diálogo y la interacción entre los objetivos académicos de la cátedra y las motivaciones de los estudiantes. Asimismo, presentar algunas actividades de los cuatro momentos de evaluación, que tienden a privilegiar el rol del docente interventor y las evaluaciones públicas y dialógicas en el tiempo y escenario del aula, bajo la modalidad de formato de foros y en grupos.

F65. La superficie textil. Moscoso Barcia, Yanina

El proyecto integrador propone la aplicación directa de los contenidos desarrollados en el diseño de textiles, a partir de la selección de un tema que funcionará como disparador y ordenador de ideas; el encuadre del proyecto integrador está dentro de la categoría Proyecto Profesional, ya que está orientado a diseñar textiles que se ajusten a los parámetros productivos industriales, de manera que, si bien las propuestas estarán producidas por cada estudiante, todas ellas, podrían ser enviadas a cualquier proveedor del sector para ser replicado en serie, de manera que el proyecto integrador busca encarar un proceso creativo e innovador, completamente consciente de las posibilidades industriales disponibles para su desarrollo comercial a escala.

F66. Proyecto integrador de Ceremonial y Protocolo I. Schilman, Gloria

En la materia Ceremonial y Protocolo I los alumnos deberán presentar para el Proyecto Integrador, una cena protocolar.

En la misma deberán volcar la totalidad de la teoría vista en el cuatrimestre. Para ello deberán presentar planos de tres posibles sedes, explicar las diferentes mesas existentes, las ubicaciones de los invitados con los criterios utilizados para ello. Las distintas cabeceras. También investigar los proveedores elegidos, y presentar los presupuestos de todos los insumos que serán necesarios.

Dibujar el plano de la mesa para un comensal, detallando todo lo que se necesita. Decidir acerca del entretenimiento, las Invitaciones Centros de mesas/ Flores/ Velas/ Candelabros/ Mantelería/ Vajilla/ Mesas y Sillas/ Souvenirs/ Decoración/ Ambientación/ Iluminación/ Catering/ Barras Móviles/ Café/ Seguridad/ Emergencias y Salud/Limpieza.

— **Comisión 7**

F67. Afiche de artista musical. Aguer, Diego

El proyecto integrador de la asignatura en que dictó en la universidad, introducción al lenguaje visual, consta de la creación en distintas etapas, de un afiche sobre un artista musical. En cada etapa se van incorporando los módulos de contenidos de la asignatura, realizando distintas actividades, y corrigiendo cada momento de evaluación para llegar al momento final de presentación del trabajo completo.

El proyecto desde su concepción es muy simple, claro y abarcativo, el cual en su desarrollo transforma el comple-

jo proceso educativo del aprendizaje, con efectividad y empatía, en una tarea placentera; logrando una profunda incorporación de los contenidos por parte de los alumnos como resultado final. Es muy interesante abordar cada etapa en particular, como ver las producciones de las mismas, mediante las elecciones propias de los alumnos, que tomando decisiones, estimulando su creatividad y generando contenidos logran un mensaje potente como afiche final de la asignatura.

Definitivamente el proyecto, tal como lo describe en su título, en su carácter de integrador, logra combinar, gustos musicales, saberes propios de cada alumno, y fundamentalmente los adquiridos en la asignatura, resultando en un camino de muy fácil acceso para la incorporación y desarrollo de esos contenidos y actividades.

F68. Proyecto Integrador Introducción A La Investigación: Los Emprendedores Creativos. Escobar, Daniela

En el primer cuatrimestre de 2022 el PI de Introducción a la investigación tuvo el foco puesto en los emprendedores creativos. Los estudiantes realizan el primer acercamiento a una investigación académica basada en la búsqueda de un interrogante, es decir una pregunta que dispare la investigación, para poder conformar un marco teórico basado en su disciplina y, utilizar, los emprendimientos como casos de estudio. Mediante la utilización de herramientas como la entrevista y las encuestas se gestiona una articulación de la práctica con la teoría, dando lugar al análisis de casos como herramienta investigativa desde el campo empírico, sustentado por el marco teórico basado en fuentes de información. De este modo, el PI adquiere relevancia para introducir a los estudiantes ingresantes en el mundo de la investigación académica.

F69. Bicicleta Urbana Eléctrica. Lerner, Eugenio

El Proyecto Integrador para la asignatura de Diseño Industrial III abordará la temática de Transporte, Movilidad y Ocio, para lo cual se desarrollará el diseño de una Bicicleta Urbana Eléctrica generando propuestas de alta complejidad tecnológico-productiva.

Este Proyecto integrará los contenidos disciplinares en una propuesta de diseño innovadora para el mercado de consumo actual, trabajando diferentes ejes temáticos simultáneamente, como tendencias de diseño, semántica, ergonomía, seguridad, tecnología, materiales y comunicación.

Se hará hincapié en la resolución de los detalles técnicos, vínculos y la incorporación de tecnologías de motores eléctricos estándar y baterías. El estudiante explorará diferentes abordajes innovadores en productos tecnológicos; profundizará los contenidos sobre semántica de producto, lenguaje y comunicación; desarrollará productos de alta complejidad productiva, comunicacional y operativa, además de utilizar herramientas de comunicación profesional para la correcta exposición del proyecto.

F70. Dibujo desterritorializado, la otra experiencia. Marquéz Villeda, Huberta

La propuesta trata de la creación de un laboratorio taller de dibujo, que permitió proponer al fanzine como una manifestación discursiva idónea para el registro de una

experiencia comunitaria enfocado a la comunidad de estudiantes de diseño y artes. Mover la connotación del dibujo tradicional y llevarlo al sentido básico de la acción de trabajar con la línea, el trazo, el gesto y el rasgo, desde una preocupación e interés de los procesos de enseñanza/aprendizaje que sacaran del territorio o zona de confort al sujeto creador de dibujos.

En este sentido el participante se encontró en contacto con el objeto que denominamos –dibujo- movido a su esencia llamada huella, rasgo o gesto.

Donde, fue necesario poner en la mesa que es lo que se requiere mover, sacar o abandonar, pero no desde una perspectiva negativa, sino, desde una perspectiva de procesos positivos para una nueva experiencia.

F71. Proceso del Proyecto Integrador. Martínez, Adriana

Proceso de trabajo para desarrollar el Proyecto Integrador. En primer lugar, la etapa de incentivación del tema y conceptualización de proyecto, luego la etapa de búsqueda de elementos gráficos que refiere al concepto desarrollado. En tercer lugar, la etapa de proceso de armado y corrección de la pieza gráfica y por último, la entrega de la pieza final.

F72. Proyecto de Graduación: Seminario de Integración I. Meyer, Micaela

En Seminario de Integración I se avanza en el 25% del Proyecto de Graduación, donde los estudiantes de distintas carreras de grado de la Facultad de Diseño y Comunicación, sintetizan en un trabajo final los conocimientos incorporados a lo largo de la vida universitaria. Los objetivos dentro de la cursada apuntan a que los alumnos puedan indagar dentro de los temas actuales de la agenda disciplinar y definan la temática del Proyecto de Graduación, problemática, objetivo general, objetivos específicos, categoría y línea temática. Posteriormente se avanza en el armado del índice, introducción, capítulo 1 y la elaboración de la LRB y Bibliografía.

A través de distintas actividades, se incorporan paulatinamente herramientas y nociones necesarias para concluir en la correcta elaboración del 25% del PG, realizando una producción creativa, innovadora, la cual denote solidez en el lenguaje y aplique las normas requeridas.

F73. El Proyecto Integrador: Un Reality Publicitario. Solís, Mariana

El proyecto integrador de la materia Publicidad I consiste en la presentación de una campaña publicitaria.

Se trata de una actividad grupal, en la que cada alumno transita las diferentes instancias del proceso publicitario y trabaja en la confección de una campaña tal como lo haría en la vida real si trabajase en una agencia de publicidad, pero en un contexto simulado. Cada alumno es evaluado de manera individual en base a su participación y exposición de los contenidos.

El proyecto culmina con la presentación de la propuesta a su cliente, quien también tiene parte activa en la evaluación de este trabajo.

Para llevar adelante este proyecto utilizó la técnica de role-playing, que facilita la comprensión de contenidos teóricos en el proceso de aprendizaje, porque considero

que es una excelente herramienta metodológica que convierte a este proceso de construcción en una aventura lúdica de avances y retrocesos hasta alcanzar el objetivo final.

F74. Shakespeare inmortal. Sorrivás, Nicolás

Este año volvemos a las tablas. Volvemos a pisar un escenario. Volvemos a la presencialidad. Y con un proyecto curado, diseñado y llevado adelante por cinco alumnas de carreras relacionadas con las artes escénicas (dirección teatral, escenografía y actuación). La idea de esta ponencia es desarrollar una indagación del recorrido que realizaron las estudiantes a lo largo del cuatrimestre, deteniéndose en los conflictos que aparecieron en el trabajo en equipo y sus posibles soluciones. El teatro es, en esencia, trabajo en equipo. Desde los tiempos de Shakespeare... hasta la actualidad. Sin embargo, las dinámicas de grupo no son siempre efectivas, sobre todo cuando se juegan, entre otras cosas, 'el ego del artista'. Pero si hay algo de 'mágico' en el teatro es que, sobre el escenario, todo esto desaparece. Sobre todo si se pretende homenajear al dramaturgo inglés. Porque, claro, ser o no ser, esa es la cuestión.

— Comisión 8

F75. Proyecto Integrador · Planificación de Campañas I - Campaña Publicitaria / Proyecto Integrador 2022. Acorinti, Mariela

El proyecto de una campaña modelo tradicional para una Empresa PYME o similar a elección del alumno. Puede aún ser un proyecto inexistente y aprovechar para crearlo, o seleccionar uno que ya exista.

El proyecto incluye el desarrollo del Branding o rebranding y campaña básica completa. La campaña los capacita para crear simultáneamente una cantidad de piezas gráficas, un lenguaje gráfico y comunicacional idéntico al que llevarán a cabo en su faceta profesional.

Muchos de estos proyectos han encontrado finalmente su espacio fuera del ámbito académico convirtiéndose muchos de ellos, o casi la gran mayoría, en portfolios para la búsqueda de su primer trabajo como diseñadores. El enriquecimiento grupal e individual es enorme ya que las correcciones en modo ponencia, de cada encuentro, enriquecen muchísimo el sentido de autoevaluación, avances y/o retrocesos durante el desarrollo de la campaña. Las evoluciones y crecimientos como así también los desafíos que encontramos el docente y sus asistentes hacen también que podamos agregar o quitar piezas frente al comienzo de cada ciclo lectivo, pudiendo así revisar constantemente nuestro Proyecto Integrador Final.

F76. Ingreso al campo editorial. Binda, Noemi

Taller III es el punto de partida para recorrer el camino del diseño editorial ya que su Proyecto Integrador consiste en el diseño de un libro. Es un proyecto relacionado directamente con el campo disciplinar de la carrera. "He cruzado océanos de tiempo para encontrarte", dice Drácula, en la obra del mismo nombre, de Bram Stoker.

Con esta conceptualización trabajó el estudiante para resolver su Proyecto Integrador, compuesto por el diseño del libro completo: tapas, páginas, una sobrecubierta, una caja y artículos de promoción.

El partido conceptual parte del análisis del libro, implica leerlo y apropiarse de sus textos. El punto de partida es definir el "qué" y el "cómo". El "qué" es qué se quiere decir, es el mensaje. Y luego viene el "cómo", es decir, cómo lo hago, cómo lo cuento, cómo lo resuelvo, en definitiva cómo lo diseñó. Las posibilidades son infinitas, solo hay que tomar decisiones.

F77. Calidad versus Ready To Wear. Del Puerto, Vanesa

El futuro profesional necesita saber cómo trabajar con calidad en sus diseños, en sus prendas, en sus accesorios, etc. La única manera es llevarlos a la práctica profesional real, es experimentando con materiales reales, informándose sobre las realidades de lo que tiene localmente para trabajar y aprendiendo a reconocer buenos proveedores. A veces un textil económico no nos limita a tener un producto de baja calidad si sabemos en qué utilizarlo, como confeccionarlo y que destino de usuarios queremos tener. Formar profesionales con conocimientos técnicos y con valoración humana, hará volver la calidad que alguna vez tuvimos en la industria textil.

F78. El sonido como disparador de imágenes. Etkin, Guillermina

El proyecto integrador de la materia Taller de Creación Sonora I consiste en crear una pieza audiovisual de hasta tres minutos de duración de temática libre. Se pondrá especial atención al desarrollo del trabajo sonoro sobre el trabajo visual. La propuesta es pensar la dimensión sonora como punto de partida para la creación, cuestionando la preponderancia de la imagen predominante en nuestra cultura. Para la composición de la pieza pueden utilizarse imágenes preexistentes, pero el diseño sonoro debe ser una creación original en su totalidad. Se le dará importancia al trabajo conceptual como fundamento para la composición. La relación entre la dimensión visual y la dimensión sonora de la pieza deberán ser trabajadas en torno a un concepto que unifique el criterio en la toma de decisiones compositivas. Se valorará la creatividad en todas las instancias de creación del trabajo, desde la producción y selección de los materiales sonoros hasta su posterior elaboración con el conjunto de los elementos que conforman la banda sonora de la pieza.

F79. Lanzamiento de producto nuevo / Innovación. Furman Pons, Javier

Los alumnos deciden entre el lanzamiento de un producto / Servicio transaccional inexistente o bien una innovación a producto actual.

En ambos casos, deben validar en la demanda agregada que tal necesidad insatisfecha resulte existente, para poder ejecutar este lanzamiento de producto/innovación para su eventual uso/ consumo. Exponen el Master Plan de marketing con campaña integral de comunicación, pero sin creatividad.

F80. Enseñanza 2022 – La ineludible conversión de presencial a virtual. Kaplan Frost, Oscar

He debido reprogramar los ejercicios y etapas para el Proyecto Integrador, ya que lo que venía realizando se apoyaba mucho en las prácticas de taller. El cambio a modo virtual me hizo rever los contenidos y realizaciones para llegar a la misma propuesta con respecto al PI que venía realizando

En esta etapa de transición que nos encontramos, ya con la opción de la elección del modo, sigue generando la diferencia con respecto a los contenidos temáticos que desarrolla cada materia. Las materias proyectuales, especialmente, siguen siendo las más indicadas para el modo presencial, ya que los trabajos en taller, son muy significativos para el desarrollo de su cursada.

F81. Creación Integral de un videoclip. Karpiuk, Sofia Estela

En la materia Taller de Creación IV se plantea un proyecto integrador en el que los alumnos trabajan para un cliente real. Organizados en equipos, realizan un videoclip para un cantante o conjunto que conozcan, aplicando los conceptos estudiados durante la cursada. El trabajo se realiza por etapas, se plantea la elaboración de un brief y la idea del videoclip consultando con el cliente. Se intenta distinguir al cantante de otros similares y transmitir su filosofía a través de las imágenes que se grabarán. Los alumnos elaboran una presentación con la propuesta estética, que se analiza en la Evaluación de Medio Término y debe ser aprobada por el cantante. Se planifica la producción y cuando todos los ítems que implica están aprobados, se procede a la grabación del videoclip. El contacto permanente con el cantante, bajo la supervisión constante del docente, permite que los alumnos experimenten la relación cliente – productora, trabajando para un target específico y resolviendo creativamente el proyecto de acuerdo a las preferencias del cantante.

F82. Proyecto integrador: De la teoría al emprendimiento. Pasqualini, Florencia

En el transcurso de la cursada los alumnos al desarrollar su propio Proyecto Integrador tienen la posibilidad de aplicar la teoría y los conceptos adquiridos en algo concreto y práctico.

El Proyecto que realizan en esta asignatura, Taller Integral I, de la carrera de Diseño de Interiores, tiene que ver con la creación de un emprendimiento profesional. El mismo debe surgir de un trabajo de indagación personal con el fin que cada alumno trabaje sobre un tema innovador que les apasione y puedan llevarlo a cabo si lo desean. Al realizar un cuadro de proyección numérica se encuentran con la particularidad de trabajar sobre un proyecto propio con datos duros y reales, que investigan en el mercado.

En el transcurso de la cursada, hasta la última clase, cada proyecto evoluciona con las correcciones tanto particulares como con las de sus compañeros.

De esta manera el Proyecto Integrador de la asignatura se completa y mejora clase a clase, con la posibilidad que el mismo se convierta en un emprendimiento real que salga al mercado.

Un ejemplo es el caso de la alumna Rosario Crespi que con su dedicación a la materia logró un alto alcance del Proyecto Integrador pudiéndose lanzar al mercado. Podrán encontrar el emprendimiento en Instagram como: Mamá Fondue.

F83. Proyecto Profesional, modalidad Online. Steinberg, Lorena

En el primer cuatrimestre de 2022 dicté Proyecto Profesional para distintas carreras. Los estudiantes trabajaron sobre el diseño de un PI de acción social. El mismo consistió en utilizar toda la metodología del “design thinking” para elaborar una campaña de seguridad vial. Cada grupo interdisciplinario eligió una ONG vinculada a la categoría y seleccionó una problemática a trabajar en relación a ella: conducción responsable, educación vial, control del otorgamiento de licencias de conducir, etc. Distintas campañas para incrementar la seguridad vial e incentivar la utilización de los métodos de protección para evitar accidentes.

F84. Proyecto Pedagógico, realización de una campaña publicitaria. Velez, Carolina

Presentaré y explicaré cómo los alumnos van desarrollando paso a paso la campaña publicitaria, cómo van incorporando los conocimientos brindados, sobre todo teniendo en cuenta que se trata de curso de ingresantes. Mostraré un par de ejemplos de campañas realizadas durante el cuatrimestre.

— Comisión 9

F85. Un ensayo para reflexionar. Africano, Leandro Pablo

El proyecto integrador de la asignatura Teorías de la Comunicación es un ensayo individual que se basa en la articulación de las etapas vistas en clase con algunos de los ejes temáticos propuestos por la cátedra. El objetivo es que los alumnos puedan argumentar, fundamentar y generar ideas propias a partir de los conceptos y propuestas de los autores trabajados durante los primeros dos meses de clase. Lo que se busca es que el alumno y la alumna indague en uno de esos ejes temáticos y desde allí diseñe una problemática que pueda ser resuelta con la teoría provista por la cátedra. Entre los ejes temáticos figuran: Hechos de relevancia mediática, Cambios en los consumos de bienes culturales, Fake news, Nuevos medios y/o plataformas de comunicación, Campañas políticas, Campañas publicitarias de productos o marcas y Los no lugares.

En cada caso el alumno debe proveer un recorte al eje temático para dar precisión y enfoque al ensayo. En este sentido estos grandes temas permiten reflexionar sobre un hecho puntual al tiempo que su análisis desde una perspectiva teórica comunicacional abre las puertas a nuevas reflexiones que desarrollan los alumnos en el ámbito universitario. La reflexión académica apuntala unos de los objetivos centrales de la materia que es construir sentido crítico sobre el consumo de información y la relación con los medios en todas sus variables.

F86. Comunicación y Marketing de Moda con enfoque en el futuro digital de la industria. *Blardone, Maria*

El enfoque de este Proyecto Integrador de la materia Producción de Modas III tuvo como propósito entrenar a lxs alumnxs a profesionalizar su trabajo, y darles el incentivo y la posibilidad de encontrar una vía laboral a través de la consumación del mismo. Como punto de partida, se tomó como ejemplo el Proyecto Integrador de una ex-alumna del 2018 y cómo ella logró convertirlo en su emprendimiento y marca al día de la fecha. La participación de esta ex-alumna en una de las primeras clases de la materia tuvo como meta impulsar en lxs alumnxs una dedicación profesional y visión a largo plazo sobre su proyecto. Como comunicadora de moda especializada en Análisis y Predicción de Tendencias, el enfoque del Proyecto Integrador de este 2022 tiene una visión a futuro que engloba la transformación de la industria en los años por venir, con el fin de garantizar el éxito contextual de los mismos. Mi objetivo como profesora fue, no sólo democratizar la información orientándola a la digitalización de la industria, sino también inspirar a mis alumnxs a abrirse su propio camino laboral a partir de este proyecto.

F87. ¿Qué temas quieren investigar más l@s alumn@s en la cursada? Un recorte de 2 años para aproximarnos a sus preocupaciones académicas. *Couto, Jorge*

Teniendo en cuenta 2 años de proyectos integradores, de Introducción a la Investigación, quiero contarles cuáles son las temáticas con las que más se involucraron los/las alumnos/as a la hora de hacer investigaciones.

En este tiempo de cursadas online, hemos documentado todos los procesos de elaboración de las investigaciones y la idea es detenernos sobre qué temáticas reflexionaron más. De esta forma, propondremos aproximarnos a sus principales preocupaciones académicas.

F88. ¿Qué comemos hoy? *Pardo, Guillermo*

Una de las características personales con las que planteo el Proyecto Integrador en la cursada de cualquiera de mis materias es la libertad de elección de la temática. Me resulta sumamente enriquecedor poner de relieve los intereses del alumnado para desarrollar y potenciar la cursada; al tiempo que franqueamos la distancia intergeneracional.

En este caso particular la experiencia va a estar enmarcada por el dictado de Edición Digital I. Y el tema elegido que me provoca acercarlos para poner en exposición es el de la alimentación; surgido de la preocupación de una de mis alumnas.

Al ser estos proyectos audiovisuales, la currícula de la materia se convierte en el envase del discurso de cada estudiante. Se concentra en la configuración de la imagen desde la particular forma de abordar la estructura y su aspecto; su diseño. Pero primordialmente enaltece y considera las particularidades de las miradas de cada quien en sintonía con las impresiones, las sensaciones, las ideas y los pensamientos de la clase toda.

F89. El proyecto integrador como herramienta estructurante de los conceptos y saberes que debe adquirir el alumno de Taller de estilo e imagen I. *Robledo, Daniela*

El proyecto integrador de esta asignatura consiste en el armado de una revista digital ficticia, en la que a lo largo de la cursada se van incorporando cada una de las actividades desarrolladas en las diferentes etapas del proceso. La etapa final del P.I. radica en la producción y desarrollo de un dossier de imágenes creada por cada alumno, de autoría propia y original, a partir de un concepto rector que funciona como herramienta de inspiración para cada uno de los elementos y áreas que conforman el dossier. (Vestuario, maquillaje y peinado, locación, puesta en escena, elección y actitud de los/as modelos, tratamiento y edición de la imagen, etcétera).

Para la creación de este dossier, el alumno despliega y refuerza todas las herramientas y conocimientos adquiridos en las etapas anteriores.

La revista tiene como finalidad integrar y relacionar todas las etapas del proyecto, generando un material que recopila y aúna el trabajo de cada alumno a lo largo de la cursada y que funciona como soporte teórico y visual en sus presentaciones y pitchings, además de posicionarlo como autor y creador de su propio proceso de aprendizaje.

F90. Estrategia abordada: Proyecto Integrador. *Romero, Juan Marcelo*

En la cursada de Materiales y Procesos I abordamos el Proyecto Integrador como estrategia de enseñanza aprendizaje para el desarrollo de los contenidos planificados para la cursada.

El proyecto consiste en plantear al estudiante un análisis desde una perspectiva crítica de un producto existente, desde su materialidad hasta el desarrollo del proceso productivo del mismo. El proceso consiste en estudiar las características y propiedades de los materiales y como desde la funcionalidad del producto estas características influyen en la elección de los materiales. Luego se analiza el proceso productivo, es decir que tecnologías y herramientas son necesarios para transformar la materia prima y subproductos en el producto final.

La idea disparadora y eje conductor del Proyecto Integrador es saber aplicar con criterio los conocimientos de Materiales y procesos para llegar a fabricar un producto, en este sentido el Proyecto se va desarrollando durante la cursada a medida que se incorporan los contenidos del programa al análisis del producto.

La evaluación es continua y parcializada, primero el Momento 2 50% (condición obligatoria de aprobación para continuar la cursada), luego el Momento 3 100% (finalización de los contenidos aplicados al proyecto) y Momento 4 100% Plus (entrega final, donde el estudiante incorpora los contenidos de esfuerzos resistentes al producto y/o acabados superficiales y tratamientos térmicos) El Proyecto Integrador hasta el Momento 3 es grupal, luego el Momento 4 pasa a ser individual, donde cada estudiante hace la defensa del Proyecto Integrador.

F91. Herramientas para el Mercado Actual. Spinelli, Oriana Selene

El proyecto Integrador de la cursada consiste en la realización de un Fashion Film y una campaña fotográfica donde los alumnos exponen los dos prototipos realizados a lo largo de la cursada.

El diseñador de indumentaria contemporáneo no se limita únicamente al diseño del indumento. También diseña todo lo que va a acompañar y lucir al diseño, desde el packaging, la exhibición del producto, las estrategias de marketing, entre otros. En respuesta al estilo de consumo de la sociedad actual, donde los medios audiovisuales representan el medio más consumido diariamente, sobre todo por las generaciones más jóvenes que responden a constantes estímulos visuales, se plantea dicho Proyecto Integrador. En este, el alumno planea, diseña y produce los medios audiovisuales para exponer su proyecto, acercarlo al público y venderlo de la mejor manera posible. El objetivo de este proyecto es que los alumnos desarrollen las herramientas necesarias para competir en el mercado actual. Que se conviertan en profesionales versátiles capaces de pensar el diseño más allá del indumento y que ejerciten el manejo de herramientas digitales, edición de imágenes, videos, sonido, etc. para sumergirse en el lenguaje contemporáneo.

F92. Darle cuerpo a lo aprendido. Turnes, Maria Cecilia

En esta etapa los estudiantes logran generar un encuentro entre lo aprendido en la asignatura Diseño de Vestuario y los conocimientos previos que conforman lo recorrido hasta el momento en Diseño de Moda. Una vez concretada la etapa de diseño de personajes de la obra trabajada, materializan parte de lo diseñado en la asignatura combinando e incorporando formas de trabajo y criterios de ambas disciplinas. Se incorporan todas las etapas anteriores de trabajo a modo de habilitar la etapa final de la asignatura como cierre que completa y complementa las diferentes instancias recorridas.

— Comisión 10

F93. La comunicación en el diseño. Asprea, Maximiliano

Los modos de comunicarnos por medio de los diversos medios, incluyendo las redes sociales y la interacción con el usuario que ellas proponen, han producido cambios notables en el diseño, surgieron nuevos ritmos y patrones en las distintas lecturas por medio de lenguajes dinámicos y estáticos en su gráfica e interpretación, los cuales generan un ámbito nuevo en donde confluyen numerosas categorías audiovisuales que se aplican en la disciplina del diseño.

Dentro del taller de diseño de interiores II, donde con los estudiantes y docentes vamos investigando, cómo el proyecto y el dibujo proyectual van interactuando para lograr interpretar las necesidades que va surgiendo a través de la forma y la función de los espacios, y al mismo tiempo, las respuestas que va entregando cada uno de los estudiantes proyectistas.

Surge una nueva oportunidad para la generación de material proyectual, utilizando el dibujo digital como herramienta fundamental que atrae nuevas dinámicas.

En un ambiente donde todo se torna digital, la capacidad de adaptarnos a nuevas situaciones nos provoca un movimiento, este, nos permite traer al foro de debate, ciertos imaginarios sociales sobre cómo transitar, en cuanto al dibujo proyectual se refiere, la digitalización del mismo con estas nuevas herramientas comunicacionales.

F94. No a la agencia, sí a la startup. Ciurleo, Evangelina

En los últimos dos años, las propuestas de estudiantes de publicidad para sus proyectos integradores dio un giro. Quienes antes soñaban con trabajar en grandes agencias de publicidad, conocer a través de ellas los distintos roles y especificidades de cada uno, implementar los contenidos de clases y cubrir posiciones para escalar año a año y recorrer diferentes compañías de renombre para medir su expertise, dio un giro de 180 grados con la proliferación de las redes sociales, el e-commerce y las modalidades que surgieron después de la revolución social provocada por los distintos hechos que se sucedían en el mundo a partir de 2020.

Hoy los estudiantes de las carreras de publicidad son protagonistas desde que empiezan su primer año y ese protagonismo se refleja en usar el tiempo, la energía y la creatividad en proyectos que ellos mismos comandan y que enriquecen mientras cursan la carrera.

Hoy los proyectos integradores son planificaciones para nuevos negocios en los que la innovación manda. Adaptarnos a esta tendencia es comprender el mercado y atender las necesidades de quienes día a día y clase a clase, forjan su futuro.

F95. El video caso como producto final de cursada: la importancia de la reflexión sobre el proceso de trabajo. Domeniconi, Paula

En las cátedras de Campañas Publicitarias I y II se plantea la presentación de un video caso como culminación del proceso de elaboración del Proyecto Integrador. Los estudiantes deben crear, incluyendo el guión y la producción, un video de un máximo de 4 minutos de duración donde se evidencie la explicitación del proceso de trabajo bajo el formato de caso de éxito. El desarrollo del recurso audiovisual contribuye a la reflexión sobre las decisiones tomadas y propone también una mirada sobre el resultado desde un lugar externo que permite que el estudiante pase a ser espectador y crítico de su propio proyecto facilitando, a su vez, una instancia de autoevaluación. La actividad contribuye a la cimentación de otro tipo de habilidades blandas necesarias para el desempeño de la profesión entre los que se destacan el storytelling y el conocimiento de estrategias para la presentación de contenidos audiovisuales

F96. Cómo armar un blog de noticias. Gonzalez, Maria Paula

El Proyecto Integrador consiste en la creación de un blog con contenidos escritos, visuales y audiovisuales desarrollados a lo largo de la cursada. La creación y redacción

del mismo se realiza en relación a una temática, marca, producto o emprendimiento local, a elección propia y vinculada a la disciplina del estudiante. El diseño es personal, siguiendo las posibilidades brindadas por la plataforma wordpress. El mismo debe contener los géneros periodísticos trabajados en clase: Crónica, Entrevista, Opinión y Noticia, como así también el contenido visual desarrollado durante la cursada. La elaboración del blog consta de cuatro momentos. Durante el momento 1 de la cursada se presenta el tema y el motivo de la elección del mismo, a quién se dirige el blog, el diseño discursivo elegido y las estrategias que se implementarán para lograr los objetivos propuestos. Durante el momento cuatro deberá ser justificada la elección del tema en relación al proyecto profesional académico o laboral del alumno.

F97. El Proyecto Integrador Y El Aprendizaje Colaborativo. Louro, Anahi

Breve recorrido del Proyecto Integrador de la asignatura Publicidad 1 y de sus etapas y momentos dentro del ciclo de asignatura. Se compartirá la experiencia vivida en el desarrollo del armado de grupos virtuales para la Etapa 1 del Proyecto Integrador en modalidad asincrónica como parte de una propuesta del equipo de coordinación de dicha modalidad. Predisposición, organización y autogestión como pilares del aprendizaje colaborativo. Cómo se facilita y vivencia el aprendizaje a partir del intercambio y debate grupal. Los obstáculos y los facilitadores de dicho proceso y el rol del docente y de las herramientas virtuales en el armado de los grupos de trabajo. Reflexión final con los logros obtenidos.

F98. El rol del docente metodológico en Proyecto de Graduación. Mahon Clarke, Ana

Se propone reflexionar acerca de la complejidad que implica el rol docente en el área de Proyecto de Graduación, tanto en la etapa I de entrega del 25% del PG, como en la segunda etapa con la entrega del 75%. A partir del enfoque teórico de Bain (2007) y su análisis sobre qué es ser un buen profesor, se hará un recorrido sobre la cotidianeidad del trabajo docente en el área de PG. Entre otras variables se analizará qué significa el rol metodológico y la diferencia con un Director de Tesis; el aporte del diálogo que se entabla entre los alumnos y los docentes temáticos o disciplinares; el significado del rol de guía que ayuda a pensar sin condicionar en la elección; la legitimidad o posición de autoridad respecto al saber que da credibilidad y la importancia de un diálogo interdisciplinar que le permita al alumno plantear su tema con autonomía, para que el aprendizaje sea legítimo.

F99. La superficie textil. Moscoso Barcia, Yanina

El proyecto integrador propone la aplicación directa de los contenidos desarrollados en el diseño de textiles, a partir de la selección de un tema que funcionará como disparador y ordenador de ideas; el encuadre del proyecto integrador está dentro de la categoría Proyecto Profesional, ya que está orientado a diseñar textiles que se ajusten a los parámetros productivos industriales, de manera que, si bien las propuestas estarán producidas por cada estudiante, todas ellas, podrían ser enviadas a

cualquier proveedor del sector para ser replicado en serie, de manera que el proyecto integrador busca encarar un proceso creativo e innovador, completamente consciente de las posibilidades industriales disponibles para su desarrollo comercial a escala.

F100. Innovación en los Ensayos sobre la imagen. Pombo, Mercedes

El objetivo de la presentación es reflexionar sobre el modo de acompañar a los estudiantes en los ensayos que presentan para aprobar la materia Taller de Reflexión Artística I. Resulta un desafío para ellos plantear un recorte sobre un artista y a la vez pensar en un enfoque sobre el mismo y los modos de argumentación para sostener dicho enfoque. Este camino es indispensable para aprobar la materia pero, además, se les pide innovación y profundidad en sus propuestas. Todo este proceso, enmarcado dentro del aprendizaje propio de la asignatura vinculada con las vanguardias del Siglo XX.

Mi propuesta es mostrar el modo en que encaró este proyecto, siempre como un proceso, acompañando a los estudiantes en sus elecciones de artista, recorte y enfoque innovador; dando espacio para que reflexionen sobre los posibles vínculos con las vanguardias.

F101. Desafíos de la pos pandemia y la educación online: El trabajo en grupo dentro y fuera del aula virtual. Reggiani, Anabella

La educación proyecta sobre el docente ciertas expectativas. El rol del docente debe concentrar sus ejes en su capacidad para adaptarse y fluir libremente, pero a conciencia, a través de ambos modelos: el aula virtual y el aula presencial. Saber combinar estratégicamente saberes que se pueden transmitir en una clase sincrónica, con actividades intraclase que permitan a los alumnos poner a prueba y desafiar todo ese conocimiento adquirido.

Con el objeto de garantizar la generación de mejores resultados en el aula, durante el 1er cuatrimestre 2022 decidí modificar la metodología vinculada a las diferentes prácticas relacionadas con la realización de los trabajos prácticos grupales. El desafío se basó en la necesidad de entregar a los estudiantes, todas aquellas herramientas que permitan la construcción del andamiaje necesario para asentar las bases sólidas para que puedan, extraclase, crear sus propios procedimientos al momento de la resolución de situaciones problemáticas. En otras palabras, el cambio de estrategia, intenta asegurar los elementos necesarios, para que los alumnos puedan adquirir conocimiento, procesarlo y construirlo como propio, ya sea dentro, como fuera del aula.

F102. Videominuto sobre los 50 años del museo de cine de Buenos Aires: Patrimonio, cultura y discurso cinematográfico. Russo, Eduardo

El proyecto integrador de Introducción al Discurso Audiovisual, en la cursada del Primer Cuatrimestre 2022, consistió en la realización de un videominuto sobre el Museo del Cine de Buenos Aires, Pablo Ducrós Hicken. En octubre del 2021, el Museo cumplió medio siglo de vida, y lo celebrará hasta octubre de este año. La consigna del PI consistió en la elaboración de un videominuto

promocional del museo. El objetivo de la experiencia fue integrar los conocimientos sobre historia y análisis cinematográfico, tecnología, narración y guion, montaje lenguaje y diseño de imagen y sonido contenidos en el programa de la asignatura. La realización del videomínuto y su carpeta de producción correspondiente conformaron una ocasión propicia para integrar conocimientos teóricos, técnicos y analíticos de la materia a través de un ejercicio realizativo integral, que conjuga los esfuerzos de estudiantes de las diversas carreras de diseño y comunicación que cursan esta asignatura transversal.

F103. El proyecto de integración y sus modos de evaluarlo. Trombetta, Jimena

Las entregas de los proyectos de integración muchas veces confieren diversas calidades que implican comprender si se llega o no a la calidad académica. En la materia Introducción a la investigación, se acercan conceptos que luego los alumnos vuelcan aplicados a sus propias carreras de grado. Para que lleguen a tal fin, como docentes partimos de procesos pausados, suspendidos, que hacen avanzar el trabajo de manera gradual. En este sentido, la evaluación busca registrar ese proceso, para funcionar como una herramienta más que facilita el aprendizaje. En esta reflexión buscamos encontrar diversas prácticas de evaluación, en diversos momentos, que logren orientar a los alumnos en un grupo heterogéneo, provenientes de diversas carreras y con diversos tiempos de aprendizaje.

F104. Identidad en ilustración de Modas. Valoppi, Laura

Desarrollo de ideas y pensamientos en el aula sobre siluetas para la representación del figurín. El debate sobre el cuerpo ideal.

Trabajos de alumnos que definen su identidad a través de la ilustración para dirigirse a un usuario específico y a la vez definir su estilo. El inmenso abanico de posibilidades que hoy tenemos para poder identificarnos mediante la representación en moda y dar impronta a un proyecto. El cuerpo ideal y el trabajo consciente acerca del mismo en este área, para llevar también un mensaje reflexivo.

F105. El proyecto integrador y su vinculación con el campo profesional. Vidal, Marcelo

Esta presentación se focaliza en el proceso de establecer vínculos consistentes entre el proyecto integrador y el campo profesional. El proyecto integrador es el eje de la cursada de una asignatura y en su desarrollo ha adquirido un robusto sustento pedagógico. Es necesario que su posible vinculación al campo profesional tenga en cuenta este sustento para no desvirtuar su esencia. En los procesos de creación dentro del ámbito profesional se pueden encontrar analogías que permitan desarrollar nexos sólidos entre este campo y el académico. En tal sentido se analizarán dos ejemplos que den cuenta de esta dinámica de manera accesible.

— **Comisión 11**

F106. Producción creativa de los estudiantes de Introducción al Lenguaje Visual. Bobbio, Susana

Mostrar los procesos y desarrollos a través de las diferentes etapas del proyecto integrador. Los alumnos deben elegir un personaje emergente, luego hacen una investigación sobre dicho personaje. Continúan la actividad buscando 3 palabras claves que representa a dicho artista y con esa elección piensan una metáfora, de esta manera aplican una figura retórica a su futuro afiche.

Los pasos a seguir son: proponer una trama o una textura visual para el fondo de la pieza gráfica. Más tarde aplican las 3 dimensiones del color (saturación, valor y tinte) según les sea necesario. Por último aplican al slogan una tipografía según criterios teóricos para elegir una buena familia tipográfica. La última actividad consiste en hacer un sistema gráfico con una pieza más, que se le agrega al afiche: la invitación al evento que brinda el personaje elegido. Consiste en aplicar diferentes niveles de lectura ya que se trabaja el texto en forma informativa.

En esta charla se mostrarán los diferentes pasos del Proyecto Integrador.

F107. Autonomía del estudiante. Ferrari, Carla

Dentro de la materia historia del arte (Taller de reflexión artística II) en la facultad de diseño tengo alumnos de varias carreras (diseño de interiores, diseño de modas, ilustración, dirección de arte) Esta interdisciplinariedad suele enriquecer la visión de las clases. Durante el 2020 y 2021, los alumnos realizaron trabajos prácticos muy interesantes realizando un recorte temático dentro de los períodos de la materia. Esto resultó ser un punto de partida para que realizaran investigaciones profundas sobre temáticas particulares que les interesaban y eran más pertinentes a sus carreras.

Reflexionando sobre los trabajos entregados, los alumnos excedieron positivamente los contenidos planificados en la materia. De esta manera me movilizaron a investigar más sobre los temas planteados. Esta experiencia permitió generar una actitud de autonomía por parte del alumno frente a la problemática puntual que cada uno decidió abordar.

Esta nueva forma de abordar el proyecto integrador final nos abrió la mirada, tanto a mí como a mis alumnos a nuevas perspectivas, posibilidades, intereses y recursos investigativos como futuros profesionales del diseño.

F108. Trabajando en equipo. Lauferman, Paula

Producción de Modas I es una materia que dictamos en su amplia mayoría a alumnos ingresantes a la carrera de Producción, pero también, tenemos alumnos más avanzados de otras carreras que la cursan de modo electivo. En este tiempo que llevo dando la materia, he notado que el aporte profesional que les brinda la propuesta de realizar el Proyecto Integrador trabajando gran parte del mismo en equipos, les brinda una gran herramienta para sus futuras profesiones.

Más allá de trabajar de modo online, el grupo logra a lo largo de la cursada ir incorporando este modo de trabajo que suele ser nuevo para ellos, inclusive, para los alumnos avanzados de otras carreras.

Trabajar en equipo requiere de mucha organización y compromiso, tanto individual como grupal. Es necesario aprender a comunicarse de manera clara. Deben aprender a coordinar, a delegar y a asumir responsabilidades y respetar los diferentes roles que asumen dentro de la formación del equipo de trabajo.

Considero que este ejercicio que para muchos es la primera vez que llevan adelante, es fundamental para poder trabajar de manera exitosa en su futura profesión.

F109. Particularidades y posibilidades del diseño flexible. Martello, Vanesa

La necesidad irrefrenable de entender el mundo nos lleva a una búsqueda incesante, una acción compartida, una práctica social que deviene en producción de conocimiento. De las distintas formas de conocer, de apropiarnos de saberes, el método científico es uno de los métodos posibles.

La investigación científica es una práctica que implica un aprendizaje. Constituye un procedimiento reflexivo, sistemático, crítico y situado que tiene por finalidad descubrir o interpretar los hechos y fenómenos de un determinado ámbito de la realidad. El producto de la investigación científica es un conocimiento científico.

Dentro de ella el diseño flexible nos permite realizar cambios y modificaciones en el proceso de investigación ante el surgimiento de ciertos acontecimientos.

En la puesta en acto del proyecto, se desarrolló una investigación considerada flexible, la cual no consta de etapas lineales, sino que es un proceso constituido por una serie de momentos flexibles, que permiten durante el transcurso de la investigación, ir modificándose en relación con los nuevos contenidos o virajes que surgen. La naturaleza de los fenómenos a los que nos acercamos desde la investigación cualitativa requiere de esta flexibilidad para que el proceso de investigación se vaya ajustando a las propias necesidades de la realidad estudiada.

F110. El branding personal y la empleabilidad. Pelliza, Mariana

La propuesta es reflexionar sobre la importancia del branding personal y la empleabilidad en el marco de la asignatura Comunicación de Moda II de la carrera Comunicación de Moda de la Universidad de Palermo. El branding personal es una estrategia comunicacional y también un proceso de autoconocimiento y búsqueda para potenciar la subjetivación de la persona. La importancia de poder crear una historia que haga la diferencia y construir una reputación on line que favorezca la empleabilidad.

F111. Una vidriera específica, para una marca específica. Reca, Estela Beatriz

El trabajo comienza con la investigación de una marca de diseño seleccionada por el alumno. De ella obtienen todos los conocimientos relacionados con su origen, desarrollo, crecimiento, productos, etc. En este aspecto se incluyen otros tópicos de interés para analizar como

por ejemplo segmento etéreo a la cual está dirigida y análisis del isologotipo.

El Proyecto Integrador ofrece una pluralidad de respuestas, pues tres arquitecturas sobre vía pública, serán intervenidas por tantas marcas como alumnos se encuentren cursando la asignatura.

Es más que enriquecedor para ellos observar y analizar las diferentes respuestas de sus pares realizando críticas conjuntas, otorgando así un conocimiento múltiple y abarcativo.

F112. Modelos de Negocios en la industria creativa. Riesgo, Karina

En la materia Desarrollo de Proyectos Comerciales II se desarrolla un proyecto creativo de gestión empresarial que permite analizar en profundidad la Propuesta de valor hasta el plan económico y financiero con proyección de al menos tres años reconociendo los cambios de contexto y entorno que afectan el proyecto generando mediciones y planes alternativos para afrontarlos.

Pretendemos acompañar este proceso de crecimiento de esta industria buscando nuevos modelos de comercialización y vinculación con los clientes, inversores y otros actores del rubro.

F113. Aprender haciendo. Selem, Julieta

Los estudiantes de Introducción al Lenguaje Visual desarrollan como Proyecto Integrador un afiche. Este proceso durante la cursada se va avanzando en etapas. Cada etapa tiene objetivos particulares que tienen que ver con un módulo temático importante de la materia.

Todas las clases corrigen, suben sus trabajos a una página que funciona como un muro (padlet) y ahí ellos cada encuentro suben sus bocetos y corregimos en forma grupal. Considero fundamental que todos ven lo de todos y cuando un compañero expone su trabajo los demás están habilitados a darle su opinión y una crítica constructiva que aporte, siempre argumentando desde el punto de vista comunicacional. Así también estímulo que desarrollen una mirada crítica, validamos que entiendan la teoría dada y principalmente que puedan aplicarla en forma válida frente a sus proyectos.

Además de las correcciones, en los vivos nuestro siempre buenos ejemplos de los temas que vamos trabajando, para que ellos puedan inspirarse y enriquecer sus producciones.

Aprender es un proceso, y aprenden haciendo, probando, experimentando, y eso se realiza durante toda la cursada.

F114. Fomentar intercambios y sinergias para la inserción laboral. Sotto, Veronica

Mi objetivo es poder compartir la experiencia pedagógica que se está desarrollando en la asignatura Relaciones Públicas V, en la cual el alumnado desarrolla durante el cuatrimestre el diseño de un Plan de Comunicación Interna, la idea es plantear casos y tomar decisiones en los distintos simulacros para acercar a los alumnos a las decisiones del mundo laboral actual.

Atraviesa cambios vertiginosos e inéditos que hace que juntos repensemos muchos aspectos en torno al contexto laboral. La idea es que pongan en práctica y se apropien

de recursos y estrategias que los ayuden y motiven. Por ello es importante revisar los puntos de partida y tomar en cuenta el aprendizaje colectivo entre pares.

F115. Sistema de Identidad Visual de Mediana Complejidad para Centros. Culturales y Museos de la Ciudad de Buenos Aires. Spina, María Laura

El Proyecto Integrador para la asignatura Comunicación y Diseño Multimedial I consiste en diseñar la identidad visual y el sistema gráfico de mediana complejidad para un Centro Cultural o Museo de la Ciudad de Buenos Aires. Se trata de comunicar, a través de la marca corporativa y sus aplicaciones, la identidad del centro cultural o museo elegido. Tiene como objetivo fundamental el de proveer a cada empresa propuesta de un sistema de Identidad visual que represente los principales valores y que le permita posicionarse como una opción clara y competitiva en su segmento, creando un sistema visual amplio de aplicaciones.

Incluye el Manual de Normas de Marca que fundamente y explicita todas las intenciones de diseño tomadas en todas sus dimensiones (conceptual, gráfica, estética, morfológica, cromática, tipográfica y técnica), el desarrollo de recursos morfológicos y las aplicaciones básicas de la identidad que demostrarán el correcto funcionamiento.

F116. Escribir imágenes. Vallazza, Eleonora

El PI de Discurso Audiovisual I tiene como objetivo desarrollar la escritura de un ensayo académico a partir del análisis de varios films vistos durante la cursada. Es una materia común a varias carreras y tiene como finalidad, acercar a los estudiantes herramientas y modelos de análisis fílmico, focalizando el eje en el cine moderno y contemporáneo. Se compartirán algunos trabajos destacados, por su abordaje teórico traducido en la escritura académica de un ensayo sobre la imagen.

F117. Remake de Escena de la serie “Misa de medianoche” y la película “Stalker”. Valussi, Cristian

Se divide la cursada en dos grupos, un grupo realiza una adaptación libre de la serie “Misa de Medianoche” y el otro grupo la adaptación libre del film “Stalker”. Desde el primer día de la asignatura aprenderemos y trabajaremos todas las etapas de producción: El Desarrollo - La preproducción - El rodaje y la Post-Producción. Todos los trabajos son grupales. Ambos rodaje se realizarán en el “Estudio A” de la sede de Jean Jaures, de esta manera, aprovecharemos el estudio y todo el equipo de luces, equipo de sonido y equipo de cámara que nos ofrece la Universidad. El alumnado está obligado a realizar un Casting en los Estudios y en día de cursada, para elegir el elenco definitivo, de esta manera trabajaremos siguiendo las mismas pautas que se trabaja en el ámbito profesional.

— Comisión 12

F118. Proyectos relacionados con el campo disciplinar de la carrera. Bidegain, Lorena

Los estudiantes de la especialidad de Diseño de Packaging, participaron dentro del primer cuatrimestre de la

materia Representación y Materiales I, de un concurso para el diseño de la caja, de un juego de la empresa @masmercurio. La empresa posee varios productos en el mercado, sobre educación sexual integral.

El premio para el o los ganadores fue la incorporación en el diseño de su nombre y red social como Diseñador de Packaging. En este espacio, detallaré cómo fue el proceso de diseño, las propuestas planteadas y la incorporación de elementos que forman un Packaging interactivo.

F119. Forma, tecnología, uso y usuario. Garab, Yamila

La importancia de los pilares fundamentales en el mundo del diseño industrial. Una simbiosis donde todos estos conceptos principales se articulan, conectan, operan y modifican entre sí generando un todo unificado. La propuesta pedagógica se basa primero en desglosar y analizar objetos existentes de la vida cotidiana. Así, los estudiantes de nivel inicial van comprendiendo las leyes y criterios imperantes de cada aspecto para luego pasar al desarrollo de un diseño propio donde aplican todo lo visto durante el análisis y de esta manera poder unificar teoría y práctica.

F120. Organización Integral de un evento cultural. Giau, Jessica Mara

El Proyecto integrador de la materia es la Organización Integral de un evento cultural.

En equipos, los estudiantes deben producir un evento, llevando a cabo cada una de las etapas de la planificación del mismo: Pre evento, Evento y Post Evento.

Cada equipo selecciona un evento a desarrollar para determinar los requerimientos, definir roles, tiempos, elección de proveedores, presupuesto y la propuesta comunicacional.

De esta manera, los estudiantes ponen en práctica y acción el trabajo profesional de un organizador adquiriendo experiencia y los conocimientos en las diferentes áreas que requieren los eventos.

Si bien pueden optar por realizar un evento presencial o virtual, en este 1er cuatrimestre optaron por un evento presencial que se llamó Desmunteate, feria de emprendedores.

F121. Diseño de un concept store: la inclusión de experiencias en el espacio de compras. Jacobo, Marcela

Propuesta de un espacio comercial teniendo en cuenta los cambios que nos dejó el covid 19 en relación con lo que consumimos cómo consumimos y que consumimos. El espacio sufrió modificaciones y también los canales de compra. La propuesta del proyecto se ajusta a estos nuevos requerimientos en un momento en que la actividad comercial está cambiando.

F122. F122. Diseño de identidad para el Mercado de las Industrias Cultural y Creativas. Mark, Natalio

A partir de los temas planteados a desarrollar durante la cursada de Diseño e Imagen de Marcas y utilizando el Proyecto Integrador como forma de procesar, internalizar y aplicar los conocimientos adquiridos durante las clases, es que surge la propuesta de darle a los alumnos un marco de referencia para la libre elección de una Marca a desarrollar para el PI.

El marco propuesto es el “Mercado de las Industrias Cultural y Creativas” y surge como consigna a partir de la intención en que cada alumno pueda embeberse en un sector que le es propio a nuestra disciplina y que puedan entender como una marca (sea esta productos o servicios) cuya principal actividad es la producción de cultura con fines lucrativos logra comunicarse con efectividad con su audiencia en un entorno real contribuyendo con el fortalecimiento económico a nivel nacional e internacional. Algunos de los sectores que eligieron fueron: Artes Visuales, Artesanías, Audiovisual, Moda, Diseño, Editorial, Folklore, Gastronomía, Música, Deporte, entre otros.

F123. La percepción, su poética y postproducción. Martínez Pall, Sofía

En eras donde el estímulo de imágenes, videos, e información abundan e inundan nuestra percepción del mundo. La cátedra intenta que los futurxs profesionales se apropien de este evanescente presente usando y consumiendo el arte que quieren y necesitan quedarse. Hacer del mundo una inspiración y del cuerpo lenguaje. Les alumnos trabajarán a lo largo del cuatrimestre cómo llegar a una creación propia partiendo de la copia y robo de fragmentos de la danza contemporánea profesional, hasta llegar a la postproducción y apropiación total de un mundo poético personal devenido escena.

Esta escena final será intervenida y modificada según los conceptos, artistas y análisis, trabajado a lo largo de la cursada, profundizando y expandiendo el cuerpo como territorio poético y los gustos artísticos personales de cada alumne, previamente guiado por la Cátedra.

F124. Mi Proyecto Integrador. Ruiz, Marisa Ester

Durante la cursada los estudiantes desarrollan un trabajo áulico lo más parecido y similar a la realidad. Planifican una campaña integral de comunicación combinando relaciones públicas, publicidad y medios de comunicación. Vinculando lo visto y analizado en clase realizan una campaña con una duración de 3 meses con acciones de responsabilidad social.

F125. Diseño de afiche homenaje. Yañez Martini, Lorena

En la materia Introducción al Lenguaje Visual, el Proyecto Integrador es el DISEÑO de un AFICHE HOMENAJE, puede ser de un músico, ilustrador, fotógrafo, DJ, artista plástico, etc. en el cual los alumnos desarrollan en transcurso del cuatrimestre diferentes entregas dónde van abordando, investigando, descubriendo e implementando los contenidos teóricos y prácticos que vamos viendo en el cuatrimestre, que los va a ir llevando a desarrollar y a segmentar en capítulos el Proyecto Integrador concluyendo con el AFICHE FINAL, como producto terminado. La presentación la hacen de 2 maneras, por un lado en un archivo con el detalle de toda la investigación que han realizado (entre 15 y 30 páginas, según el caso) y por otro lado, un archivo con una síntesis de entre 8 y 10 páginas, con el material que el alumno considere más apropiado y representativo respecto al primer y extenso archivo desarrollado en toda la cursada.

— **Comisión 13**

F126. ¿Se puede lograr un gran nivel del Proyecto Integrador en la modalidad asincrónica? Gabriel, Victoria

La Universidad de Palermo cuenta con tres tipos de modalidad de enseñanza: presencial, sincrónica y asincrónica. Las últimas dos son de manera virtual. La modalidad presencial es la más antigua y conocida. Las otras dos modalidades son virtuales, se incorporaron a la Universidad producto de la pandemia. No se puede negar que está en pleno desarrollo, y que cada cuatrimestre va mejorando. La modalidad asincrónica, significa que el alumno puede cursar sin la necesidad de conectarse a un horario, elige cuando ver su clase y organiza sus tiempos para realizar los trabajos prácticos. Pero la duda es si realmente se puede lograr un gran nivel del Proyecto Integrador cuando se estudia con esta modalidad. A mi entender, si se puede lograr grandes proyectos, pero con cambios dentro de la planificación, organización de los trabajos prácticos, entre otros. Los cambios se van a poder visualizar con el tiempo, ya que es una modalidad muy novedosa. Y así poder mejorar mucho más el nivel de los Proyectos Integradores de los alumnos asincrónicos.

F127. Proyecto Integrador de Taller de Moda III. Galaz, María Lucrecia

El proyecto integrador de Taller de Moda III está diseñado y se implementa con la intención de dar respuesta al problema que representa la moldería en cuanto a comprender y manejar el pasaje de la bidimensión a la tridimensión como una práctica del pensamiento proyectual. Además deberán incorporar las técnicas del trazado de punto, en tanto la relación con el diseño a lograr.

Los estudiantes deberán presentar una ponencia de su Portfolio de cursada ante el profesor, adjunto y compañeros, utilizando los recursos que crea convenientes. Deberá explicar la interpretación de las transformaciones realizadas sobre la moldería base y su posterior confección de prototipos durante la cursada de la materia, pudiendo el docente y adjunto pedir al alumno que desarrolle cualquier tema de la cursada (vestido, pantalón, tejido de punto y sus correspondientes transformaciones) Establecidos los recursos esperados se analizarán los aportes del tema seleccionados y la originalidad en la resolución de las problemáticas de dicho trabajo. Forma presentación y vinculación con los contenidos de otras materias.

F128. Cortometraje de ficción “They come out at night”. Jacobi, Federico

El cortometraje de ficción “They come out at night” es el Proyecto Integrador del curso “Cámara e iluminación I”. La particularidad de esta producción es que al tratarse de una materia online sincrónica, los y las estudiantes se encuentran en diferentes ciudades de Latinoamérica, por lo que a las complejidades que ya de por sí se presentan al momento de realizar una pieza audiovisual, en este caso además deben organizarse de manera remota para poder concretar lo que es, dada las circunstancias, una película de cortometraje de coproducción internacional. Han optado por relatar una historia de terror y suspenso, influenciados por el cine expresionista alemán.

F129. Proyecto Integrador de Cámara e Iluminación II. Jourdan, Dafne

El proyecto de esta materia consistirá en la realización de un cortometraje a partir de un guión propuesto por los alumnos, que incluya, como mínimo, una escena en chroma key, de una duración máxima de 3 (tres) minutos. Para su realización deberá elaborar una propuesta estética justificada dramáticamente y materializarla en la película. Para la concreción del proyecto deberá realizar un recorrido que incluye el análisis de las técnicas disponibles, decidir cuáles son las adecuadas para concretar la propuesta y filmar y postproducir la película. El trabajo se realizará en grupos de tres a cinco alumnos.

F130. Proyecto Integrador Cámara e Iluminación I. Mangiarotti, Pablo

El proyecto integrador consiste en la elaboración de una carpeta de presentación para la propuesta estética de un cortometraje y su posterior filmación. La misma surge a partir de una idea y un guion técnico propuesto por la cátedra, el cual los alumnos pueden modificar libremente manteniendo la base conceptual. Los alumnos deberán definir género, claves tonales, temperatura color, añadir o modificar planos, duraciones, tamaños de plano, angulaciones, ópticas, etc...Para ello buscarán referencias visuales generales y para cada plano en particular. Además realizarán un storyboard y un photostory, culminando con la filmación del proyecto y su presentación en el 100%. En el 100%+ añadirán una memoria de rodaje, donde narran sus logros, aciertos y sus dificultades, además del sustento teórico aplicado.

F131. Los procesos de producción profesional y académica en tiempos de virtualidad. Stieghardt, Tomas

En el ámbito profesional del mundo audiovisual, la pandemia y en especial el confinamiento, ha propiciado el surgimiento de nuevas formas de abordaje para la producción de contenidos. Grupos reducidos, trabajos a distancia, posproducción compartimentada y autocasting se han convertido en un nuevo estándar de la industria. Esto ha impactado en la economía y creado nuevos modelos colaborativos de trabajo con una lógica basada en la tecnología y la horizontalidad.

Esto va de la mano del mismo fenómeno en el ámbito académico y en especial para las materias de producción que se dictan online (aunque no únicamente) en las que se propone articular nuevas formas de abordaje respecto a los sistemas de trabajo para la realización de los trabajos prácticos como cortometrajes, videoclips, teasers y trailers.

— Comisión 14

F132. Habilidades en el análisis de las estrategias competitivas. Calderón, Thais

La materia Estrategias Empresariales en la modalidad on line, trabajo los contenidos sobre el análisis de los antecedentes de una alianza estratégica real en el marco del Proyecto Integrador. Relatare los pormenores de esa

experiencia de trabajo con los estudiantes, destacando las relaciones entre los los objetivos del aprendizaje y las estrategias que fueron desarrollando a partir de las diferentes etapas del proyecto, también destacando como esa dinámica de decisiones pasadas condiciona la competencia en el momento presente.

F133. Cuerpos en expansión. Cardenas, Andrea

Se presentarán proyectos significativos de estudiantes, que están en concordancia con experiencias pedagógicas que se desarrollan en la asignatura Taller de Moda I, de la carrera Diseño de Indumentaria y Producción de Moda. En dichos proyectos se investiga e indaga en la imagen del figurín como aspecto creativo y comunicativo, tanto en el ámbito del Diseño de Indumentaria como en la Ilustración de Moda. Tomando como referente/creativa a la artista interdisciplinaria islandesa Björk. Teniendo en cuenta la implementación de técnicas que posibiliten la experimentación desde lo creativo y lo lúdico, no perdiendo de vista el diseño del figurín con una impronta personal, y por ende en conexión estrecha con las actividades académicas que se desarrollan en el Proyecto Integrador Final. Se incursiona en las redes sociales como campo de expansión de dichas producciones. Articulando de manera innovadora, los saberes, los contenidos disciplinares y las competencias adquiridas en la asignatura.

F134. Explorando la creatividad. Demone, Silvana

En este caso me gustaría compartir el proceso con el que estuvieron trabajando mis alumnos desde el nacimiento de la idea rectora para sus proyectos integradores hasta su realización final, haciendo hincapié en el proceso para sumergirse en la creatividad. Una de las inquietudes y procesos de aprendizaje más satisfactorios nacen desde ese camino de poder desarrollar ideas originales en los que después aplicarán a todos sus trabajos, pasando por la prueba y el error, buceando diferentes técnicas, materiales, opciones para después llegar a un camino final elegido.

F135. Técnica de grabación y sonido I. Franceschelli, Rafael

En mi materia volver a la presencialidad fue algo muy importante en el sentido de ver como trabajan los alumnos con el hardware y equipos que tenemos en la en la sede de Jean Jaures.

La vivencia de poder interactuar en el estudio/aula de la sede dejó clara la necesidad de esto, especialmente en el manipuleo del audio en función de su escucha, la identificación de elementos sonoros y las conclusiones que ello conlleva.

Todo esto aplicado al proyecto integrador que fue hacer una canción de 0 a 100 con algunas pautas de entregas específicas, que nos hizo pasar por el uso de la conectividad (internet) y experimentar sus dificultades cuando necesitamos pasar trabajos “pesados “ por arriba de las 200mb y el tema de la sincronización con otros proyectos para realizar una nueva sesión de mezcla con todo lo grabado en su debido lugar en la línea de tiempo.

F136. PI de Creación Cinematográfica I. *Lo Pinto, Marcelo*

La materia que actualmente dicto, se denomina Creación cinematográfica I y se inscribe dentro de la Licenciatura en Dirección Cinematográfica, orientación Dirección de Arte de Cine y TV. Se ubica en el eje central de la carrera, llamado Imagen en Cine y TV y se cursa en el primer cuatrimestre del primer año, también es opcional para otras carreras.

Tiene dos etapas fundamentales que se inscriben dentro de los momentos 2 y 3 de la cursada, el donde la primera se plasma mediante tres TP el análisis e incorporación de conceptos del cine y otras artes visuales, y una segunda en la que cada equipo (se trabaja en equipos con un número ideal de 5 integrantes) en dos carpetas, una de creación y otra de producción, despliega una propuesta de dirección de arte para un film (un cortometraje basado preferentemente en una idea desarrollada por el propio equipo).

El proceso de evaluación es continuo, enfocado en la participación y el compromiso, propiciando que cada estudiante desarrolle las habilidades blandas necesarias e irremplazables para su proyección profesional.

F137. El ensayo argumentativo como instancia de integración de saberes. *Maioli, Esteban*

La elaboración de un ensayo argumentativo es una instancia de integración de saberes. No solamente por el hecho de que su elaboración exige el conocimiento de los contenidos mínimos propuestos por la asignatura, sino porque otras prácticas de fundamental importancia son requeridas para su realización. La búsqueda de información válida, la organización y jerarquización de datos, la articulación de argumentos en base a tal información son sólo algunas de las prácticas que el estudiante aprende mediante este proyecto integrador. Además, el proyecto pretende ofrecer al estudiante la valiosa posibilidad de poder encontrar una vía adecuada para la expresión de sus ideas y opiniones, todas ellas debidamente fundamentadas, de acuerdo a los usos y costumbres del género discursivo académico.

F138. Creación Cinematográfica I: Rediseño artístico de una película. *Martínez, Constanza Leda*

El trabajo integrador propone rediseñar la propuesta estética de una escena de una película. Los alumnos deben elegir una película que pueda adaptar el guión a otra década histórica distanciada de la época original. Realizar el análisis de la escena elegida para el traslado temporal. Investigando también los elementos de arte de la película que pueden establecer un rol simbólico para resignificarlos con los nuevos elementos en el tiempo histórico propuesto. La carpeta de la nueva propuesta debe contener la puesta en escena: fotografía, escenografía, utilería, vestuario y maquillaje, siempre resguardando el desarrollo de la acción.

F139. Arte textil, lo cotidiano y el cuerpo como soporte. *Traba, Laura*

En este proyecto integrador las y los estudiantes de Diseño de Indumentaria I comenzaron su recorrido en el abordaje y comprensión del Diseño sobre el cuerpo. A partir de la obra de Feliciano Centurión debieron desa-

rollar todo su proyecto. Indagamos en la construcción de un universo poético a partir de la propia historia y lo cotidiano, el lenguaje textil, la teoría y psicología del color. A partir de este proceso pudieron construir sus propias paletas de color, texturas táctiles, morfología y siluetas teniendo como punto de partida lo anteriormente expuesto. Se trabajó sobre maniquí la deconstrucción y propuesta de formas sobre el cuerpo –de una forma más intuitiva y lúdica, aún anclada en la propuesta estética de la cátedra- y teniendo en cuenta los Fundamentos del Diseño, desarrollaron una serie de baja complejidad comprendida por diez diseños frente y espalda tomando como tipologías base la camisa y falda.

— **Comisión 15**

F140. Impacto virtual en el Proyecto de Investigación. *Caniza, Fernando Gabriel*

El cambio de la educación presencial a un formato virtual en tiempos de pandemia conlleva desafíos pedagógicos, que implican transformaciones en el modo de planificar y desarrollar una clase, con la necesidad de potenciar nuevas habilidades en el uso de tecnología pero también en la práctica docente. El Proyecto de Investigación, al ser el gran proyecto integrador que cierra el Ciclo de Graduación, requiere de una mayor contención emocional en la plataforma virtual al no contar con el contacto visual que facilita la construcción de confianza. Por otra parte, para reducir la incertidumbre, se hace necesario una planificación y ejecución más detallada, con una información más precisa de cada paso a seguir.

F141. Primeros pasos en el ámbito universitario. *Costa, Gabriela Lorena*

El trabajo en el aula de los alumnos ingresantes colabora en el crecimiento individual, comenzando una nueva etapa del desafío de incorporar nuevos saberes acompañando el recorrido del trabajo final y el aprendizaje en el aula virtual, clase a clase se acompaña a los nuevos alumnos ingresantes acompañando el paso de lo bidimensional a la tridimensión, desde el planteo conceptual hasta el proyectual, comienzan a desarrollar recursos creativos que van sumando a la experiencia del hacer y realizar sus primeras creaciones que documentan en fotografías y figurines para compartir en la clase donde la participación es vital para fomentar el intercambio de diferentes situaciones del aprender académico.

En estas primeras instancias el trabajo de experimentación y la investigación de diferentes materiales en la tridimensión para luego documentar dicho proceso es parte fundamental del proyecto integrador de cátedra en Diseño de Indumentaria I.

F142. Ensayo fotográfico. *Landoni, Alberto*

El Proyecto integrador consiste en un ensayo fotográfico sobre un tema libre elegido por los alumnos. ¿Por qué el tema es libre? Debido a que los alumnos que concurren a mi materia, estudian diferentes carreras de diseño y comunicación. Siento que si el tema lo eligen ellos pueden evaluar sus posibilidades de poder llevarlo a cabo.

Les propongo que elijan 2 temas, uno que sea el principal y uno secundario; y que puede o no estar relacionados entre sí. Para ello les doy un trabajo práctico con fecha de entrega cercana al inicio del cuatrimestre y que consiste en un escrito explicando los temas elegidos para este proyecto (que cámara disponen, como lo llevarán a cabo, ejemplos gráficos y de autores que posiblemente hayan abordado su tema).

Para las entregas parciales de su proyecto les doy 4 fechas distribuidas en el cuatrimestre de acuerdo a contenidos vistos en la materia. En ellas deben realizar fotografías del tema elegido y presentar las 6 mejores que sintetizan su trabajo. Las demás fotografías se entregan bajo la modalidad de hojas de contacto.

El día de la entrega deben presentar y defender oralmente su trabajo exponiendo contenidos técnicos fotográficos aprendidos en clase.

A la hora de evaluar tengo en cuenta aspectos como originalidad del proyecto, calidad y claridad en la presentación, integración de conocimientos, autonomía, terminología profesional.

F143. Nombrar y RE - nombrar lo dado. Lento, Gustavo

Desarmar y volver a amar buscando encontrar nuevos resultados como premisa fundamental para el desarrollo de nuestros proyectos áulicos. Confiar en la intuición guiada por la experiencia del oficio docente, identificando con relativa claridad el objetivo fundamental de compartir con lxs otrxs conocimientos significativos, sin evitar los conflictos y las tensiones que se viven en nuestro diario devenir.

Volver a uso simbólico de la palabra como forma de renombrar lo dado, compartir con nuestrxs estudiantes el uso de la metáfora y los símbolos que constituyen lo humanx. Vivir la experiencia del lenguaje como recurso para decir esta época y desde allí poder “representarla” en diseño.

F144. Concepto, Imagen y Comunicación. Lombardi, Claudia

El Proyecto Integrador de mi materia Taller de Estilo e Imagen II es realizar tres cambios de look a una persona elegida por el alumno, esto basado en una entrevista personal con ella, la construcción de un concepto para comunicar lo que esa persona desea decir y utilizar las herramientas de imagen, indumentaria, moda y comunicación.

Se secuencia en 5 etapas, y luego su presentación final. En la evaluación se tiene en cuenta las reflexiones que realizan los alumnos sobre los nuevos conceptos de Body Positive y el nuevo rol del Asesoramiento de imagen. También se tiene en cuenta la manera de expresarse y de mostrar su trabajo y esencial como relaciona el concepto elegido con el cambio de look que ha propuesto. Se visualiza en presentaciones de power point, revistas, videos y fotos.

F145. Taller de Producción I – Curvas Planas en el espacio. Ruiz De Arechavaleta, Julián

Taller de Producción I es la primera materia del área de Morfología que se dicta en la carrera de Diseño Indus-

trial. Los estudiantes aprenden los conceptos de Líneas Rectas y Curvas inscritas tanto en el plano como en el espacio, y las entidades que de éstas se derivan, como las Superficies Planas y Espaciales, y los Volúmenes. El aprendizaje de estos conceptos se propone de manera gradual, aplicando operaciones sobre ellos que agreguen grados de complejidad. El Proyecto Integrador descrito en esta ponencia pretende atender a los requerimientos de la materia, y anticipar algunos conceptos a enseñar en materias de morfología posteriores. El mismo consiste en la realización de empalmes continuos de Curvas Planas sobre las caras de un cubo. Estas curvas, entidades planas en forma individual, adquieren su categoría de especial al recorrer los límites de una superficie poliédrica, la cual confirman a partir del espacio que encierran y de la adecuada materialización de esas curvas y los planos comprendidos entre ellas.

F146. La ilustración profesional dentro de la cursada. Vaisberg, Diego

Diseño de Ilustración I es una de las últimas materias de la carrera de Ilustración, y como tal debe preparar a los alumnos para el ámbito profesional y comercial. A partir de esta premisa, desde hace un par de años la cursada realiza Alianzas Creativas con empresas y/o marcas que colaboran con la cátedra, para que los alumnos trabajen el proyecto integrador desde la óptica del trabajo/oficio del ilustrador profesional, con posibilidades reales de ingresar al mercado laboral.

En este caso la materia cuenta con la colaboración de Bianca Editorial y el conjunto de Banda de Editoras, para la edición y publicación de libros ilustrados infantiles. La editorial provee textos que requieren de ilustración y al cierre del cuatrimestre los alumnos presentan sus producciones en el formato de pitch, con la posibilidad de una futura publicación.

F147. La Inclusión como tema seleccionado en los Proyectos Integradores. Zotto, Silvia

Siguiendo y en línea con los nuevos temas de agenda que se están visibilizando en este momento en la sociedad, este año en los Proyectos Integradores que han tenido que desarrollar los alumnos, el tema “Inclusión” en sus diversas variantes, ha sido un tema de relevancia en los mismos. Temas como la Inclusión del Cupo Laboral Trans en las organizaciones y la preocupación por brindar recursos académicos para completar su nivel escolar y así poder acceder a la universidad y de esta manera la posibilidad de sumarse a trabajar a una empresa o corporación, es una de las temáticas más trabajadas durante el cuatrimestre. Por otra parte también la Inclusión a través del Cupo Laboral Femenino y la Inclusión de la Discapacidad específicamente la Cognitiva, han puesto en relevancia la preocupación, el compromiso social y el poder de integración de las nuevas generaciones.

Durante la exposición se expondrá cómo la temática fue pensada, presentada y desarrollada, a través de los respectivos Proyectos Integradores.

— **Comisión 16**

F148. Dioses Grecorromanos. Carrete, Ayelen

Se asignó un Dios o Diosa a cada alumno, con el objetivo de que realicen una breve investigación y conceptualización del recorte de su proyecto Integrador, para dar comienzo al proceso de diseño.

En esta instancia se empieza con la elaboración del concepto lingüístico y su representación visual. A través de la búsqueda de imágenes y la creación de un collage se visualizan los elementos compositivos que darán paso a la experimentación textil. Explorando en diferentes géneros, recursos y texturas, van componiendo su propio universo.

F149. PI de Taller de Interiores III. Corp, Teo

El proyecto integrador de Taller de Interiores III está basado en los recorridos urbanos. Basados en la deriva y el flaneur francés del siglo XIX se propone un proyecto integrador que complementa los recorridos de la ciudad de forma significativa aportando un contenido, mensaje o función en consecuencia. Se plantea de forma inicial un desarrollo morfológico lúdico y libre para luego agregar diferentes funciones o características asociadas.

La justificación de estos elementos es un pilar fundamental del proyecto integrador motivando a los proyectistas a justificar de forma conceptual, formal, funcional y sensorial sus propuestas. Para esto, se realizan diagramas y esquemas para una lectura gráfica simple y de fácil entendimiento.

F150. Reflexiones sobre el uso de google drive en Producción Gráfica. Garcia, Alicia

Vale destacar que el hecho de poder crear y compartir carpetas y archivos para cada actividad, ha favorecido el intercambio entre grupos y subgrupos dentro de la clase. El hecho de poder visualizar lo que iban desarrollando sus pares, en tiempo real, antes, durante y después de cada clase, les fue dado la posibilidad de comprender mejor las consignas y potenciar los objetivos de aprendizaje previstos para cada ejercicio en desarrollo. Esto ha impulsado a la mayoría de los estudiantes hacia un proceso de permanente autocorrección. Algunos han comentado que este proceso de superación se vio estimulado por la observación de los trabajos que iban desarrollando sus compañeros. El hecho de compartir sus experiencias durante cada encuentro, el cómo fueron resolviendo los problemas a los que se iban enfrentando a medida que las actividades se tornaban más complejas, generó un proceso de retroalimentación muy positivo para todo el grupo clase.

F151. Nombrar y RE - nombrar lo dado. Lento, Gustavo

Desarmar y volver a amar buscando encontrar nuevos resultados como premisa fundamental para el desarrollo de nuestros proyectos aúlicos. Confiar en la intuición guiada por la experiencia del oficio docente, identificando con relativa claridad el objetivo fundamental de compartir con lxs otrxs conocimientos significativos, sin evitar los conflictos y las tensiones que se viven en nuestro diario “devenir”. Volver a uso simbólico de la palabra como forma de renombrar lo dado, compartir con nuestrxs

estudiantes el uso de la metáfora y los símbolos que constituyen lo humanx. Vivir la experiencia del lenguaje como recurso para decir esta época y desde allí poder “representarla” en diseño.

F152. Marketing inclusivo sin pink washing, ni diversity washing. Es posible!. Marturet, Maria Virginia

Hoy en día hablar de inclusión y diversidad está de moda, sin embargo las nuevas generaciones de usuarios y consumidores no caen tan fácilmente en esas trampas. Vamos a conversar y mostrar experiencias de casos de éxito y no tanto de marcas que intentaron hacer pink washing y diversity washing. Porque se puede crear campañas con perspectiva en Derechos Humanos y empresas, sin usar recursos como la simulación y la publicidad engañosa. Conoceremos sobre las actuales tendencias sociales y su impacto en las marcas, cuando los consumidores se sienten identificados con aquellas marcas que sí apuestan a la innovación social, desde lo genuino y sin ocultar sus verdaderas intenciones. Ya que hemos trabajado estas tendencias en el aula, vamos a compartir algunos de esos proyectos y cómo se logran resultados superadores con estas perspectivas.

F153. El juego como recurso didáctico pedagógico para el aprendizaje en Publicidad. Porini, Flavio Claudio

En el ámbito laboral publicitario, dentro de las agencias publicitarias, el trabajo en equipo y por objetivos es propio de la dinámica y desarrollo de la disciplina. En la asignatura Publicidad I, de primer año de carrera y tradicionalmente cursada por alumnos ingresantes, se busca explicarles a los alumnos el proceso y gestión publicitaria para que puedan empezar a comprender la dinámica de la labor publicitaria. A efecto de que puedan vivenciar una experiencia similar (pero de tipo académica) a la actividad en una agencia, incorporó el juego como recurso académico que ayude a desarrollar una didáctica que les permita a los alumnos desarrollar competencias como la investigación, análisis, planificación y trabajo colaborativo. Desarrollar un juego de roles permite transitar una experiencia colaborativa, que ayuda a vivenciar situaciones problemáticas, aplicar los contenidos curriculares académicos de la asignatura y afianzar el proceso de aprendizaje a partir de la construcción de un producto cognitivo final: una campaña publicitaria.

F154. Proyección a la nueva era. Rebollo, Martin

Habiendo dejado atrás la aceptación y la asimilación de los cambios generados por la Pandemia, es hora de proyectar sobre el futuro. Tendremos que adaptarnos y estar al tanto de las nuevas tecnologías que cada vez están más disponibles y accesibles. Saber utilizar los recursos que van a permitir comunicar nuestros proyectos de una mejor manera es vital para no quedar relegado en este proceso de avances que cada vez es más veloz, y que definitivamente dejará afuera a los que sigan los procesos tradicionales. El metaverso y los distintos tipos de realidades inmersivas son ejemplos de “universos” nuevos en los que nos vamos a tener que desenvolver con fluidez y sin trabas que dificulten nuestra comunicación.

F155. Asesoría de Imagen Integral - Producción de moda. Salcedo, María De Los Ángeles

En la materia Taller de Estilo e Imagen II, el Proyecto Integrador Final consiste en la realización de un asesoramiento de imagen integral a un potencial cliente, en el que se finaliza con un cambio de look rotundo. Consiste en primer lugar, analizar los diagnósticos personales (visagismo, colorimetría, tipología corporal), módulo esencial de la materia, y a partir de ahí, realizar una organización del guardarropa en el que se formen nuevos looks, de distinto dresscode, con las prendas del cliente. En la ponencia, se desarrollarán puntos claves del desarrollo de la materia durante la cursada, y la importancia de la consolidación del trabajo con la instancia 100% PLUS. Como ejemplo de dicho proceso, se presentará el Proyecto Integrador que voy a exponer en la presente Jornada, el cual fue realizado por una alumna que se destacó por su excelencia, no solamente en las instancias del 100% PLUS, sino también durante la cursada.

— Comisión 17

F156. Proyecto integrador de la materia Diseño de Indumentaria III. Desiderio, Carla

En la asignatura se desarrolla una colección basada en el modus operandi de un diseñador de alta costura. Los estudiantes realizan primero una investigación grupal sobre los rubros pret a porter, alta costura y casual Wear, luego eligen un diseñador y analizan el modus operandi del mismo y colecciones de la marca. Diseñan una colección formada por tres líneas: alta costura, pret y casual, texturas táctiles y visuales y eligen de la primera línea tres conjuntos para confeccionar. Finaliza el proyecto con la propuesta de fashion film, campaña fotográfica, lookbook y el desfile.

F157. Proyecto integrador Planificación de Campañas II. Maccari, Alfio

Realizamos una campaña 360 destinada a la difusión de posibles soluciones a problemas de la niñez y adolescencia.

La misma se compone de la investigación pertinente, brief y posicionamiento. Y constituida por Gráficas de revista (tres) vía pública, redes sociales, un guión para audiovisual con su story board, además de trabajar una activación en vía pública; sumada al diseño y simulación de una aplicación para celulares.

Todo termina en el diseño y la construcción con su respectiva simulación de un website de campaña donde veremos todas las piezas.

F158. Proyecto Integrador Taller de fotografía II. Martínez Riva, Malena

El proyecto integrador de la materia consta de la creación de un Ensayo Fotográfico, al que se llega a través de una primera búsqueda de temas relevantes a momentos vividos, experiencias, intereses, etc. Luego, antes de comenzar con el momento de fotografiar se realiza una investigación teórica y de campo que funcionará de apoyo

y base para el momento de tomar la cámara y reflejar sus ideas y mensajes a través de la imagen.

El ensayo fotográfico se transita con el apoyo de ejercicios de creatividad, la mirada y opiniones de los compañeros y el apoyo de tutoría de su profesora.

F159. Proyecto diverso y variado si los hay. Mennella, Andrea

Si pensamos en la definición de hall descubrimos que es la sala que antecede al acceso en una casa o edificio. De ahí podemos deducir que es lo primero que vemos al ingresar, es el recibidor. El que nos da la primera impresión. Es ese espacio de transición entre el exterior e interior. Tan simple y tan complejo. Entonces si nos ponemos a mirar a nuestro alrededor descubriremos que hay una gran variedad de halles y funciones distintas en ellos. Si nos dedicáramos a edificios, detectaríamos inmediatamente que un edificio exclusivo de viviendas va a tener una dinámica muy distinta a un edificio de viviendas y oficinas aunque se encuentren en el mismo barrio y cuadra. Podemos tratar un hall de un cine, un hotel, un spa, un resto y ahí está el desafío como diseñadores el detectar las necesidades y espíritu que queremos que sientan al ingresar al edificio y tener esa primera impresión que puede invitarnos a quedarnos, a descubrirlo o expulsarnos. Esa tan discutida primera impresión en este caso NUESTRO HALL

F160. Desarrollo de estrategias de comunicación para una marca de indumentaria. Pacioni, Candela

En el marco de la materia Moda y Prensa II los alumnos diagnostican el estado de popularidad e imagen de una marca de indumentaria, para luego llevar a cabo un plan de estrategias de comunicación que mejore, enaltezca, reflexione sobre aquellos aspectos que encuentren a perfeccionar.

Este proyecto integrador consta de cinco instancias: diagnóstico, propuesta de evento o campaña, estrategias de comunicación, invitados, estética. Las cinco instancias deben estar alineadas a un principal objetivo establecido en la instancia dos de propuesta: mejorar la imagen, popularidad, difusión de la marca elegida.

Es interesante comprender las ideas que el alumnado tiene para plantear teniendo en cuenta que pertenecen (en su mayoría) al segmento Millennial – Centennial, donde ya están inmersos a estrategias que comprenden realidad aumentada, avatars, escaneo de códigos, digitalización de prendas, entre otras tácticas vinculadas a los avances tecnológicos en moda.

F161. PI de Taller de Modas V. Pampillón, Mariana

El proyecto Integrador de la materia Taller de Modas 5, consiste en la realización de una prenda de sastrería con intervenciones de moldería oriental.

En la primera clase se presentan las tipologías y el libro de apoyo con las molderías orientales.

En cada clase se hacen los trazados de los moldes y las interpretaciones de las molderías orientales. También hay clases donde se ven en particular algunas apreciaciones de costura de sastrería, en especial de bolsillos. La eva-

luación es principalmente sobre la moldería, destacando el vocabulario, la información importante que debe llevar la misma y la diagramación de las presentaciones.

En resumen, el momento 2 se presenta la idea y cómo se llevará a cabo, el momento 3 la prenda materializada y en el momento 4 el material de apoyo para presentarla en un ámbito externo al académico (cabe aclarar que el material ya está terminado, sólo que en el momento 4 se nutre de más material fotográfico y / o de video). Este último punto me gustaría que me indicasen si es correcta la aplicación o no correspondería a un momento 4.

F162. Análisis contextual de un producto de diseño. Ratinoff, Ileana

El alumno realizará un análisis gráfico de la evolución de un objeto o pieza gráfica desde mediados del siglo XIX (Revolución Industrial) hasta 1930 (Periodo entreguerras). El análisis se enfocará en las variables contextuales (uso simbólico y social), variables tecnológicas (artesanal o industrial, materiales utilizados) y variables morfológicas (composición de las partes). El recorrido histórico culmina con el objeto en la actualidad.

F163. Proyecto Integrador. Ratner, Gabriela

Volver a la modalidad presencial trajo aparejado cambios en el planteo de cada etapa hasta llegar a la producción del Proyecto Integrador.

Los alumnos necesitaban entrar en contacto con el trabajo colaborativo y con dinámicas de aplicación práctica, pensando en implementar sus ideas dentro de un mercado que evoluciona hacia las marcas que trabajan con perspectivas a crear un impacto social.

F164. Ideas que cambian. Tallarico, Beatriz

La diversidad de ideas que surgen en las aulas, no importa ya si son presenciales, virtuales, son interesantes sobre todo por estar atravesando estos tiempos de la post pandemia, donde todo, pareciera estar marcado por este hito que cambió la vida de todos y cuyos cambios también atravesaron las aulas propiciando la generación de ideas disruptivas. Con cada cuatrimestre que pasa, se van viendo cómo van evolucionando los proyectos, como va mutando la concreción de los mismos, como el mercado local deja de ser objetivo para mirar a todo el mundo en su totalidad y como la diversidad de “socios estudiantiles” se entrelaza con la diversidad cultural. Hay futuro, y bueno... no es fácil el camino ¡nunca lo fue! A seguir trabajando entonces para potenciar a los emprendedores en este camino maravilloso.

— Comisión 18

F165. Un ensayo para reflexionar. Africano, Leandro Pablo

El proyecto integrador de la asignatura Teorías de la Comunicación es un ensayo individual que se basa en la articulación de las etapas vistas en clase con algunos de los ejes temáticos propuestos por la cátedra. El objetivo es que los alumnos puedan argumentar, fundamentar y generar

ideas propias a partir de los conceptos y propuestas de los autores trabajados durante los primeros dos meses de clase. Lo que se busca es que el alumno y la alumna indague en uno de esos ejes temáticos y desde allí diseñe una problemática que pueda ser resuelta con la teoría provista por la cátedra. Entre los ejes temáticos figuran: Hechos de relevancia mediática, Cambios en los consumos de bienes culturales, Fake news, Nuevos medios y/o plataformas de comunicación, Campañas políticas, Campañas publicitarias de productos o marcas y Los no lugares.

En cada caso el alumno debe proveer un recorte al eje temático para dar precisión y enfoque al ensayo. En este sentido estos grande temas permiten reflexionar sobre un hecho puntual al tiempo que su análisis desde una perspectiva teórica comunicacional abre las puertas a nuevas reflexiones que desarrollan los alumnos en el ámbito universitario. La reflexión académica apunta a unos de los objetivos centrales de la materia que es construir sentido crítico sobre el consumo de información y la relación con los medios en todas sus variables.

F166. Escuchar el lenguaje. Arenas Uribe, Catalina

Práctica de escuchar a otras especies la “realidad aumentada” original. Al abrir nuestras mentes al lenguaje de otras especies, experimentamos una sensación de conexión y de significado que están por encima de cualquier cosa que puedan ofrecer los simulacros electrónicos.

F167. La producción audiovisual del videoclip del aula al ámbito profesional. Fajbuszak Bercum, Mariela

La materia de producción digital VI propone un entorno pedagógico a los estudiantes mediante una experiencia relacionada con el mundo laboral. La propuesta consta de un proyecto integrador que permite a los estudiantes potenciar sus conocimientos e incorporar nuevos aprendizajes en el proceso del diseño, la creación y la promoción de una campaña 360 transmedia. Esta campaña tiene como objetivo el lanzamiento de un producto para una figura de la música y los estudiantes deberán inspirar su fundamento estético en una vanguardia del arte que es otorgada por la cátedra.

El trabajo se desarrolla comenzando con la pre-producción, luego la producción y como cierre la post-producción donde los estudiantes deben incorporar herramientas diversas de efectos especiales y composición que se propone como contenido de la cursada y tendrán el desafío de adecuarlo de forma creativa al mensaje que van a transmitir en las diversas piezas de su campaña transmedia

F168. Introducción a la Investigación: El análisis de un emprendimiento en el Proyecto Integrador como primer paso en el mundo académico y profesional. Monfazani, Ana Lia

El Proyecto Integrador de la materia Introducción a la Investigación es un primer paso en dos sentidos: en primer lugar, “Intro” es la primera materia en la carrera de los estudiantes que los obliga a ingresar en el mundo de la investigación académica, desde el contenido y también desde lo formal. Además, exige un paso en lo profesional, ya que los estudiantes deben adentrarse - como analistas -

en un emprendimiento vinculado a la disciplina elegida. Los estudiantes deben recortar y definir su objeto de estudio, formular preguntas de investigación y recolectar datos sobre un emprendimiento vinculado a su carrera ejerciendo la distancia del análisis para poder preguntar y describir objetivamente. Esto a veces es difícil, ya que el primer instinto suele ser analizar un emprendedor admirado.

La entrevista con el emprendedor o la descripción de su espacio de trabajo no es una actividad periodística ni una recopilación de un “fan”. Es importante sortear el obstáculo de la simpatía y la admiración para lograr un trabajo académico. Al cerrar el cuatrimestre se observa una importante evolución de los estudiantes en los dos sentidos mencionados: el académico y el profesional.

F169. El camino hacia un ensayo innovador. Murua Losada, Gonzalo

A partir de la ponencia se pretende exponer algunas herramientas para trabajar los ensayos académicos de las materias teóricas. Partiendo de la base de que un ensayo debe trabajar sobre el punto de vista del autor, es indispensable como docentes contribuir a forjar la construcción de esa mirada.

Uno de los ejes centrales de esta exposición, se basa en desarrollar estrategias para generar pensamiento en los alumnos ¿Cómo logramos producciones que no se construyan a partir de la repetición, o de en las citas literales sin amalgamarlas con la voz del estudiante? ¿De qué modo podemos estimular la mirada de los autores estudiantes? ¿Cómo generamos un debate con fundamentos académicos? Son algunos de los interrogantes que responderemos y pondremos sobre la mesa.

F170. Rediseño de suplementos y revista dominical. Olinhaus, Armando

El proyecto integrador para la asignatura «Diseño Editorial II» consiste en la programación de un sistema editorial conformado por dos suplementos semanales («Estilo de vida» y «Cultura & Innovación») y una revista dominical para un periódico diario, adaptando el diseño general de la publicación en función de los diferentes públicos lectores propuestos.

Para esto, se planteará una estrategia que defina las características y necesidades de los diferentes grupos que conforman el público usuario del medio en cuestión. Se definirá así el perfil y estilo gráfico para cada nueva pieza propuesta conformando un sistema único.

Incluye el diseño de los suplementos, la revista dominical y un manual de estilo gráfico que fundamente, normatice y visualice el programa de diseño resuelto.

F171. Proyecto Integrador de Comercialización I. Prats, Alejandro Juan

El Proyecto Integrador de Comercialización I trata sobre la realización de un plan de marketing para un emprendimiento. Los alumnos trabajan desde un primer momento para generar ideas de negocios innovadoras, creativas y acordes con las tendencias para luego, investigación de los mercados emergentes mediante, visualizar una oportunidad de negocio y comenzar a trabajar sobre la viabilidad.

A continuación comienza el desarrollo del plan de negocios en etapas hasta lograr un proyecto integrador que contemple la coyuntura actual y la contextualización requerida.

Con los conocimientos adquiridos durante la cursada y la participación activa de los alumnos se desarrolla la presentación del proyecto integrador con un formato pitch que busca conectar a los alumnos con el mundo profesional y sus demandas actuales.

F172. Taller de Producción II – Reconfiguraciones. Ruiz De Arechavaleta, Julián

El Proyecto Integrador de la materia Taller de Producción II para la carrera de Diseño Industrial, consta en la concreción de lo que se denominan “Categorías Funcionales” sobre las distintas partes constitutivas de una superficie Espacial previamente intersectada por planos de corte significativos. Estas Categorías Funcionales, sumadas a una determinada reorganización de estas partes permitirán interpretar formalmente a la forma resultante como perteneciente a una tipología de productos determinada, por ejemplo, máquina herramienta, aparato médico o de laboratorio, o electrodoméstico, entre otras tipologías. Si bien esta reconfiguración forma parte de una propuesta de trabajo enmarcada en la etapa previa a la parte final del Proyecto Integrador, la comprensión de los movimientos posibles de realizar, a partir de investigar los diversos mecanismos existentes, como una adecuada investigación de los códigos formales de las distintas tipologías de productos, son de vital importancia para lograr un buen resultado en la etapa final del Proyecto Integrador.

— Comisión 19

F173. Comportamiento emprendedor. Calderon, Thais

La materia Comercialización II en sus dos modalidades (dictado sincrónico y on line) brinda herramientas de gestión de marketing y presupuestarias para analizar si una idea emprendedora tiene oportunidades en el mercado objetivo. Me interesa describir algunos rasgos de los estudiantes puestos en el rol de emprendedores (aciertos, temores, logros, avances y retrocesos) que ocurren en el proceso de aprendizaje para finalizar con lo que creo es un proyecto posible no solo desde la idea sino también desde el cambio operado en ellos mismos frente al proyecto.

F174. Planificamos un desfile de modas de una marca autóctona. Fernández Bedoya, Maria Emilia

Este Proyecto Integrador consiste en el diseño de la organización de un desfile de moda, para una marca de indumentaria del país donde reside el estudiante o de su país de origen, siempre y cuando tenga acceso a desfiles de moda en el mismo.

Se promueve al estudiante el aprendizaje y dominio de los conocimientos y habilidades para poder planificar un desfile en todos sus aspectos. Organizar eventos de moda que generen participación en diversos tipos de público, de acuerdo a la marca elegida.

F175. Moda y Tendencias. Estéticas: Retóricas y contextuales. Freitas, Magdalena

La moda, en términos sociológicos, puede ser entendida como un fenómeno social que impulsa a los individuos a la doble lógica de pertenencia y diferenciación (Simmel, 1923). Desde este enfoque, y considerando las tendencias estéticas como una manifestación que solo puede darse en el marco de la moda y la modernidad líquida (Bauman, 2000), proponemos la investigación de tendencias estéticas de consumo como una ejercitación que introduce al estudiante en una lectura semiótica del contexto social, político y estético de la actualidad. Este acercamiento aporta al pensamiento crítico de expresiones vinculadas al universo de la moda, y el consumo.

F176. Historias breves: El primer escalón. Fuhrer, Noemi

“Historias Breves” es un tradicional concurso de cortometrajes que organiza el Instituto Nacional de Cine (INCAA). Desde su primera edición en 1995, busca estimular la producción y dirección de cortometrajes, y de esta manera fomentar a que jóvenes realizadores puedan plasmar en la práctica nuevas tendencias y estéticas cinematográficas. Para aplicar al concurso, es necesario presentar una carpeta de desarrollo de proyecto de estándares internacionales.

El objetivo principal buscado en este P.I. es que los estudiantes logren recorrer todos los procesos de producción que requiere una pieza audiovisual de calidad profesional.

Este recorrido permite indagar en los contenidos de la materia, aplicándolos al desarrollo del proyecto.

Los estudiantes deben elegir un guion de cortometraje de aprox. 14 minutos, y confeccionar: Desglose por escenas, Plan de Rodaje, Cronograma de trabajo de cada etapa, Propuesta estética y Narrativa, Presupuesto, Plan Económico y Plan Financiero.

F177. Proyecto Integrador Diseño de Productos I. Glasserman, Marisa

En el Proyecto Integrador de la materia Diseño de Productos I se diseñará un producto de uso cotidiano.

Se realizará un análisis de dicho producto, usuario y se detectarán problemas en los productos existentes. La conclusión del mismo deberá marcar el lineamiento de la propuesta de diseño a seguir.

Se generará un listado de requisitos y un programa de necesidades y condicionantes, se trabajará el concepto de idea rectora, generación y búsqueda de partidos y propuestas.

Se trabajarán los aspectos morfológico, comunicacional, tecnológico, operativo y funcional.

Se elaborarán paneles y documentación técnica. Se presentará el Proyecto.

Los principales objetivos son: Adquirir un pensamiento reflexivo y crítico del mundo objetual, comprender los distintos aspectos de análisis de un producto (morfológico, comunicacional, tecnológico, operativo y funcional) y adquirir una metodología de la práctica proyectual.

F178. Proyecto Integrador: Fashion Film. Kelemen, Maria Victoria

El proyecto integrador de la materia consta de que los alumnos empiecen a tener un acercamiento a lo que los identifica como diseñadores.

La intención es que logren volcar las habilidades y conceptos aprendidos en materias anteriores para desarrollar una pequeña serie de diseños con su estilo propio. De esta forma se los impulsa a que experimenten con distintos materiales, ya que si bien se empieza a trabajar con la idea de producto con fin comercial, el foco está puesto en que empiecen a trabajar su identidad como diseñadores. Esta identidad debe verse reflejada en todo el proyecto, desde las primeras texturas, paneles, figurines, hasta los prototipos confeccionados y la forma en la que se elige comunicarlos desde las fotos y el fashion film.

F179. Figurín de autor. La gráfica como identidad. Molina, Noel

Taller IV es una materia que se dicta en el segundo cuatrimestre, en la carrera de Diseño de Indumentaria. En esta materia, el Proyecto Integrador tiene como objetivo final, lograr un estilo propio, único, para su comunicación como Diseñadores/as. Tratando de ir al encuentro del diseñador/a como creador/a de productos para la industria de la moda y como autor/a de un concepto visual. El dibujo de figurines es el único fundamento sólido sobre el que puede desarrollarse esta obra creativa de un diseñador de Indumentaria. Es un desafío; no hay necesidad de ser realista, es poder expresarse a sí mismo en el papel y dejar fluir nuestra propia originalidad. No hay una forma correcta o equivocada. No hay límites, hay que mantenerse receptivo a probar otros planteamientos. Cada uno debe encontrar su estilo propio.

F180. Identidad Creativa. Oliva, Alejandra Lorena

Ejemplificando con el trabajo de mis estudiantes, se detalla la manera en que fue diseñado el Proyecto Integrador de la materia Taller de Modas I. Esta materia supone una de las primeras aproximaciones a las áreas creativas y expresivas de la carrera de Diseño de Indumentaria a través de la incorporación de herramientas de representación que permiten construir la identidad propia como diseñador. En este sentido el Proyecto Integrador, que explora los diferentes elementos que intervienen en la comunicación efectiva de una propuesta de diseño, se vincula de manera directa con el quehacer profesional y hace foco tanto en la importancia de crear una identidad como diseñador como de poder interpretar y trabajar en diferentes planteos estéticos.

F181. F181. Nuevas voces para enriquecer el proyecto. RAMOS, PAULA

La asignatura Introducción al Lenguaje Visual da herramientas proyectuales fundamentales a los alumnos ingresantes de distintas carreras de diseño. El proyecto integrador comienza al elegir un emprendedor, diseñador o artista emergente para diseñar un afiche que trabaje figura retórica, composición, color, tipografía, entre otros

temas. Este cuatrimestre se introdujo una variable más al pedido de la primera clase: que además de ser emergente el artista, también promueva un cambio cultural o social positivo en la sociedad. De esta manera, los estudiantes investigaron y se empaparon de temáticas que los enriquecieron no sólo como futuros profesionales sino también como personas. Con el partido conceptual como eje, debieron deconstruir la historia de su personaje elegido, para diseñar un afiche que comunique eficazmente la idea detrás del emprendedor/artista/diseñador.

F182. Ilustración de moda. Inspiración Coco Chanel. Silva, Anahi

El/la alumno/a selecciona y analiza un diseñador de indumentaria relevante y destacado del mundo de la moda. Crea un moodboard con el universo visual del mismo. Se estudian las proporciones de figura humana, luego se estiliza a figurin para vestirlo a color con tipologías inspiradas en el referente elegido, en este caso Coco Chanel. Realizan una serie de cinco figurines frente y espalda a color, con fondo contenedor, generando una composición. Cada lámina contiene dos figurines con fondos diferentes, también inspirados en dicha diseñadora. Concluyen el proyecto integrador con un pitching oral y escrito argumentando las láminas con toda la terminología y conceptos utilizados y aprendidos en la materia. Escala de valores, claroscuro, proporcionalidad de figura humana y estilización de figurin, teoría de color, leyes de la gestalt, diferentes técnicas, líneas, texturas y largos modulares de las prendas.

F183. Una pequeña marca puede ser la semilla de una gran campaña. Tonet, Lucas

Una pequeña marca de indumentaria y accesorios con compromiso ambiental se presenta bajo una idea sencilla, pero que explota al máximo las potencialidades de las redes sociales. En este proyecto, el alumno se embarca en un proceso creativo y estratégico que le permitió llevar adelante un plan que fue creciendo en ambición de su capacidad de llegar al público objetivo desde el primer día de clase. Con un proceso visual, pero sobre todo estratégico, super enriquecedor y contundente, fue escalando hasta llegar a un proyecto cuyas posibilidades de concretarse y materializarse en el campo profesional son sumamente factibles. La estrategia detrás de la idea, sumando un componente de “storytelling”, crucial de estos tiempos de comunicación, potenció aún más la llegada con un su target además de abrir las puertas para hacer que la campaña no tenga límites. Además deja la puerta abierta y la invitación planteada para incorporar alianzas estratégicas con otros actores clave del entorno digital de marcas de interés para el público objetivo.

— Comisión 20

F184. Pura Frutta: Potenciando su economía circular. Buryaili, Andrea

Los estudiantes de Relaciones Públicas de 4to año llevaron a cabo una Campaña de Comunicación Integral para la empresa Pura Fruta, teniendo como objetivo la Responsabilidad Social Empresaria para comunicar su estrategia de economía circular. Plantearon una Hipótesis, realizaron un relevamiento de los aspectos correspondientes a las dimensiones institucionales: Realidad, Identidad, Comunicación e Imagen. Incluyeron en la investigación todas las piezas de comunicación externa. Establecieron el mapeo de públicos de la organización. Realizaron el análisis PEST y FODA. Elaboraron el Perfil del Target Meta y el Buyer Persona. Elaboraron un modelo de Encuesta. Diseñaron una Campaña de Comunicación Integral (considerando plan de marketing y plan de comunicación). Plantaron los objetivos de la Campaña y su público objetivo. Diseñaron las Acciones y Estrategias a desarrollar en cada plan, para cada público y según cada objetivo con sus correspondientes mensajes claves utilizando Canales digitales y físicos para instrumentar la campaña y difundir esos mensajes

F185. Conociendo una ONG por dentro. Educar para la Responsabilidad Social. Chapouille, Maria Virginia

La responsabilidad social ayuda a los jóvenes a comprender que sus vidas están íntimamente conectadas con el bienestar de otros, con el mundo social, político que está alrededor de ellos (Berman).- Transformar las aulas en una verdadera comunidad, entendida como: un grupo de personas que reconocen su interconexión, tiene un propósito común, respetan sus diferencias, comparten la toma de decisiones para el grupo, así como la responsabilidad por las acciones grupales y apoyan el crecimiento de cada miembro del grupo. A partir de esta definición desde mi cátedra buscó que los alumnos investiguen, contacten alguna ONG, Fundación que sea de su interés. Pueden ser dedicadas al medio ambiente, a la educación rural, desnutrición infantil, etc. Una vez elegida la misma deberán comenzar a analizar su mapa de públicos, cuáles son las herramientas de comunicación que utilizan con cada uno de ellos, etc. Analizar sus fortalezas y debilidades. Ayudar desde su lugar a crear una nueva herramienta que le sirva a la institución elegida para crecer, hacerse conocer, etc. Puede ser una Publicidad Institucional, un juego de motivación, una Historia de IG, un Podcast, entre otras.

F186. Armado de carpeta de producción para presentar a inversionistas. Dusí, Gimena

Mostrar el proyecto a partir de un guión hasta la realización de una carpeta de producción con trailer (creado por ellos mismos) partiendo de fotos, imágenes de otras películas. Cómo realizar una propuesta artística, sonora y cómo trabajar en equipo a la hora de encarar un proyecto. Dónde buscar financiación, tipos de mercados, entre otras cuestiones. Un recorrido por el inicio de un proyecto de largo ficción o documental.

F187. Los géneros discursivos en el aula. Guerra, M. Fernanda

Abordar el tema de la comunicación humana es complejo porque puede ser analizado desde diferentes perspectivas de acuerdo a qué es lo que nos interesa conocer. En la asignatura comunicación oral y escrita los alumnos deberán relatar una historia familiar con base real pero también tendrán la licencia de narrar algunos hechos ficcionales. En el caso de la narración de la historia familiar es importante que el alumno conozca y reflexione acerca de la estructura del relato, qué funciones desempeñan los personajes, cuáles son los núcleos narrativos y cómo desarrollarlos, qué indicios es importante plantear, qué información es necesario explicitar, cuáles son las relaciones que hay que establecer entre el tiempo del relato y el tiempo de la historia, cuáles son las figuras retóricas que se utilizaron para que el relato sea interesante para el lector y posea riqueza narrativa.

F188. Blog periodístico de temas vinculados a la publicidad y RRPP. Jaimovich, Mariano

El proyecto integrador consta de un blog donde los estudiantes reúnen los artículos que escribieron durante la cursada y que reflejan los distintos géneros periodísticos enseñados durante el Taller de Redacción, a través de la elección de una temática general.

Es decir, bajo el paraguas de un tema vinculado a Publicidad, Relaciones Públicas u otra de las carreras de la Facultad de Diseño y Comunicación de la UP, los alumnos eligieron distintos sub-temas puntuales relacionados para realizar una noticia, una crónica, un artículo de opinión y una entrevista a un especialista.

Estos cuatro materiales periodísticos se integran en un blog, o plataforma virtual, con la función de cumplir la prestación que brinda un producto editorial digital, brindando contenidos respecto a una temática.

La experiencia para los alumnos implica conocer la teoría y práctica periodística necesaria para poder realizar desde el “momento cero” contenido para armar un medio de comunicación. En especial, poder conocer los géneros utilizados y la mecánica de producción.

F189. El terreno fértil de la práctica. Martínez, María Ximena

La propuesta del Proyecto Integrador de la materia Diseño Fotográfico 3 es la realización de una campaña fotográfica de moda. Durante la cursada se realizan diferentes prácticas que orientan la experimentación para apoyar las propuestas fotográficas.

Que un/a estudiante pueda desarrollar su Proyecto Integrador para abonar el terreno fértil del propio emprendimiento conlleva un intenso esfuerzo así como una gran satisfacción.

Ver materializados los incipientes pasos que se pronuncian en el camino elegido para transitar el campo profesional es solo el inicio de un largo recorrido así como un primer gran avance.

En esta instancia los límites entre la práctica académica y el campo laboral se tornan difusos y se retroalimentan. Que los/las estudiantes puedan nutrirse del estímulo que genera esa fusión es tan productivo como enriquecedor.

Es la clase de incentivo que se propaga positivamente dentro del grupo y el mayor deseo desde la docencia.

F190. La superficie textil. Moscoso Barcia, Yanina

El proyecto integrador propone la aplicación directa de los contenidos desarrollados en el diseño de textiles, a partir de la selección de un tema que funcionará como disparador y ordenador de ideas; el encuadre del proyecto integrador está dentro de la categoría Proyecto Profesional, ya que está orientado a diseñar textiles que se ajusten a los parámetros productivos industriales, de manera que, si bien las propuestas estarán producidas por cada estudiante, todas ellas, podrían ser enviadas a cualquier proveedor del sector para ser replicado en serie, de manera que el proyecto integrador busca encarar un proceso creativo e innovador, completamente consciente de las posibilidades industriales disponibles para su desarrollo comercial a escala.

F191. Proyecto Integrador de Dibujo LD. Pierdominici, Tiziana

El Proyecto Integrador pretende iniciar a los estudiantes no sólo en las normas de dibujo técnico IRAM para la creación de planos profesionales, sino también en prácticas y hábitos profesionales (puestas en común, entregas de trabajos en tiempo y forma, entregas de un trabajo acumulativo, puntualidad, prolijidad, utilización de rótulos, uso y cuidado del instrumental de trabajo), y también propios de la facultad de Diseño y de la carrera, como enriquecerse de las correcciones grupales, los foros en el aula, la inclusión de conceptos y recursos de dibujo, acotado, renderizado y composición para las materias troncales. A su vez pretende iniciarlos en la representación integral de los productos desde lo técnico y artístico tomando como referencias trabajos profesionales de documentación técnica y productos digitales en 2D y 3D, estáticos y animados; y adentrarnos en las diferentes dimensiones de los productos, desde su proceso de producción, ensamble, morfología, aspectos tecnológicos, de uso, comunicacionales, de marca, entre otros.

F192. La realidad que nos interpela. Retamoso, Araceli

Introducir al mundo de la duda y la investigación a estudiantes de primer año, es invitarlos e invitarlas a levantar la cabeza del teléfono celular y mirar hacia donde sucede el mundo, más allá (y más acá) de las pantallas. Con la exploración de las nuevas tendencias en cada disciplina como objetivo final de los proyectos integradores, inician un camino hacia las preguntas y los métodos para acercarse a una realidad apenas vista, llena de respuestas y de nuevos caminos para el conocimiento. Proyectos que exploran sobre la complejidad de la realidad social o los cambios en los paradigmas de difusión y comunicación de contenidos desde la moda, la publicidad y el diseño se desarrollan y presentan como credenciales de cada chico y cada chica que inicia sus pasos por las aulas de esta Universidad. Un mundo que siempre estuvo ahí, pero que ahora los coloca en el lugar de quien pregunta, sistematiza, indaga e interpreta.

F193. Enseñando a través de la experiencia pedagógica. Stiegwardt, Andrea

La experiencia pedagógica que se desarrolla en la asignatura consiste en identificar qué es y qué factores componen una marca-país/ provincia/ ciudad, como valor intangible de la reputación e imagen de un destino a través de múltiples aspectos que determinan los valores que se le asocian.

A través de un exhaustivo análisis de investigación desarrollado a través de 5 actividades prácticas, se busca determinar si hay distanciamiento entre la identidad de marca buscada por el país/ provincia/ ciudad y la percepción final de sus públicos -imagen de marca-.

Las actividades mencionadas tienen la finalidad de lograr que los alumnos incorporen los conceptos teóricos brindados por la materia, como práctica similar de una auditoría de comunicación real.

En conclusión, la auditoría permite a los alumnos incorporar habilidades analíticas y prácticas para lograr, finalmente, proponer acciones de comunicación innovadoras a fin de colaborar al posicionamiento de la marca.

— Comisión 21

F194. Proyecto Integrador Animación II. Cabrera, Ramiro

El Proyecto Integrador para la asignatura Animación II es la creación de un Animatic (maqueta de animación) para un video de impacto social.

Los estudiantes eligen una problemática social, ambiental o cultural (local o internacional) que deseen mostrar, apoyar o denunciar desde un tono que consideren adecuado (comedia, drama, ficción, documental, etc.). La duración de la animación debe ser entre 1 y 2 minutos. Trabajan la pre producción del proyecto que incluye las propuestas de concept art, desarrollo de personajes, creación de fondos y paleta de color. Diseñan un storyboard donde muestran las composiciones, uso del espacio y la cámara, además de la interpretación de la guía visual. Luego realizan un animatic donde se evidencie el ritmo visual del video en bocetos sólidos y a tiempo real. Incorporan efectos de sonido básicos, transiciones de escenas y movimientos de la cámara que demuestran la dinámica y propuesta del proyecto. Se trata de comprender los recursos de la animación y de traducir visualmente las ideas conceptuales del proyecto de manera dinámica e impactante.

F195. Creación Sonovisual Experimental. Corno, Matias Andres

Mediante la aplicación de conceptos relacionados al Arte Sonoro, la composición sonora y el Videoarte, los estudiantes realizan un proyecto de investigación de temática libre que se vea representado finalmente en una obra sonovisual experimental.

F196. Dentro del diseño, todo. Desimone, Guillermo

El proyecto integrador consta en diseñar y desarrollar una producción que cumpla con requisitos profesionales sin descuidar lo académico. Cada proyecto debe intentar ser

innovador, acorde al tiempo en que se desarrolla y que se pretende llevar adelante. Si bien no es condición sine qua non, debe intentar ser sustentable, ser amigable con el medio ambiente y apoyar un significativo compromiso de comunicación social.

El proyecto se divide en etapas: La fundamental es la de Diseño, guión y preproducción. Luego Presupuesto, producción y finalmente ajustes profesionales.

En general los proyectos abarcan 2 cuatrimestres, es decir se comienzan en DPA I y se termina en II (puesta en marcha de proyecto en su totalidad).

Las ideas son variadas, van desde App, Intervenciones productos de indumentaria, Desarrollos interactivos de educación, Narrativas y producciones interactivas en soportes tanto físicos como en línea, Proyectos musicales, Proyectos urbanos de movilidad e integración, Series o miniseries que narran historias sociales o de vida, Producción de eventos alternativos y de vanguardia.

F197. El desafío ante el mundo laboral. Incorvaia, Mónica

Con la aprobación de Seminario II. Proyecto de grado, el egresado se convierte en un profesional apto para salir al mundo laboral.

El desafío consiste en implementar las herramientas adquiridas en este último tramo para poner en valor los conocimientos alcanzados a lo largo de su carrera.

A través de un trabajo enmarcado en alguna de las categorías dispuestas por la Facultad, se le brinda la capacitación suficiente para poner a prueba sus capacidades y utilizar dicho trabajo para aplicarlo y darlo a conocer. De esta manera, dispone de una herramienta realizada con estos fines, con el convencimiento de que puede brindar un aporte a su comunidad y servir de carta de presentación en algún emprendimiento que desee desarrollar.

Se logra así, la concreción de dos cuestiones importantes: profundizar en un tema de su interés inmediato y, a su vez, una experiencia para explotar a largo plazo.

F198. Dibujo I - Orientado a licenciatura de diseño. Medina Matteazzi, Paola

En esta materia introduciremos a los alumnos de la carrera de licenciatura de diseño, en un acercamiento hacia las diferentes técnicas de dibujo. Abordaremos 2 grandes ramas: dibujo técnico (normas IRAM) y dibujo artístico (render). En una primera etapa aprenderán que es un plano, y como se realiza. El principal objetivo es que aprendan a manejar el lenguaje técnico, pudiendo elaborar y/o leer planos confeccionados por ellos o no. En una segunda etapa, exploramos el costado más artístico del dibujo. Utilizamos diferentes técnicas que van desde lápices de colores hasta rotuladores. El impacto de las luces y las sombras sobre las morfologías será una de las principales herramientas a explotar, hasta llegar al render a mano. El mismo se trata justamente, de una exageración de las luces y sombras que impactan sobre un objeto. Están realizados con una técnica mixta de rotuladores (marcadores de alcohol), policromos blanco y negro, lapices de colore, y fibras blanca y negra.

F199. Proyecto Integrador: Empresas Publicitarias I y II. Mosovich, Gustavo

Donde explico en detalle y con ejemplos la tarea del equipo de cuentas. Trabajando en profundidad sobre el análisis del target, de los insights, de la estrategia y las tácticas.

Detectando barreras y oportunidades.

Luego doy una clase completa sobre cómo hacer una presentación, como exponer ante un cliente y qué elementos tener en cuenta para realizar una presentación efectiva. Les paso videos de presentaciones reales.

Luego trabajan sobre el desarrollo de la campaña del producto elegido, puede ser campaña de bien público, de servicios o de producto.

Van presentando todas las clases y voy realizando las correcciones y sugerencias. Hasta llegar al trabajo final que es mostrar una campaña 360 y presentarla.

F200. Diseño de portfolio profesional, en sus múltiples funciones. Negri, María Luz

Como parte de un sistema gráfico, que se inicia con el diseño de una marca personal o profesional delimitada por valores diferenciales.

Un instrumento facilitador que identifica las destrezas del estudiante: con la exhibición de los trabajos realizados a través del desarrollo académico, y como pieza de diseño en sí misma.

F201. El Motion Graphics como base para la comunicación audiovisual en el mundo virtual. Rojas Marin, Giancarlo

El trabajo en equipo se fortalece para la creación de contenidos audiovisuales en la virtualidad de la realidad actual, gracias a la interacción digital hoy es más fácil motivar la búsqueda de nuevos lenguajes de composición y referentes en el consciente de los estudiantes. Por ello este proyecto ha brindado posibilidades de aprendizaje sincrónico y formación adicional en el diseño; en el mercado todas las ideas están llamadas a tener una imagen en movimiento que las identifique, aquí hacemos énfasis en la animación digital y el motion graphics.

F202. Proyecto integrador de Ceremonial y Protocolo I. Schilman, Gloria

En la materia Ceremonial y Protocolo I los alumnos deberán presentar para el Proyecto Integrador, una cena protocolar.

En la misma deberán volcar la totalidad de la teoría vista en el cuatrimestre. Para ello deberán presentar planos de tres posibles sedes, explicar las diferentes mesas existentes, las ubicaciones de los invitados con los criterios utilizados para ello. Las distintas cabeceras.

También investigar los proveedores elegidos, y presentar los presupuestos de todos los insumos que serán necesarios.

Dibujar el plano de la mesa para un comensal, detallando todo lo que se necesita. Decidir acerca del entretenimiento, las Invitaciones Centros de mesas/ Flores/ Velas/ Candelabros/ Mantelería/ Vajilla/ Mesas y Sillas/ Souvenirs/ Decoración/ Ambientación/ Iluminación/

Catering/ Barras Móviles/ Café/ Seguridad/ Emergencias y Salud/Limpieza.

F203. Propuesta tecnológica y sustentable para la marca Anatómica Studio. Tidele, Jesica

El proyecto integrador realizado por los alumnos Gudiño, Daniel; Urbano, Jonathan y Alarcón, Johanna expone una propuesta tecnológica y sustentable en las áreas de producto y comunicación para la marca Anatómica Studio aportando valor agregado en el área de diseño. A partir de una amplia investigación, análisis de la marca y el estudio de macrotendencias sociales surge el interrogante ¿De qué manera es posible innovar en la producción de contenido para el target de la marca Anatómica Studio cuya cualidad es la hiperconectividad y el ciber escapismo?. Como respuesta, los alumnos elaboraron una propuesta estratégica alineada a los valores de la marca generando una experiencia 360 grados considerando las necesidades de los centennials quienes buscan en las marcas experiencias que incluyan la tecnología y el cuidado del medio ambiente.

F204. Realización de un teaser audiovisual. Zeising, Marina

En la materia Diseño de Producción Audiovisual II los estudiantes deben realizar un teaser, una pieza audiovisual corta que represente el conflicto de un largometraje de ficción. Citaremos casos áulicos.

— Comisión 22

F205. Proyecto Integrador de la materia Taller de creación VI. Argañaraz, Carla

La materia de Taller de Creación 6 se ubica dentro del eje del programa de proyección profesional y creación integral en la carrera de Comunicación Audiovisual. El objetivo es desarrollar una pieza de cortometraje audiovisual con un diseño integrador de producción. Abarca los múltiples enfoques totalizadores del proyecto que promueven generar un pensamiento reflexivo, creativo y crítico acerca del audiovisual, las herramientas del lenguaje y recursos de producción que traten de maximizar resultados de comunicación artísticos y técnicos.

El proyecto del cortometraje de ficción trabaja sobre un guion preexistente de forma grupal desde cada uno de los roles de la industria audiovisual a cargo de los alumnos. Este diseño se establece en etapas del 50%: preproducción, 100%: producción y postproducción, y 100% plus: mercado. Se busca que el mismo componga en su recorrido cuatrimestral metodologías diversas, tanto en la representación audiovisual, como de la reflexión teórica. La integración de aspectos narrativos, semánticos, morfológicos, sintácticos y estilísticos (tema – conflicto – mensaje) basados en la teoría así como requerimientos funcionales de las áreas (artísticas, económicas), y resoluciones técnicas de manera armónica (producción – mercado) es una de las claves para el transcurrir de la etapas en post de un producto integral audiovisual de ejercicio profesional.

F206. PI de Diseño de Indumentaria III. Avena, Gioia Lucia

El proyecto integrador deviene de un trabajo previo, introductorio a modo de esquiço: La realización de un collage en donde cada estudiante contó su vivencia en la pandemia. A partir de sus exposiciones, se continuó luego profundizando en las diferentes problemáticas surgidas. Cada proyecto, muestra una mirada personal, con el requisito de que fueran problemáticas que hayan crecido sensiblemente durante la pandemia. Cruzar durante el desarrollo de la propuesta de diseño, el concepto VANGUARDIA para la construcción del mensaje/proyecto, utilizando materiales no convencionales y morfologías innovadoras, puso de manifiesto, la capacidad resolutiva y creatividad de cada estudiante. Trabajar desde las propias experiencias e intereses, es fundamental para lograr una real vinculación con la propuesta de diseño. Revalorizar el rol del diseñador como comunicador, nos brinda la oportunidad de inspirar proyectos que hagan una diferencia. Formar diseñadorxs conscientes de las problemáticas socioambientales es el fin de esta Cátedra.

F207. Proyecto Integrador de Diseño, Comunicación y Organización II. Cristofani, Alejandra

Se realizará un Plan de negocios con una mirada integral a una empresa como caso de estudio, que el estudiante podrá relacionar con su Proyecto de Tesis. Dominar los componentes y las herramientas que forman parte de un Plan de negocio, articular los contenidos generales de la asignatura en el Plan de negocios. A partir de su propuesta de negocios innovadora en función a la marca/empresa/emprendedor elegido deberá construir habilidades de gerenciamiento, articular los saberes desarrollados y la bibliografía consultada con el caso de estudio seleccionado para el plan de negocios. En lo posible deberá vincular los contenidos de la asignatura al Proyecto de Tesis.

F208. PI de Taller V. Fabiani, Alessandro

En esta oportunidad decidí utilizar el proyecto integrador de la materia taller 5 - ergonomía de la licenciatura de diseño. Esta materia es la primera vez que se está dando en la carrera, ya que es una licenciatura reciente. Debido a esto surgieron diversos desafíos a la hora de crear un programa que se adapte a la carrera.

La materia originalmente es de la carrera diseño industrial, donde se veía originalmente ergonomía. Para esta carrera, decidí adaptar el programa para cubrir conceptos que tanto yo, como el coordinador, coincidimos que son más apropiados.

El foco que le dimos es sobre experiencia de usuario, usabilidad, metodologías ágiles pero con un producto tangible, no digital, para que se utilicen conceptos originarios como la ergonomía y el diseño industrial.

A lo largo de la cursada realizamos distintos trabajos para entender y practicar el proceso de identificación de usuario y crear una experiencia de uso única acorde a él. El proyecto integrador hace hincapié en la investigación de usuario y el proceso de UX para poder llegar a un producto real. Se realizaron ejercicios de metodologías ágiles a lo largo de la cursada que ayudan a los diseñadores a identificar mejor los objetivos.

F209. Investigar en la pospandemia: los desafíos de la hibridez, entre la virtualidad y el territorio. García Recoaro, Nicolás

La pospandemia ha traído desafíos a la educación. Hibridez entre la virtualidad y el trabajo en el territorio. En este escenario, la consigna de desarrollar una investigación en mi asignatura, la primera para la mayoría de los estudiantes, nos permite repensar las formas de acercarnos a nuestros objetos de estudio, su contexto y coyuntura. Si hablamos de desafíos, los estudiantes se enfrentan al reto de gestar investigaciones que no sean una mera mecánica de reproducción de enunciados, sino una producción de ideas y conceptos propios. Como meta cardinal, los docentes debemos promover el trabajo crítico de los estudiantes, mucho más en este escenario. Hay que incentivar el abandono de la zona de confort por parte de los futuros profesionales: animarlos a dejar de ser meros espectadores (más en estos tiempos de pura pantalla) y asumir su rol de actores sociales y sujetos políticos. Entonces, es fundamental que los desafíos del presente puedan adquirir nuevas dimensiones, y la investigación académica debe amoldarse para afrontarlos.

F210. Para qué sirve la historia de la fotografía. Incorvaia, Mónica

En las últimas décadas, la historia de la fotografía se convirtió en un elemento indispensable dentro del área del Diseño, puesto que su aplicación resulta de suma utilidad en cualquiera de los ámbitos donde se la utilice. Su contexto permite dar a conocer costumbres, entornos sociales, hábitos y todo aquello que hace a la condición humana.

Instaurada como materia interdisciplinaria para todas las carreras y curricular en la referida a la Licenciatura en Fotografía, su aplicación posibilita al alumno poder adquirir estos conocimientos para aplicar y visualizar determinados aspectos que considere enriquecedores para su futuro desempeño.

En un mundo con preeminencia en lo visual, la imagen no puede estar ausente. Y sirve para ratificar que, de un modo u otro, “eso que se muestra estuvo allí en un momento determinado de la historia”.

F211. Planificación y puentes. Tellechea, Rodrigo

Esta experiencia pedagógica se desarrolla dentro de la asignatura Práctica Profesional. Se trata de una materia común a las carreras de Diseño Gráfico, Diseño de Indumentaria y Diseño de Interiores. El relato se centra en describir las características particulares de cada una de las comisiones, el contexto de cursada y, consecuentemente, de qué manera ha sido planteada la planificación y el desarrollo del Ciclo de Asignatura, a fin de construir una experiencia rica y emancipadora. Este enfoque no solo contempla lo heterogéneo del origen y las prácticas de cada una de las ramas del diseño que aquí han sido puestas a convivir, sino que su objetivo último, ha sido adaptar el recorrido, para eliminar potenciales ruidos y poner al alcance de estos futuros diseñadores y diseñadoras, herramientas del Diseño Gráfico que les permitan mostrar de la mejor manera posible, los frutos de su trabajo.

F212. Las redes sociales como fin último para el Proyecto Integrador. *Tubio, Daniel*

Se presentarán procesos de Proyectos integradores de la asignatura Taller de Fotografía I para carreras de diseño, en el que se agregó a la consigna la necesidad de que las fotos finales fueran producidas en alguno de los formatos estandarizados solicitados por la red social Instagram para la publicación de imágenes, que difieren de los formatos que brindan normalmente las cámaras réflex y los teléfonos celulares. Este requerimiento implica un condicionamiento en la realización de las fotos logradas durante el proceso de materialización del PI que resalta la idea de trabajo proyectual.

— **Comisión 23**

F213. De un hilo a un diseño. *Charo, Patricia*

Las experiencias áulicas que realizaron alumnos de Técnicas de Producción I y II en sus experiencias textiles, desde el encuentro de los materiales y cómo construir una prenda al tejer en técnicas manuales.

El ensayo de elaborar textiles a partir de materialidades experimentales y con ella un tramado innovador. Resaltando las texturas que generan los ligamentos aprendidos en la cursada.

Exponer las vivencias y experiencias de los alumnos que presentan al desarrollar sus diseños de indumentaria.

F214. De las bases al autor. *Espeleta Vicari, Tamara*

Esta experiencia pedagógica se desarrolla en la asignatura Taller de Moda II de la carrera de Diseño de Indumentaria modalidad online. En esta reflexión abordaremos por sobre todo la posibilidad de impartir conocimiento práctico teórico de una forma más desvinculada, reversible y cuasi carente de presencia oral y física, donde los recursos innovadores deber estar a la orden del día para que el contenido práctico sea asimilado de forma tal que sean capaces de desarrollar sus primeros pasos en el patronaje básico y de ahí puedan contar con las herramientas necesarias para desarrollar transformaciones que los lleven a un diseño de autor que los represente y que sea producto de un progreso de investigación de diseño, donde se evaluó desde su defensa oral, presentaciones gráficas, fotografía y aporte innovador en diseño y en superficies textiles.

F215. El proceso como objetivo. *Gaitan, Macarena*

El camino que atraviesa el estudiante lo lleva hasta esta materia y hasta su respectivo Proyecto Integrador, los cuales funcionan como una experiencia con un gran impacto positivo en su futuro en la industria. El estudiante atraviesa un proceso que le permite adquirir conocimientos y habilidades, para que pueda realizar el trazado de múltiples piezas de moldería en tejido plano y de punto. La efectividad de este proceso de enseñanza-aprendizaje se garantiza con diferentes criterios de evaluación, los cuales además le permiten al estudiante poder autoevaluarse; esta última característica es fundamental ya que le da las herramientas, la autonomía y el control de su propio proceso de aprendizaje. Esto será

muy valioso cuando en el futuro desarrollen su propia marca o proyecto porque serán capaces de analizar tanto el trayecto que han recorrido como los conocimientos que han adquirido, y utilizarlos para crear, innovar y superar obstáculos. De esta manera podrán juzgar sus propias decisiones creativas y emprendedoras, lo que les ayudará a tomar el mejor camino que aproveche sus habilidades al máximo.

F216. Conocer al usuario, una herramienta pedagógica *Garab, Yamila*

A la hora de diseñar, cuando los estudiantes de los primeros años están todavía desarrollando sus primeras habilidades, resulta muy enriquecedor focalizarse en quién es el usuario. Durante la cursada cada estudiante define y desarrolla un producto para este usuario acorde a los objetivos de la cursada. Con ello se genera una variedad de propuestas en el aula-taller y mayor compromiso a la hora de diseñar. Al poder identificarlo, definirlo, enunciar sus gustos, actividades y forma de pensar se logra que a la hora de diseñar el estudiante despliegue diversas opciones de diseño más ricas ya que ha adquirido un gran conocimiento sobre quién es el destinatario del producto que está proyectando.

F217. Proyecto Integrador Música I - Creatividad, interpretación y análisis. *García Fernández, Eva*

El Proyecto Integrador para la asignatura Música I consiste en el análisis de una obra musical a elección y en la composición de una pieza musical.

El análisis de la obra abarca diversos aspectos de la misma con el objetivo de profundizar en su contenido, tanto musical, como extramusical. Para esto se analiza la obra a nivel técnico-musical, a nivel estético y a nivel socio-histórico y cultural.

La composición de la obra tiene como objetivo que los estudiantes puedan integrar los conocimientos adquiridos en la materia en una creación propia y original y que desarrollen las capacidades necesarias para poder interpretar esas mismas obras.

Tiene 4 etapas. Se realiza una evaluación centrada en el proceso, personalizada (de acuerdo a las necesidades de cada estudiante) y colaborativa. El Proyecto se visibiliza mediante la participación del Festival, tanto desde el rol de intérprete como desde el de compositor y mediante el blog de la cátedra Música I.

F218. Fortalezas y debilidades en la realización del Proyecto Integrador. *Haro, Jorge*

Un breve repaso de las potencialidades y las dificultades de la realización de un proyecto audiovisual integral, teniendo en cuenta la cantidad de temas y conocimientos que deben incorporarse y la poca interacción, en términos de currículum, con otras materias en el contexto de distintas carreras.

F219. Proyecto Integrador: Escena. *Levy, Dario*

Este año, el proyecto integrador propone la creación de una escena en grupos de tres alumnos, trabajando con un sistema combinado: la modalidad de improvisación pautada y la modalidad de propuesta y adaptación. Dos alumnos

son los que crean la escena, basándose en los elementos de la estructura dramática (decidiendo quiénes son, qué vínculos tienen, dónde y cuándo ocurre la acción, qué quiere obtener cada personaje y qué se les opondrá). El tercer alumno es un “espectador activo”, que observa la escena que se desarrolla y en determinado momento se une a ella con un rol, generando que se despierte en los integrantes la capacidad de registrar la nueva propuesta y adaptarse a ella. La intención es que aparezca una “escena viva”, que respete el plan a realizar pero también evolucione y se transforme con el devenir espontáneo.

F220. La autolimitación en la creatividad. Sletatt Cohen, Pablo

Tal como ocurre en variados aspectos de la vida de una persona, en la que los objetivos a alcanzar, entre otros factores, dependen de los propios modelos mentales y de la predisposición para hacer lo necesario en pos de alcanzar los objetivos propuestos; la creatividad es un proceso y no un suceso.

El planteo de objetivos que impliquen procesos creativos, especialmente en alumnos de los primeros años de la carrera, requiere por parte del docente, comprender las dificultades que implican para los estudiantes el abordaje desde cero de un concepto y la obtención de un resultado de una pieza comunicativa de alto impacto que resulte satisfactorio para la cátedra y para sí mismos. Tanto si este objetivo se cumple satisfactoriamente como si no, puede llegar a repercutir en su autoestima. De este proceso y de la satisfacción percibida, puede llegar a suponer bien un cambio en la percepción de las propias capacidades y aptitud para las demandas de la carrera elegida o todo lo contrario, el abandono de la asignatura por la errónea idea de “no ser creativo” o “no servir para esta profesión”; cuando objetivamente se han empezado a dar los primeros pasos en el camino profesional. Por tal motivo resulta clave destrabar los auto boicots creativos a tiempo y de la manera correcta; además de promover un mensaje positivo respecto del “fracaso” como término social negativo, ya que este concepto desligado de su carga afectiva podría ayudar a utilizar los fracasos como oportunidades para el aprendizaje basado en las propias experiencias.

F221. Sustentabilidad y Diseño. Spelzini, Agustina

En el desarrollo de la asignatura Diseño de Indumentaria IV, la cátedra realizó la selección de la megatendencia sustentabilidad, la cual fue trabajada por todos los alumnos. A partir de la misma, realizaron un análisis individual de la mega tendencia asignada y seleccionaron la macro tendencia a partir de la cual deseaban desarrollar su proyecto integrador.

A través de un panel abstracto y una selección de palabras clave que lo describen, efectuaron una intensa búsqueda de microtendencias, a partir de pasarelas internacionales. Desglosaron un concepto rector, definieron el usuario ideal y diseñaron una colección de veinte conjuntos, de los cuales materializaron tres, además del diseño de una colección de accesorios. En la etapa final, luego de haber presentado los paneles de pre producción y storyboard de la producción fotográfica y audiovisual, los alumnos presentaron fashion film, campaña, lookbook y making

of de su colección, para de esta forma finalizar la totalidad del desarrollo de su proyecto integrador de cursada.

F222. Ilustraciones periódicas. Tobaldo, Martin

El proyecto integrador de la materia “Creación Visual 3” articula el lenguaje periodístico con la ilustración. En dicho proyecto los alumnos producen un suplemento periodístico, de temática libre y sujeta a la elección de cada uno. Durante la cursada transitan por tres ejes temáticos, a saber: 1/ diseño de tapa, como elemento introductorio del citado periódico; 2/ diseño de la doble página, donde se utilizan textos periodísticos como insumo para su posterior ilustración, esta instancia es crucial para el desarrollo de la estética general de toda la pieza gráfica; 3/ diseño de la contratapa, ligada a la producción de una infografía a página completa. Por último y en paralelo a estos ejes temáticos, se destaca una actividad que ocupa gran parte de la cursada y es el seguimiento de una noticia actual. Los alumnos grafican durante un mes el desarrollo de un suceso ligado a la temática que eligieron, desempeñándose como cronistas gráficos.

— Comisión 24

F223. De la tendencia al diseño. Antonelli Sanz, Micaela

En el desarrollo de la asignatura Diseño de Indumentaria V, la cátedra realizó una selección de siete macro tendencias que le fueron asignadas a los alumnos, quienes realizaron un análisis individual de la macro tendencia asignada a través de un panel abstracto y una selección de palabras clave que lo describen, y efectuaron una intensa búsqueda de microtendencias, a partir de pasarelas internacionales. Desglosaron un concepto rector, definieron el usuario ideal y diseñaron una colección de veinte conjuntos, de los cuales materializaron tres, además del diseño de una colección de accesorios. En la etapa final, luego de haber presentado los paneles de pre producción y storyboard de la producción fotográfica y audiovisual, los alumnos presentaron fashion film, campaña, lookbook y making of de su colección, para de esta forma finalizar la totalidad del desarrollo de su proyecto integrador de cursada.

F224. Control de calidad. Arcieri, Gabriel

En la formación de los futuros profesionales del diseño gráfico, y con la aceleración de los sistemas digitales de producción, es muy importante poner foco en la REVISIÓN y CONTROL de CALIDAD de los trabajos que se envían a las imprentas.

El proyecto integrador de la materia PRODUCCIÓN GRÁFICA pone foco en el proceso de la realización de originales y puntualmente en el control de calidad para lograr que el material no tenga ningún error al momento de imprimir.

F225. Ensayo crítico sobre la intertextualidad en el cine de la era muda. Bettendorff, M. Elsa

El Proyecto aborda una temática que atraviesa el programa de la asignatura: las relaciones entre imágenes (entendidas como enunciados visuales) y, a la vez, su interacción con

otros discursos circulantes. Permite, al mismo tiempo, emplear nociones provenientes de la semiótica y de los estudios culturales (en particular, los Visual Studies) en relación con la construcción de sentido en el cine, poniendo especial énfasis en el período de las vanguardias y su experimentación estética (uno de los contenidos básicos de la materia). Se espera que el trabajo motive a los alumnos a adquirir y/o profundizar saberes en esos campos, como parte esencial de su formación académica en las áreas de la comunicación y las artes visuales. En relación con este objetivo, en las instancias evaluativas se valora tanto la tarea de investigación desarrollada por el/la estudiante como la adecuada aplicación de conceptos y categorías de análisis específicos de las mencionadas áreas.

F226. Proyecto Publicidad I. Bustos, Fernanda

El Proyecto Integrador se basó en el armado de una campaña publicitaria. Un gran desafío para un grupo grande de estudiantes de diferentes carreras: Publicidad, Diseño de Indumentaria, Organización de eventos, Dirección de Comunicación, Diseño Gráfico y Producción Musical. Bajo la consigna de relanzar un producto al mercado, armamos equipos para organizarse en forma de agencia publicitaria y pensar los productos a relanzar.

F227. Rodaje, despegue y vuelo de un emprendimiento. Gabay, Gaston

En este foro presentaré una metodología de análisis para entender, explicar y acompañar la evolución de un emprendimiento, sin importar su estado de desarrollo. Dentro del marco de la planificación académica de la materia Administración. Trataré de transmitir el modo en que ayudo a mis alumnos a lograr la cristalización de sus proyectos personales sobre emprendimientos. Como los acompaño a tomar una posición crítica que va más allá de la buena idea y contempla una ejecución beneficiosa. Para lo cual ese emprendimiento se convertirá en objeto de estudio dentro del laboratorio que son las clases acompañadas de los trabajos prácticos que buscan la confrontación directa con la realidad, sus problemas y las soluciones necesarias.

F228. El aprendizaje y la motivación más importante. Garibotto, Claudio

Desde lo formal, el Proyecto Integrador que fue planteado en el último cuatrimestre consistió en que los alumnos eligieron, para trabajar en grupos reducidos, un tema lo más relacionado posible con sus carreras. Esto fue realizado asumiendo de entrada la dificultad que representa el tener, como punto de partida, grupos siempre heterogéneos, no solo por las diferentes carreras que eventualmente pueden cursar los estudiantes sino por sus propios intereses, casi nunca semejantes. Pero sin dudas el mayor desafío estuvo no en la elección de un tema acorde de investigación, sino en lograr en cada alumno la motivación que los llevará a involucrarse con la materia y, finalmente, con el proyecto integrador. En ese sentido pude comprobar -no solo en este cuatrimestre, sino a lo largo de los años como docente- que la mejor fórmula es hacerles ver que, más allá de manejar los principios básicos de una investigación, lo que ver-

daderamente les servirá para su desarrollo profesional y personal es el auto-interpelar permanentemente y cuestionar el mundo que los rodea.

— **Comisión 25**

F229. El desafío de un lanzamiento de producto. Alvarez, Isabel

“Los mercados están saturados de productos y más aún de comunicaciones sobre dichos productos. Cuando la propuesta consiste en introducir un producto en el mercado estamos frente a una apuesta fuerte que requiere pericia y valentía. Más aún si se trata de un producto específico con un público muy reducido debido a la especificidad ya mencionada y a un alto costo de dicho objeto que, si bien está sobradamente justificado por una excelente calidad que lo hace superior a cualquier competidor del mercado local, también lo vuelve exclusivo y accesible a un limitado sector del público objetivo. Investigar el target para conocerlo acabadamente y poder interpretar sus necesidades y preferencias permitirá llegar a él con una comunicación eficiente y así desarrollar una campaña publicitaria que logre alcanzar los objetivos de marketing y publicidad deseados.”

F230. Intervención en un espacio pre existente al que se le hará funcionar una actividad hotelera. Cowper, Evelyn

En esta oportunidad se muestra la producción de la asignatura Diseño de Proyectos Integrales II, donde los alumnos tienen que intervenir un espacio pre existente al que se le hace funcionar una actividad hotelera. El proyecto se basa en el rediseño interior de Cassa Lepage Art Hotel el cual también funciona como Museo de sitio y Galería de Arte Pasaje Belgrano, ubicado en el casco histórico de la Ciudad de Buenos Aires, en la calle Bolívar 373, en el barrio de San Telmo.

F231. Autonomía del estudiante. Ferrari, Carla

Dentro de la materia historia del arte (Taller de reflexión artística II) en la facultad de diseño tengo alumnos de varias carreras (diseño de interiores, diseño de modas, ilustración, dirección de arte) Esta interdisciplinaridad suele enriquecer la visión de las clases. Durante el 2020 y 2021, los alumnos realizaron trabajos prácticos muy interesantes realizando un recorte temático dentro de los períodos de la materia. Esto resultó ser un punto de partida para que realizaran investigaciones profundas sobre temáticas particulares que les interesaban y eran más pertinentes a sus carreras. Reflexionando sobre los trabajos entregados, los alumnos excedieron positivamente los contenidos planificados en la materia. De esta manera me movilizaron a investigar más sobre los temas planteados. Esta experiencia permitió generar una actitud de autonomía por parte del alumno frente a la problemática puntual que cada uno decidió abordar. Esta nueva forma de abordar el proyecto integrador final nos abrió la mirada, tanto a mí como a mis alumnos a nuevas perspectivas, posibilidades, intereses y recursos investigativos como futuros profesionales del diseño.

F232. Museo digital del folclor de la Neiva Rural. Gaspar Salazar, Luis Fernando

El referente cultural del departamento del Huila son las bandas o grupos folclóricos, y entre estos ritmos se encuentra los bambucos y el rajaleña, este último se destaca en los aires musicales de la región. En este ritmo se reconoce la creatividad en la copla y en la fabricación de instrumentos. La música es una expresión cultural incluyente y se configura como producto obra – creación de las narrativas digitales desde lo audiovisual y que se ha denominado “Museo digital del folclor de la Neiva Rural”; es de agregar que esta iniciativa hacer parte de un proyecto académico relacionado con el lenguaje, la expresión, la investigación y que se ha denominado: El ‘Rajaleña’ (ritmo, composición y coreografía) como símbolo cultural para construir una propuesta de conservación y promoción desde los grupos folclóricos presentes en el espacio rural. Universidad de Colombia: Corporación Unificada Nacional (CUN)

F233. Fortalezas y debilidades en la realización del Proyecto Integrador. Haro, Jorge

Un breve repaso de las potencialidades y las dificultades de la realización de un proyecto audiovisual integral, teniendo en cuenta la cantidad de temas y conocimientos que deben incorporarse y la poca interacción, en términos de currículum, con otras materias en el contexto de distintas carreras.

F234. PI de Introducción al Lenguaje Visual. Natin, Paola

El proyecto integrador de mi materia, consiste en un afiche murario pensado en un emprendedor, el cual viene acompañado de una carpeta conceptual donde se muestra el progreso de apropiación de cada alumno de los contenidos dados a la vez que se visibiliza el proceso de construcción del mismo.

Este afiche que se inicia en el momento 1, atraviesa diferentes instancias y se presenta en el Momento 2 con una pequeña memoria, y ya se completa en el Momento 3 con la carpeta conceptual para sumarle al momento 4 un Pitch de 100 palabras y diapos para presentarlo

Se visibiliza impreso en papel A3, acompañado de la documentación también impresa con la exposición presencial del alumno en el día del Momento 4.

F235. Publicidad V: El foco en la redacción. Perrone, Romina

Se explicará de qué trata el proyecto integrador de la materia, donde profundizamos en la redacción dentro de diversos formatos publicitarios de una misma campaña.

F236. El nuevo mundo virtual is the new black. Pizarro Miguens, Martina y Torres Toranzo, Sofia

El universo del metaverso y los tokens pusieron pie firme en el exterior y de a poco Latinoamérica se está animando a sumarse a este nuevo mundo.

Estos nuevos conceptos que nacieron a raíz de la era post pandemia y el cambio sociocultural de las nuevas generaciones están en auge y en el boca a boca de todos. Las marcas han descubierto cómo volverse virales en varias plataformas incluyendo la app ya reconocida llamada

Tik Tok. Todo esto lo hacen para mantener la atención de los consumidores jóvenes durante más tiempo del que tardan en pasar al siguiente video.

La moda debe seguir el ejemplo de los creadores más exitosos de las plataformas y crear una personalidad en línea, acá es donde nace la importancia de la autenticidad en la moda.

A raíz de todas estas nuevas tendencias y este nuevo universo invitamos a que no solo nuestras alumnas estén al tanto de lo que pasa afuera sino que también piensen una manera de poder incorporar estos actuales conceptos a sus proyectos.

F237. El Proyecto Integrador de Introducción a la Investigación (Online). Rodriguez Collioud, Luz Maria

En la asignatura Introducción a la Investigación, en su modalidad online, los estudiantes deben elegir un tema y recorte temático, y en base a este buscar y seleccionar a un emprendedor dentro de su disciplina, cuyo trabajo o producción responda a la hipótesis planteada por los estudiantes dentro de su investigación a lo largo del cuatrimestre. Se les pide a los estudiantes que, dentro de esta elección, se visite a los emprendedores elegidos en su ambiente de trabajo para conocer cómo operan y la personalidad de éstos, y más adelante les realicen una entrevista personal con las preguntas ideadas a partir de la observación del espacio de trabajo. Una vez realizado esto, los estudiantes deben crear un informe de 8 carillas máximo en donde relacionen los conceptos elegidos, la teoría, y la experiencia con el emprendedor en función de la hipótesis, para su validación o en otros casos no comprobación.

F238. El uso de presentaciones visuales como recurso de engagement para mitigar el ausentismo en las microclases sincrónicas. Valladares, Cyntia

Las clases sincrónicas virtuales, presentan diferencias con las presenciales en cuanto a los estímulos que enriquecen la interacción en esta última, entre los que se encuentran los elementos de la comunicación no verbal. Estos, al verse limitados por el formato online y la opción voluntaria de la presencia en la clase remota, dificultan el intercambio en la clase, ya que los alumnos tienden a apagar sus cámaras y micrófonos y evitar realizar intervenciones, lo que pone en riesgo que la clase se transforme en un monólogo aburrido por parte del docente. Para evitar estos inconvenientes se recurrió a elementos facilitados por la tecnología, como el uso de presentaciones visuales para generar un engagement fructífero tanto para el alumno, como para el docente. Para ello se incorporaron presentaciones que incluyen un repaso de los conceptos que los alumnos ven de forma asincrónica y autónoma, con ejemplos aplicativos que acercan el contenido teórico a la práctica, facilitando una experiencia integrativa y una visión ampliada de las etapas del proyecto que se está gestionando. Esto se dio con el objetivo de que los alumnos comprendieran de manera transversal a lo largo de la cursada los conceptos aplicados al Proyecto Integrador, en una presentación que avance de manera paralela a los contenidos de la cátedra.

De esta forma se buscó generar una interacción más activa y participativa a través de herramientas informáticas, para evitar el ausentismo en las microclases, realzando la dimensión comunicativa e insistiendo en la importancia de la retroalimentación sincrónica.

— **Comisión 26**

F239. Los proyectos de la cátedra. *Balanovsky, Daniela Java*

En esta presentación se conocerán los proyectos académicos de algunas y algunos estudiantes de la cátedra Taller de Fotografía I. La propuesta es desarrollar una serie fotográfica a partir de un trabajo que incluye autonomía y responsabilidad para la creación de imágenes originales que reflejan los aprendizajes obtenidos en la cursada.

También se toman en cuenta los procesos de aprendizaje en base al conocimiento de autores y diseños de cada período histórico desde el comienzo de la fotografía hasta la actualidad. Esta idea parte de una perspectiva integradora para recrear propuestas estéticas y conceptuales innovadoras.

Finalmente, se podrá conocer la producción singular de jóvenes que no han tenido contacto previo a este curso, con las técnicas y el manejo de una cámara. De modo tal que han comenzado de cero y muestran las habilidades adquiridas a lo largo de un cuatrimestre. Las fotografías que se verán integran una serie color o blanco y negro en base a una temática libre seleccionada por cada estudiante

F240. Proyectos significativos. *Díaz Urbano, Dolores*

En la materia Introducción al lenguaje visual los alumnos desarrollan un proyecto integrador profesional por el que transitan durante toda la cursada. Son alumnos de diversas carreras por lo cual la comprensión de lo que implica el proyecto integrador se da en distintos momentos del cuatrimestre según el punto de inflexión que encuentran con su disciplina y esto ocurre cuando comprenden al proyecto en su totalidad. Los proyectos de los alumnos de cuatrimestres anteriores o inclusive los que van desarrollando durante la cursada a los alumnos les resultan significativos, ya que les aportan no solo desde el ejemplo para la comprensión del mismo sino también sirven de motor y motivación de lo que pueden desarrollar.

Hay proyectos que son significativos desde el punto de vista de la enseñanza siendo los que el profesor elige a modo de ejemplo y otros son los que resultan significativos para cada alumno según dónde encuentren la respuesta porque por más que no sean proyectos ejemplares desde su resolución, lo son para su particular proceso de aprendizaje.

Por lo tanto, los proyectos significativos pueden tanto orientar, ser foco de la observación como también generar un nuevo pensamiento para enriquecer sus proyectos.

F241. Creación audiovisual en el aula. *Harari, Alberto*

El presente proyecto se desarrolla en la asignatura Introducción al Discurso Audiovisual, materia introductoria que se dicta cada cuatrimestre en la Facultad de Diseño y

Comunicación de la Universidad de Palermo, asignatura que participa del Proyecto Pedagógico Creación Audiovisual y que pertenece al área Audiovisual.

El trabajo a abordar durante el ciclo de la asignatura radica en la creación de un producto audiovisual en formato de cortometraje de ficción, atravesando todo el proceso. Realizar un cortometraje es un camino arduo, laborioso, creativo, extenso, que requiere recorrer diversas etapas en las que, en cada una, se van desarrollando actividades de preproducción, producción, postproducción y presentación del producto final.

Dado el contexto en que se formula dicha tarea, que es en el marco del dictado de una asignatura y contando con un tiempo limitado por un calendario académico, el proceso está circunscripto a esos limitantes; las actividades a desarrollar están acotadas y simplificadas para cumplir con el objetivo de contar con un producto final al terminar el cuatrimestre.

F242. La comunidad de aprendizaje como potenciador para el Proyecto de Graduación. *Mendez, Veronica*

A partir del desarrollo realizado en el marco del Programa Estímulo a la Investigación DC se pudo profundizar en los múltiples beneficios de la participación de las comunidades de aprendizaje en contextos multidisciplinares. Es así que durante el período correspondiente al primer cuatrimestre del corriente ciclo se han implementado estrategias colaborativas entre estudiantes lo que ha conseguido potenciar la perspectiva desde la propia disciplina y desde otras también pertenecientes a la Facultad de Diseño y Comunicación. Se compartirán en el foro algunas de las incorporaciones realizadas en este sentido con el fin de que los propios estudiantes observen críticamente las producciones de sus compañeras y compañeros pero que además puedan poner en perspectiva la mirada ajena como productora de oportunidades de mejora.

F243. Trabajos reales para clientes reales. *Ogando, Alejandro*

Mi experiencia y las distintas situaciones de la vida hicieron que empiece a trabajar en diseño y moda antes de comenzar a estudiar. Lo que sin lugar a dudas hizo que al momento de estudiar tuviese, en algunas materias, un beneficio por sobre mis compañeros de cursada.

Reconocer en vivo y directo la teoría aprendida es sabido que es superador, pero eso no sería suficiente sin tener la experiencia de los tiempos reales, un organigrama de trabajo a cumplir y algo no menor la exigencia de uno como profesional, cuando alguien nos está pagando por nuestro trabajo.

Por este motivo en Cátedra Ogando trabajamos con una metodología donde se les enseña a los alumnos el trabajo real dentro de un puesto en una empresa, cuales son las exigencias, como suele ser la forma de trabajar, que documentos acompañan el trabajo del modelista y algo no menor el llevar todo el tiempo el trabajo bidimensional a lo tridimensional con prototipos a escala real. Pruebas de calce y realización de un prototipo final tal y como lo solicitó el cliente.

F244. Análisis formal de partituras. Petronsi, Anabella

En la asignatura Música I, los alumnos realizan un proyecto integrador enmarcado en el análisis formal musical de partituras para lograr un mayor entendimiento del lenguaje musical. Este proceso busca familiarizar al alumno con los símbolos y la escritura utilizada para la lecto-escritura musical.

F245. Diseño Sustentable. ¿En contra o a favor del sistema? Previgliano, Javier

A partir de los textos dados en clase y análisis que efectúan los alumnos se presenta el escenario del diseño sustentable como una experiencia resistida por la industria, en principio por los costos adicionales y mayor exigencia al sector productivo, pero: ¿Es realmente así o simplemente se trata de cambiar el paradigma? Un breve pantallazo por algunos ejemplos puede dar un poco de luz al tema.

F246. Retoque y fotomontaje publicitario. Spinacci, Paula

En esta ponencia se presenta el Proyecto Integrador de la asignatura de Taller de Fotografía V, perteneciente a la carrera de Licenciatura en Fotografía. El Proyecto se titula: Retoque y fotomontaje publicitario. Piezas gráficas para una marca de perfume.

Durante todo el cuatrimestre los estudiantes trabajan con el software de Photoshop y se encuentran frente a la amplia variedad de posibilidades funcionales, creativas y expresivas de la manipulación de imágenes digitales. Puntualmente se profundiza el retoque de moda y belleza, el retoque de producto y la integración de elementos en un fotomontaje de carácter mayormente realista. De esta manera, con el proyecto se plantean diversos objetivos que involucran el trabajo de diversas competencias de cada uno de los estudiantes. Entre ellos, poder comprender y aplicar herramientas y técnicas que servirán para formarse como profesionales reflexivos, con los conocimientos que permitirán resolver problemas propios del mundo laboral y herramientas que permitan la indagación de la expresividad mediante el retoque digital.

F247. Fomentando un proyecto integrador ágil. Zaninetti, Constanza

De la mano de Scrum y Design Thinking, los alumnos recorren el camino hacia la resolución de problemas reales complejos en un mundo VICA (Volátil, Incierto, Complejo, Ambiguo), transitando desde la identificación del reto, empatizar con el usuario, hasta diseñar el prototipo de la mejor solución posible. Las producciones de los alumnos serán diseñadas con el usuario en el centro, logrando así sesiones de trabajo en equipo y la inserción del contexto profesional en el aula.

— Comisión 27

F248. Proyecto Integrador Taller de Producción II. Bruno Ordoñez, Macarena

En el Proyecto Integrador para la asignatura Taller de Producción II se deberán realizar intervenciones de diseño sobre un cuerpo geométrico asignado. Estas deberán

manifestar una relación explícita tanto con las leyes de generación de la figura así como con el marco conceptual definido por el docente. La propuesta deberá ser materializada en una maqueta y comunicada de acuerdo los parámetros definidos por la cátedra.

A partir del cuerpo geométrico seccionado asignado en la cursada, se lo interviene con rasgos estéticos y funcionales de una construcción arquitectónica o una estructura natural. La misma se toma como imagen de referencia generando una propuesta puramente estética sin caer en la literalidad, que refleje los contenidos de la cursada: generatrices, directrices, curvas planas, curvas espaciales, secciones.

F249. Polifacético- Traspasando los límites. Chevalier, Maria Cecilia

Partiendo de la definición de la palabra polifacético (rae.es. 1. adj. Que ofrece varias facetas o aspectos) se plantea el diseño, desarrollo y producción de una pieza de cerámica y madera inscrita dentro de un prisma de 40cmx40cmx40cm.

El motivo por el cual se lo enuncia de esa manera es porque se desafía a los estudiantes a trabajar el método de colada de barbotina en grupo de dos estudiantes para la obtención de dos piezas cerámicas que partan de un mismo molde. Cada una con diferente función o tipología determinada por la pieza de madera que se vincula a ella. El objetivo final es concebir dos productos diferentes a partir de un mismo molde, que son entregados en el momento 3 por cada estudiante de manera individual. Como objetivos generales, desarrollar una visión consciente sobre las diferencias y virtudes que surgen al abordar el desarrollo de un producto a través de la materialidad y no viceversa como suele desarrollarse. Trabajar en equipo. Compartir conocimientos, herramientas, costos, tomando decisiones generando críticas constructivas. Compartir herramientas y habilidades de manera colaborativa para la producción del mismo con todo el aula taller. Conseguir proveedores para su concreción.

F250. Abstracto/Concreto. Fernández Vallone, Lara

En este módulo expondré la metodología empleada para lograr el Proyecto Integrador de la Asignatura Taller de producción de la carrera de Diseño Industrial.

Este proyecto se desarrolla el primer año de la carrera y corresponde a las primeras aproximaciones a las maquetas y objetos tridimensionales. Para lograr esta construcción se ideó un trabajo donde se busca asimilar el concepto de lo visible y lo invisible de la forma, lo abstracto y lo concreto. Analizar la relación entre ellos pues condiciona el comportamiento de las formas.

Las tensiones, equilibrios y otras relaciones de las entidades se logran plasmar en la física del ejercicio. Esto permite que el alumno aprenda sobre la manipulación de estas variables para lograr las formas deseadas.

F251. La vuelta de los eventos presenciales. Follari, Marcelo

Con gran alegría este cuatrimestre los alumnos de Producción Musical I, materia perteneciente a las carreras de Producción Musical y Creación Sonora, han vuelto a realizar eventos musicales presenciales, como proyecto

integrador. En esta presentación evaluaremos esa vuelta, reflexionando sobre la experiencia tanto del lado docente como el de los propios estudiantes. Buscaré evaluar qué ha cambiado con respecto a los períodos pre-pandémicos y pandémicos y dar una evaluación de cómo continuar hacia adelante en la cursada.

F252. El Proyecto Integrador desde un abordaje con perspectiva de género. Ibañez, Leandro

Tomando el Proyecto Integrador de la asignatura Introducción al Lenguaje Visual como un espacio de reflexión y producción, se analizarán las producciones finales desde la perspectiva de género y la diversidad.

F253. Desafíos, flexibilidad y resultados de la enseñanza de la Ilustración de Moda en el dictado remoto. Jasovich, Mariana

Recogiendo la experiencia del dictado de la materia Taller de Moda I en la modalidad presencial y remota, definí el Proyecto Integrador dentro de una perspectiva de autorreferencialidad como disparador temático, conceptual y técnico de su desarrollo y producción. La materia, por ubicarse al inicio del Programa de Estudio de Diseño, Comunicación y Producción de Moda, recibe en su mayoría a alumnas y alumnos que transitan su primera experiencia de cursada y de producción académica. El Proyecto presenta una instancia de investigación acotada que va a derivar en los lineamientos conceptuales que van a estructurar el recorrido por las diferentes instancias de la Ilustración en Moda. El anclaje de esta investigación en un punto de partida personalizado evidenció una apropiación más profunda por parte de las y los estudiantes, de cada una de las etapas del Proyecto logrando una mayor motivación de inicio y acompañamiento durante su resolución. Al mismo tiempo, busqué ampliar las posibilidades en la construcción de la Representación Visual, a partir del cruce de disciplinar de Moda y Artes Visuales (Dibujo, Pintura, Grabado, Fotografía intervenida, Textil, Objeto), de sus metodologías y técnicas de trabajo.

F254. El Proyecto Integrador como articulador de motivación, contenidos y actividades para el aprendizaje. Kiektik, Cecilia

El Proyecto Integrador de la materia Introducción a la investigación se realiza analizando un emprendimiento creativo del campo de acción del estudiante, es decir, pertinente a su carrera. Toda la planificación está orientada y articulada con la realización de esta investigación de caso que es individual y progresa durante todo el cuatrimestre mediante etapas que se articulan al final, generando un texto académico integrado. Cada etapa tiene una presentación escrita y algunas de ellas se presentan también oralmente generando una oportunidad especial de aprendizaje colaborativo. Cada actividad da vida a los objetivos de la materia: generar una mirada crítica, alentar la comunicación profesional, vincular la tarea investigativa con el campo profesional, valorar la ética profesional, comprender las particularidades del conocimiento científico, desarrollar habilidades para la presentación de proyectos y avanzar en el dominio de la metodología de investigación.

F255. PI de la materia Producción Digital II. Miglino, Natalia

El proyecto integrador de la materia Producción Digital II, dictada en el primer cuatrimestre 2022 en modalidad virtual tiene como objetivo acopiar todos los saberes impartidos en el proceso de la cursada.

El mismo se compone de dos proyectos, el primero se basa en el desarrollo de una landing page, también denominada página de aterrizaje a la que una persona llega tras pulsar en el enlace o botón en una guía, un portal o algún banner o anuncio de texto situado en otra página web, aplicación, red social, correo electrónico o portal de internet. para la misma como temática se enfocó al desarrollo de la pieza comunicacional para una organización sin fines de lucro seleccionada e investigada por el alumno/a

El segundo proyecto fue incluir como crédito el curriculum vitae creativo e interactivo del alumno/a.

Ambos proyectos se desarrollaron en htm5 con la inclusión de elementos semánticos, o marcadores semánticos, que nos ayudan a definir las distintas divisiones de una página web aplicando Diseño de Caja Flexible, comúnmente conocido como Flexbox y CSS grid layout o CSS grid que es que permite crear diseños complejos y adaptables con mayor facilidad en todos los navegadores. Se aplicaron transiciones con el fin de suavizar cambios repentinos de estilo y animaciones en CSS3 que permiten darle movimiento a cualquier elemento en pantalla. Por último para controlar animaciones, galerías, formularios y validaciones aplicamos el lenguaje JavaScript según coherencia con el diseño aplicado en el proyecto.

F256. Proyecto Integrador de Técnicas de Producción III. Picollo, Lucia

El Proyecto Integrador de esta materia consiste en realizar el proceso creativo y técnico para llevar a cabo tres tipologías. Comenzando por la elección de un tema de inspiración, un moodboard y continuando con las fichas técnicas necesarias para la correcta confección de las prendas. La idea principal de este PI es que los alumnos logren aprender desde el error, error que suele aparecer una vez que llevan las prendas a modistas/os. Los aciertos y desaciertos pueden provenir de los geométrales y moldería así como también, de aquellos efectuados por la persona encargada de su confección. Luego de detectar los errores los alumnos deben modificar la prenda hasta que quede tal cual como se planteó o como debería haber sido planteada. La materia finaliza con una producción de fotos en donde se pueden observar las tres prendas.

F257. El diseño de Escenografía en Cine y Teatro. Robles, Betina

El cine, como el teatro, es un arte eminentemente espacial que fundamenta gran parte de sus pretensiones estéticas en la creación de escenarios donde sus personajes se desenvuelven lo mejor posible acorde a sus características particulares.

Comprender el espacio bidimensional a través de dibujos, medidas, planos, y su respectiva construcción en proporciones a escala, nos permite incorporar y trasladarlo a la realidad.

Se constituye principalmente por medio de procedimientos técnicos claves: la puesta en escena, la realización y el montaje. La puesta en escena refiere al cuidado de todos aquellos elementos significativos que van a formar parte de la escena, lo que vemos y lo sugerido, lo oculto; personajes, decorados y vestuarios acompañan con decisiones estéticas en común y forman parte de una totalidad que sostiene la narración de la historia. Es allí donde el espacio se carga de sentido y nos permite ampliar la mirada, dirigida a través de la luz y el color.

F258. Branding Personal. Diseño Integral del Portfolio Profesional. Spina, Maria Laura

El Proyecto Integrador consiste en que el estudiante diseñe su portfolio profesional con los trabajos realizados durante su formación académica y reflexione sobre su imagen profesional. Pretende ser una referencia de la experiencia y el desarrollo académico del alumno. El desarrollo de Branding Personal permite mostrar los mejores proyectos del estudiante realizados a lo largo de su vida universitaria con el objetivo de insertarse con éxito en el mercado laboral.

Es una oportunidad para reflexionar acerca de las fortalezas y debilidades que se tiene como profesional. Consiste en el diseño de la marca personal, papelería corporativa, curriculum vitae y portfolio profesional. Todas las piezas que lo conforman deben ser parte de un sistema gráfico coherente y alineado a la identidad del estudiante y adaptarse a los nuevos formatos digitales (pdf, web, redes). La finalidad del PI es integrar el proceso de aprendizaje e incorporar paulatinamente herramientas y conocimientos necesarios para el pronto desarrollo profesional.

— Comisión 28

F259. Análisis de atributos comunicacionales. Bettendorff, M. Elsa

El Proyecto Integrador de esta asignatura consiste en el desarrollo de una investigación enfocada en el análisis de los atributos comunicacionales de una marca, un producto o una campaña publicitaria o institucional, a elección del estudiante. Dicho proyecto se realiza a través de una serie de etapas, en las cuales se van incorporando diferentes enfoques y contenidos abordados durante la cursada. Los estudiantes elaboran un plan en el que se define el recorte temático, se exploran los antecedentes, se recolectan datos, se construye un marco teórico breve y se determina una metodología. La investigación se vuelca en la escritura de un paper centrado en el análisis de las piezas comunicacionales de la marca, campaña o producto elegido. Este ejercicio de escritura acompaña la totalidad del proceso investigativo, de manera tal que los estudiantes integren los contenidos específicos de la materia en su actividad de análisis y generen nuevas reflexiones a medida que avanzan en su proyecto.

F260. Generación de piezas de Portfolio profesional de Ilustración. Calcagno, Agustín

Durante el transcurso del cuatrimestre de la cursada Marzo/Julio de este año, se puso en práctica la realización de

un Proyecto Integrador de Cursada que permitiese a los estudiantes, una vez finalizada la cursada, generar piezas profesionales para su portfolio de trabajo de Ilustración y que pudiesen así presentar esas piezas a distintos clientes tales como editoriales en eventos variados, tanto en modalidad presencial como online. Esta experiencia en el aula será acompañada de distintos ejemplos visuales del trabajo de dichos estudiantes.

F261. El proceso como el pilar esencial de un Proyecto Integrador. Curcio, Agustina

El proceso resulta esencial en cualquier materia de práctica, esto es un hecho para cualquier profesor de materias de diseño. Más allá de que el resultado debe alcanzar determinadas expectativas y características establecidas, el camino es aún más importante, pues es en éste en el que el estudiante va cometiendo errores, encontrando respuestas, reformulando su camino y descubriendo herramientas que le ayuden a aplicar lo aprendido.

Es en ese punto, en el que la plataforma online se vuelve un gran aliado para hacer visible el proceso, dejando plasmado cada peldaño del Proyecto Integrador. El hecho de subir clase a clase los avances de cada parte del Proyecto, habilita a que el proceso no quede solo en paneles aprobados, prototipos terminados y conceptos teóricos aplicados correctamente.

Permite poner en evidencia el crecimiento del estudiante, dándole valor, no solo al resultado o a los talentos que le son naturales, sino también al esfuerzo, al trabajo y a la dedicación puesta detrás de cada instancia, encontrando que en muchos casos los errores lo empujan a descubrir nuevas herramientas, técnicas o habilidades en pos de la resolución o de la búsqueda de nuevas respuestas.

F262. Proyecto Integrador - Desarrollo web inicial orientado a SEO. Gonzalez, Cristian

El Proyecto Integrador de la materia Producción Digital I consiste en la elaboración de un sitio web de baja complejidad, aplicando contenidos, lenguajes y herramientas de producción web y posicionamiento en buscadores en un caso real. Los alumnos deben construir páginas web que integren HTML5, CSS3 y Google Fonts, totalmente accesible de manera online y donde generen contenidos de texto, imagen y video propios. En la práctica afrontarán la implementación de técnicas de optimización para motores de búsqueda, orientadas a SEO Técnico (Error 404, Robots.txt., Sitemap.xml), SEO On Page (Keyword Research, Arquitectura web, Interlinking y etiquetas semánticas) y SEO Off Page (Link Building). Además, todo el sitio web tiene que ser adaptado a Responsive Design empleando por lo menos dos propiedades @media: (min-width: 600px) and (max-width:1023px) y (max-width:599px). La propuesta considera un plus necesario la activación de herramientas clave como Analytics 4, Search Console y GTM.

F263. La imagen del artista basada en su identidad. Irustia, Oscar

El proyecto integrado de la materia Management Artístico I, tiene por finalidad que el alumno aprenda y aplique los conceptos aprendidos de artistas conocidos, en artistas de carne y hueso que los mismos alumnos proponen.

Al tener acceso y contacto directo con estos artistas, en la mayoría de los casos emergentes, los alumnos detectan problemáticas en la imagen, que está representada por su forma de vestir, sus redes sociales, portadas de álbumes, clips etc.

Las propuestas de cambio o generación de la imagen, están basadas en la identidad del artista.

Ya que entendemos que el mismo no puede comunicar si no se conoce a sí mismo.

F264. Microcortometraje ficcional - Primeros pasos en el cine ficcional. Olmos, Diego

La exposición girará en reflexionar sobre el proceso de aprendizaje introductorio al cine ficcional que tiene lugar en la materia Taller de Creación 1 de la carrera de Comunicación Audiovisual de la UP; articulado alrededor de un proyecto integrador que consiste en la realización y producción integral de un micro cortometraje ficcional. Lo grupal y lo individual, las etapas del proceso cinematográfico profesional en diálogo con los tiempos académicos, los desafíos y expectativas de la coyuntura post pandémica, y la valoración de los cortometrajes resultantes serán -entre otros- ejes importantes de esta exposición.

F265. Estudio de Caso: Lázaro. Peisajovich, Sara

El proyecto Integrador de la materia Moda y Prensa I tiene como principal objetivo realizar una campaña de prensa gráfica y digital para una marca que cada estudiante elija. La cátedra propone como objetivo final que, a partir de los conocimientos adquiridos sobre arte y comunicación de moda vistos en la cursada, las estudiantes desarrollen de forma integral una campaña de prensa gráfica y digital, en función de una marca de indumentaria, incorporando una acción artística. Como primer objetivo deberán decidir para qué marca trabajarán, luego seleccionar un producto a comunicar. A partir de ahí, tendrán que crear el plan de acción y contenido de una campaña de prensa integral que comunique efectivamente el producto elegido. El caso propuesto es el de la marca Lázaro, ya que es viable de llevar a cabo y aporta ideas novedosas dentro del campo prestando especial atención a la historia de la marca y a los objetivos propuestos por el grupo.

F266. Loft: Una experiencia diferente. Reca, Estela Beatriz

Abordar la temática de un loft no es simple para el alumno, pues la gran mayoría de ellos no han tenido la experiencia de conocer y vivenciar las características propias de esta tipología arquitectónica.

Los alumnos seleccionarán un comitente, el que en la mayoría de los casos suele ser un comitente real. Analizarán de éste sus requerimientos residenciales, sus hábitos y costumbres, pero además, es parte de la consigna que desarrolle su actividad o profesión dentro del loft.

Así es como surgen múltiples respuestas que les permite a ellos advertir cómo un mismo espacio ofrece tanta multiplicidad de respuestas.

F267. Proyección profesional en Comunicación y Diseño Multimedial I. Scalise, Valeria

Nuestro objetivo es diseñar el sistema de identidad visual para un MUSEO de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y la comunicación de la misma a un público determinado por los medios masivos, con los criterios de la imagen global.

Proveemos a cada Museo de un sistema de Identidad que represente los principales valores del mismo y que le permitan posicionarse como una opción clara y competitiva en su segmento. Y, un sistema básico de aplicaciones que permitan implementar una imagen dinámica a la vez que homogénea.

Se le otorga a la organización un signo identificador único, propio y claramente diferenciable en el contexto de su actividad.

El sistema establecerá los alcances de la identidad visual, al mismo tiempo que fundará las bases del desarrollo del sistema gráfico y comunicaciones que se llevará adelante en la asignatura Comunicación y Diseño Multimedial II.

— **Comisión 29**

F268. Investigación fotográfica y desarrollo de un fotolibro. Bluvstein, Ezequiel

En la primera etapa del Proyecto Integrador el estudiante desarrolla una investigación fotográfica compuesta por un mínimo de 20 fotos, con temática libre. Debe interiorizarse en el tema y abordarlo desde diferentes perspectivas. Cada imagen tiene que ser pensada desde su individualidad, siendo capaz de transmitir ideas y sensaciones a través de la composición y el uso de figuras retóricas, y como parte de una serie, en la que se tendrán en cuenta criterios de secuenciación. El proyecto debe tener título y se puede complementar con material de archivo y textos. En la segunda etapa, el ensayo se plasma en un fotolibro que el estudiante concibe con total libertad en cuanto a diseño y materialización. La conceptualización es de suma importancia, debiendo el fotolibro transmitir las ideas desarrolladas en el ensayo a través de diferentes recursos editoriales, tales como el formato, la tipografía, la encuadernación o los materiales.

F269. Patronaje, autonomía y profesionalización. Cuadrado, Adriana

El Proyecto Integrador que propone la cátedra consta de cuatro situaciones problemáticas a resolver: la construcción de cuatro prendas seleccionadas por los estudiantes. En el recorrido los estudiantes conocen y ejercitan trazados de moldería base de cuatro tipologías en tejido de punto y tejido plano. En paralelo aprenden y ejercitan recursos de transformaciones de dichos patronajes que les permiten avanzar con autonomía en la resolución técnico-constructiva de las prendas de su proyecto. La profesionalización del proyecto se basa en tres pilares. El primero, la realización del mismo recorrido que se efectúa a nivel profesional para lograr materializaciones

que verifiquen o no lo proyectado en una primera instancia de diseño. El segundo, la importancia del aspecto comunicacional en toda producción creativa. Y el tercero, la autonomía y el compromiso como prioridad, permitiéndoles a los estudiantes la elección de las prendas a realizar a sabiendas del desafío que esto conlleva.

F270. Evento de una Empresa de Nivel Multinacional. *González Cansell, Marcela*

El Proyecto Integrador tiene como objetivo que los estudiantes resuelvan, la presentación de un evento para una empresa multinacional. Luego se aplicarán de acuerdo al Proyecto integrador de cada etapa, los requerimientos para la organización del mismo permitiendo la construcción de vinculaciones interdisciplinarias y logrando interaprendizajes porque se llega a ser siempre en el apoyo con otros seres. “Es en la relación con lo colectivo, en el campo de lo social, considerado bajo su aspecto más inmediato, que el hombre hace su condición” (Sartre). De esta manera el estudiante enfrenta múltiples desafíos al estimular una mayor autonomía, profesionalización, responsabilidad, creatividad e innovación.

F271. Diseño de un concept store: la inclusión de experiencias en el espacio de compras. *Jacobo, Marcela*

Propuesta de un espacio comercial teniendo en cuenta los cambios que nos dejó el covid 19 en relación a lo que consumimos cómo consumimos y que consumimos. El espacio sufrió modificaciones y también los canales de compra. La propuesta del proyecto se ajusta a estos nuevos requerimientos en un momento en que la actividad comercial está cambiando.

F272. Investigar con perspectiva en tendencias sociales del siglo XXI. *Marturet, Maria Virginia*

Investigar en el aula es algo que se aprende para toda la vida, las carreras de la Facultad nos invita constantemente a desafiar nuestro espíritu curioso y ponernos a buscar como sacarlo. Vamos a trabajar con ejemplos de investigaciones desarrolladas por estudiantes de la materia introducción a la investigación y que rompieron las reglas de lo esperado. Porque a las nuevas generaciones les interesan muchos temas, desde el cambio climático, hasta la salud mental y cómo impactan las nuevas tecnologías y redes sociales en sus vidas, su psicología y el futuro. Todo ello puesto en práctica desde el espíritu curioso, puede generar grandes cambios y nuevas formas de aprender e investigar los temas que les interesan.

F273. Volver a la presencialidad. *Muller, Sara*

Durante el primer semestre de 2022 hemos regresado, luego del tiempo virtual, a la presencialidad. Me interrogo como docente, sobre cómo aprovechar mejor los tiempos en el aula, cómo utilizar mejor los espacios de encuentro para profundizar los temas, maximizar las interacciones y promover el hallazgo de conclusiones –síntesis- en conjunto con los estudiantes.

Estoy probando distintas secuencias didácticas, para por ejemplo, solucionar colaborativamente cuestiones referentes a la preproducción, montaje, composición, iluminación o cualquier otro contenido.

Le ofrezco a los estudiantes bibliografía sobre el tema y tutoriales o videos cortos de youtube. Luego, les solicito la búsqueda de fragmentos de películas (2 o 3) que respondan a “ese problema” que se quiere resolver en los guiones de cada grupo. Durante la clase discutimos sobre las ventajas y desventajas de cada una de las opciones. El interés se encuentra en que todos los grupos comparten sus hallazgos y así se logra la construcción del tratamiento visual más acorde y viable para cada una de las situaciones.

Comprendo, además que se refuerza la idea de que los estudiantes necesitan comenzar a reunir una “caja de herramientas” propia –al estilo foucaultiano- que será insumo de sus producciones universitarias y de las de su vida profesional. Asimismo, entiendo que hay un paso necesario paralelo a la producción que consiste en el análisis. Entonces, desde este enfoque, la teoría sería problematizada en un esfuerzo de elucidación crítica, raíz para que los estudiantes logren justificar cada una de sus decisiones sobre la realización.

F274. Experiencias. *Nagel, Nancy*

Como experiencia se intenta proyectar desde la imagen y el diseño a fin de entender la moldería como vehículo en el desarrollo de la indumentaria. Concebir el trazado y la manipulación de los patrones, su despiece con la demasia para costura para obtener una moldería con el ajuste deseado junto a prendas que se adapten a distintos cuerpos, distintos diseños y textiles. El paso del plano al volumen y la tridimensionalidad, razonar para transformar y adaptar los patrones a la silueta y a sus formas. Pensar la moldería básica y convertir lo básico en complejo con identidades únicas.

F275. Proyecto Integrador de Metodología de la Investigación. *Sotera, Silvina*

El proyecto integrador de la materia Metodología de la Investigación requiere de una reflexión acerca de la construcción del conocimiento científico y la epistemología. Para ello, indagamos qué es la ciencia, cómo se aborda su investigación, qué son los obstáculos epistemológicos y cómo se procede para realizar un ensayo de esta índole. Desde una perspectiva crítica y variada sobre diversos fenómenos enfocados en la comunicación, las nuevas tecnologías y el área disciplinar y profesional de cada grupo se propone a los alumnos analizar e interpretar datos, a la vez que encontrar en el estado del arte algún vacío o forma de abordaje no utilizada en otras investigaciones respecto del tema elegido.

La evaluación se da por etapas que integran trabajos aplicados al proyecto final entre las cuales el abordaje de las técnicas metodológicas utilizadas y explicitadas en la parte teórica de la materia ayudan a dar forma al ensayo. El proyecto integrador se visibiliza con la entrega de un ensayo escrito y una exposición visual de las etapas y una reflexión crítica del proceso de investigación de un fenómeno en particular. Se evalúa además la puesta en escena y la aplicación de herramientas de oratoria (apropiación del lenguaje académico, explicación de conceptos tanto de la materia como del objeto de estudio y explicitación concreta del nuevo aporte o mirada sobre la disciplina).

— Comisión 30

F276. Página web profesional - Identidad de marca y personal. *Andicoechea, Facundo*

En el Taller de Fotografía IV, abordamos aspectos técnicos de la captura y la edición de imágenes. En la cursada brindamos herramientas que le permiten al alumno, mejorar su producción académica, y comercial en el caso de que ya estén dando sus primeros pasos como profesionales. El Proyecto Integrador consiste en la elaboración de una página web, donde el alumno ponga en ejercicio estas herramientas vistas en clase en una selección de fotos, y ponga en práctica otras competencias ligadas al diseño y la creación visual. Al finalizar la cursada, el objetivo es que el alumno tenga una mirada distinta acerca de la postproducción, y dimensione la importancia de los recursos visuales de otras disciplinas en la construcción de su propia marca.

F277. Visualizar la luz: Haciendo visible lo invisible. *Hernandez Flores, Diego*

Es habitual que en las prácticas de fotografía de producto en estudio que se realizan en la cursada el alumno dé por terminada la sesión prematuramente. Ante el pedido del docente vuelve a revisar el resultado, pero no encuentra nada que mejorar. Cuando se compara lo logrado con una producción profesional se intuye una diferencia cualitativa, pero al no saber de que se trata se asocia inmediata y erróneamente a la calidad del instrumental.

A partir de esta experiencia surgen dos preguntas principales: ¿Cuándo está terminada una toma? ¿Por qué es complejo precisar que cuestiones están fallando?

El no poder responder estas preguntas indica una desproporción entre el aprendizaje técnico y el ejercicio de la visión. Vemos lo que sabemos, por lo tanto aquello que no incorporamos a nuestro lenguaje visual se nos presenta invisible.

Aprender a mirar antes que a disparar, una receta que depende tanto de una estrategia pedagógica como del control de la ansiedad.

F278. Presencialidad y variedad. *Iloro, Ezequiel*

En este año no solo tuve que enfrentarme y adaptarme a la vuelta a la presencialidad, algo que en principio parecía una tarea difícil, si no que también mi materia tuvo un cambio que consiste en agregar alumnos de la carrera de sonido cuando siempre tuve alumnos de la carrera de diseño de imagen y sonido, estos alumnos vienen acostumbrados y con ganas de trabajar con imágenes pero los de sonido no. Entonces el desafío era cómo hacer que los nuevos alumnos se interesen en la materia ya que en la misma se da animación digital, el trabajo integrador en principio podía llegar a gustar ya que es rediseñar una publicidad ya publicada y así fue, pero para sumar interés se les mostró distintas técnicas de representación relativamente sencillas y realizables para principiantes. Dadas estas circunstancias los resultados fueron más que óptimos ya que en general el nuevo grupo de alumnos terminó con mejores resultados que los de la carrera clásica en la que se dicta mi materia.

F279. El proyecto integrador, una experiencia en equipo. *Juster, Lorenzo*

La producción teatral, en cualquiera de sus circuitos, es eminentemente una tarea que se constituye a partir de equipos que se integran a fin de obtener un producto que conmueva a sus audiencias.

Generamos un modelo de simulación de Teatro Público enmarcando sus estrategias y particularidades en los conceptos de cultura y políticas culturales de un territorio definido. Estipulamos su misión institucional, la necesaria estructura edilicia y organizacional, así como la dotación de personal, de áreas operativas y equipamientos necesarios para alcanzar sus objetivos.

Finalmente determinamos una programación anual de producción de la organización, incluyendo la gestión artística, técnica, administrativa y comunicacional, así como el análisis de tiempos de preproducción, producción y explotación.

Este trabajo se realiza a partir de una primera propuesta individual de cada alumno, que irá tornándose en colectiva a medida que avanzamos en el proceso de configuración del proyecto.

F280. Nombrar y RE - nombrar lo dado. *Lento, Gustavo*

Desarmar y volver a amar buscando encontrar nuevos resultados como premisa fundamental para el desarrollo de nuestros proyectos aúlicos. Confiar en la intuición guiada por la experiencia del oficio docente, identificando con relativa claridad el objetivo fundamental de compartir con lxs otrxs conocimientos significativos, sin evitar los conflictos y las tensiones que se viven en nuestro diario “devenir”.

Volver a uso simbólico de la palabra como forma de renombrar lo dado, compartir con nuestrxs estudiantes el uso de la metáfora y los símbolos que constituyen lo humanx. Vivir la experiencia del lenguaje como recurso para decir esta época y desde allí poder “representarla” en diseño.

F281. PI de Introducción a la Investigación. *Talio, Daniel Hernan*

La exposición se centrará en el trabajo cuatrimestral realizado por los alumnos durante el primer cuatrimestre de 2022. En esta ocasión, como en años anteriores, el Proyecto Integrador es de libre elección enmarcado en el área de saber que los alumnos están iniciando ya que la materia es Introducción a la Investigación. Se presentará uno de los trabajos realizados y el avance del mismo en sus diferentes momentos. Además, en este caso, se mostrará la búsqueda especificada por el docente que consistió en la inclusión de coordenadas contextuales al interés propio de cada alumno, o sea, incluir el trabajo en un encuadre socioeconómico específico.

F282. Plan de construcción de identidad corporativa y plan de crisis para una empresa del mercado actual. *Zahalsky, Sonia*

La asignatura tiene como objetivo final que los estudiantes realicen una auditoría de una empresa del mercado actual con la finalidad de construir un plan de gestión de riesgos. Para poner en marcha el proyecto, se selecciona

una empresa o institución determinada que posea problemas de imagen corporativa. A partir de ahí, se analizan los factores que hacen a su realidad: identidad, cultura, comunicación, mapa de públicos e imagen encontrando debilidades y realizando propuestas a lo largo de cada etapa. Una vez auditada la marca, se realiza una búsqueda de tendencias o temas claves que pueden convertirse en posibles riesgos para la organización. Con esta información se construirá un plan de crisis acorde a la identidad y cultura de la organización que contemplen los riesgos encontrados.

— Comisión 31

F283. Proyecto Integrador Iluminación II. Bechara, Ernesto

Consiste en realizar un diseño de iluminación completo, desde el plano teórico, hasta la implementación práctica. Cada equipo trabajará a partir de un texto inicial dado por la cátedra y deberá generar una puesta escénica completa para poder realizar el correspondiente diseño de iluminación.

El proyecto deberá integrar y articular todos los aspectos involucrados en la asignatura.

La presentación y muestra / evaluación se realizará durante la cursada.

La defensa en el foro interno de cátedras, donde realizan la Presentación Profesional del Proyecto, es estrictamente individual y forma parte de los contenidos del examen final.

F284. Proyecto Integrador de Comercialización I. Cristofani, Alejandra

El Proyecto Integrador de la asignatura Comercialización I es la elaboración de un Plan de Marketing para proyectos creativos de emprendimientos PYME. El objeto de estudio es un emprendimiento propio o de emprendedores conocidos categoría MIPYME o PYME. Es decir los estudiantes pueden desarrollar un Plan de Marketing para un emprendimiento creativo, una marca, servicio u organización existente.

El Plan de marketing contempla el análisis del contexto socioeconómico y las tendencias de consumo en las que se enmarca el proyecto. Aborda

la definición de Identidad y ADN del proyecto, define la estrategia de desarrollo de producto o servicio, analiza e interpreta las preferencias y hábitos de consumo de sus públicos objetivo, define segmentación, propone los canales de distribución y la estrategia de comunicación.

F285. El lenguaje audiovisual. Magnani, Paula

Presentaré algunos fragmentos de los guiones producidos por los alumnos durante la cursada de Guion Audiovisual II. En este nivel, se espera que el alumno profundice en el desarrollo del lenguaje audiovisual y en las distintas maneras de plasmar lo que imaginan en el guion de su proyecto integrador. Explicaré de qué manera trabajamos en la materia el desarrollo de las escaletas y guiones de los proyectos. Este proceso incorpora los conocimientos que cada uno de ellos fue adquiriendo en las materias

de las distintas carreras con nuevas herramientas que los ayudan a poner en las palabras las imágenes y sonidos que desean crear para sus cortometrajes. Como todo lenguaje, ellos tienen que entender, aprender a hablar y elaborar para luego poder transmitir sus propias ideas.

F286. Cuándo empieza un proceso creativo. Mardikian, Andrea

El Proyecto Integrador propicia un proceso necesario para descubrir lo que es definitivo de aquello que comienza cuando se gesta una idea. El desarrollo de la misma en el espacio- tiempo de la cursada hace foco en la experiencia de búsqueda, de descomposición, de percepción, de un funcionamiento vivo, reflexivo, intuitivo que pretende diluir las convenciones. Sin embargo, todo proceso creativo distingue residuos de versiones anteriores, de relatos, de intertextualidades, de otras experiencias, de otros objetos, de otros espacios, de otro tiempo. Estos residuos, huellas de otros procesos creativos, quedan marcados en la memoria del creador. Parte de ellos se hacen presente de forma explícita en el acontecimiento creativo como piedra fundante del mismo. Parte de ellos decanta de manera implícita en el Proyecto Integrador. Y parte de ellos muestra los hilos del creador, muestran al mago y su procedimiento. Cuando el autor de un Proyecto muestra la hilacha despliega su vulnerabilidad, su humanidad, su singularidad.

F287. Ensayo Fotográfico. Sestua, Valeria

El proyecto integrador consiste en elaborar un ensayo fotográfico o una serie fotográfica de entre 6 y 20 imágenes creadas por el o la alumna con una temática libre pero que una a todas las fotografías de modo conceptual. En estas fotos aplicaran la técnica aprendida en clase y además dicho ensayo deberá estar acompañado por un texto conceptual de un mínimo de 2000 caracteres.

F288. La autolimitación en la creatividad. Sletatt Cohen, Pablo

Tal como ocurre en variados aspectos de la vida de una persona, en la que los objetivos a alcanzar, entre otros factores, dependen de los propios modelos mentales y de la predisposición para hacer lo necesario en pos de alcanzar los objetivos propuestos; la creatividad es un proceso y no un suceso.

El planteo de objetivos que impliquen procesos creativos, especialmente en alumnos de los primeros años de la carrera, requiere por parte del docente, comprender las dificultades que implican para los estudiantes el abordaje desde cero de un concepto y la obtención de un resultado de una pieza comunicativa de alto impacto que resulte satisfactorio para la cátedra y para sí mismos. Tanto si este objetivo se cumple satisfactoriamente como si no, puede llegar a repercutir en su autoestima. De este proceso y de la satisfacción percibida, puede llegar a suponer bien un cambio en la percepción de las propias capacidades y aptitud para las demandas de la carrera elegida o todo lo contrario, el abandono de la asignatura por la errónea idea de “no ser creativo” o “no servir para esta profesión”; cuando objetivamente se han empezado a dar los primeros pasos en el camino profesional. Por tal motivo resulta

clave destrabar los auto boicots creativos a tiempo y de la manera correcta; además de promover un mensaje positivo respecto del “fracaso” como término social negativo, ya que este concepto desligado de su carga afectiva podría ayudar a utilizar los fracasos como oportunidades para el aprendizaje basado en las propias experiencias.

F289. Recorrido de un proyecto: Yo y Anti-Yo. Visciglio, Geraldine

Descubrir al diseño experimentando una nueva técnica dinámica de construcción de prendas, sin recurrir a patrones convencionales. Análisis morfológicos, comprendiendo la noción de cuerpo y su tridimensión. Confeccionar un diseño envolvente a partir de tipos de plegados, acumulación textil y sistemas de ajustes. Generar una prenda, en donde interactúan la inspiración, la forma y los recursos textiles.

F290. TECNOLOGÍA III: Sobre el Proyecto Integrador de cursada. Zapata Uran, Claudia

El espacio tiene como objetivo, culminar la cursada, con la presentación de una propuesta integral de diseño de núcleos húmedos: Baños y Cocinas, con sus respectivas instalaciones técnicas, desarrolladas a lo largo del cuatrimestre. El Proyecto Integrador, se trata de un Proyecto constructivo integral: Diseño de una residencia estudiantil y diseño de núcleos húmedos, teniéndose en cuenta, procesos de diseño y constructivos, que juntos, consiguen acercar al alumno al ámbito de las infraestructuras sanitarias en general, brindándole diferentes herramientas que le permitan una debida construcción en el área del diseño y sus correspondientes instalaciones técnicas.

— **Comisión 32**

F291. Realización de una secuencia narrativa. Aparici, Gabriela

El proyecto consiste en la realización de una secuencia narrativa, de mínimo tres minutos de duración, cuya estructura narrativa se base en la adaptación literaria de un fragmento de la novela “Frankenstein” de Mary Shilley, construida basándonos en las características propias de un género cinematográfico elegido, como Terror, Suspense, Ciencia Ficción o Drama.

El proyecto integrador, un trabajo grupal, se subdivide en 3 entregas que van completando el total del trabajo.

F292. Análisis de atributos comunicacionales. Bettendorff, M. Elsa

El Proyecto Integrador de esta asignatura consiste en el desarrollo de una investigación enfocada en el análisis de los atributos comunicacionales de una marca, un producto o una campaña publicitaria o institucional, a elección del estudiante. Dicho proyecto se realiza a través de una serie de etapas, en las cuales se van incorporando diferentes enfoques y contenidos abordados durante la cursada. Los estudiantes elaboran un plan en el que se define el recorte temático, se exploran los antecedentes, se recolectan datos, se construye un marco teórico breve y se determina una metodología. La investigación se

vuelca en la escritura de un paper centrado en el análisis de las piezas comunicacionales de la marca, campaña o producto elegido. Este ejercicio de escritura acompaña la totalidad del proceso investigativo, de manera tal que los estudiantes integren los contenidos específicos de la materia en su actividad de análisis y generen nuevas reflexiones a medida que avanzan en su proyecto.

F293. Introducción al Discurso Audiovisual. Bianco, Jonathan

En la materia se tiene en cuenta que el alumno se pueda expresar mediante el lenguaje cinematográfico, para ello debe tener el conocimiento del mismo y manejarse de la forma más profesional posible, incorporándose el conocimiento y elaborando cada uno un video minuto donde trabajan todas las fases de una producción cinematográfica. La idea del docente es que el alumno pueda afrontar los próximos años de universidad ya habiendo incorporado un conocimiento que le permita comunicarse de manera clara ante los integrantes en futuros proyectos audiovisuales.

Se trabaja en aspectos teóricos a partir de la imagen fija hasta el cine clásico. Atravesando por toda la historia del cine entre esos momentos, como el cine primitivo y el pre cine. Se tienen en cuenta también lo que requiere una producción cinematográfica, sus fases, sus roles en equipos técnicos profundizando en cada uno de ellos.

F294. Habilidades comunicacionales en la presentación de la Defensa del Proyecto de Graduación. Gorriez, Guadalupe

La presentación del Proyecto de Graduación es la última instancia formal para finalizar con el proceso de los estudios de grado.

Es una situación que genera mucha incertidumbre y sentimientos de miedo, desconfianza y temor frente a lo desconocido. Todos deben realizar su presentación ya que dicha nota corresponde a la nota final de la materia. Durante la cursada de la materia Investigación y Desarrollo 2 se propone la dedicación de una clase para trabajar el power point que deben presentar ese día. Cuestiones referentes a la redacción, ortografía, comprensión de lo escrito. Se han observado competencias a mejorar en cuanto a su expresión oral, selección de los contenidos que presentará y explicará el estudiante, como también su corporalidad en un momento de tensión, entre otros aspectos.

F295. Nombrar y RE - nombrar lo dado. Lento, Gustavo

Desarmar y volver a amar buscando encontrar nuevos resultados como premisa fundamental para el desarrollo de nuestros proyectos áulicos. Confiar en la intuición guiada por la experiencia del oficio docente, identificando con relativa claridad el objetivo fundamental de compartir con lxs otrxs conocimientos significativos, sin evitar los conflictos y las tensiones que se viven en nuestro diario “devenir”.

Volver a uso simbólico de la palabra como forma de renombrar lo dado, compartir con nuestrxs estudiantes el uso de la metáfora y los símbolos que constituyen lo humanx. Vivir la experiencia del lenguaje como recurso para decir esta época y desde allí poder “representarla” en diseño.

F296. La teoría aplicada en la práctica en el aula taller. Noriega, Jorge

Utilización de los diferentes recursos tecnológicos para el óptimo desarrollo de las clases virtuales empleando las tecnologías de la información y la comunicación.

Utilización de Messenger, Facebook, WhatsApp, Pronto Blackboard y Zoom. Elaboración y presentación de videos propios demostrando cómo se realiza cada técnica artística en forma dinámica, de algunos movimientos del siglo XX.

Debates provocados como estrategia para reflexionar sobre diferentes pensamientos.

Demostración de ejemplos de trabajos de cuatrimestres anteriores como soporte pedagógico. Vivencias de las ayudantes de cátedra, detallando los programas utilizados para la realización de lo pedido en la materia, como ser: Photoshop, Illustrator.

Experimentación o manifestación de los diferentes proyectos significativos que los estudiantes aplican según la carrera elegida elaborando un producto acorde a ella.

F297. Un proyecto con huellas. Soares De Souza, Leticia

La asignatura de Producción de Moda I plantea el desarrollo de un editorial inspirado en estilos actuales. El objetivo final es realizar una producción fotográfica de moda para una revista referente. La creación de moodboards induce al estudiante a trasladar la teoría al campo empírico, unificándola a su conocimiento y desarrollo creativo. En consecuencia de ello, el proyecto integrador reúne características innovadoras. Debido a que el alumno plasma su identidad a través de la libre expresión de su universo, su entorno. La libertad a la cual se le tiene relación con la coherencia empleada en la comunicación de la idea rectora, su forma de acción y distinción. Por lo tanto, la planificación del editorial agrupa criterios que van desde el punto de vista creativo como técnico, que son utilizados con autonomía por los estudiantes.

F298. Conceptos vs. Recursos. Wegbrait, Daniela

El proyecto integrador se utiliza como una herramienta para aplicar todos los conceptos que se van aprendiendo en la cursada, para aplicar la creatividad y además para trabajar un tema que considero importante en diseño que es la conceptualización. Este punto es lo que quiero trabajar hoy: como se extrae un concepto que sirva como disparador creativo para realizar la serie de 5 figurines que los alumnos tienen que presentar en el proyecto integrador. El trabajo consiste en realizar una investigación acerca de un artista que seleccionan, realizar un moodboard y extraer conceptos que les servirán como disparador creativo para diseñar. Como diferenciar concepto de recurso? Como hacer para que no reproduzcan de forma literal el estilo del artista pasando por alto la selección de un concepto? Estos son algunos de los desafíos que se les presentan y les resultan mas dificultosos. Se presentarán algunos ejemplos de trabajos de alumnos para ver el trayecto recorrido hasta llegar a la etapa final del proyecto integrador.

F299. PI Introducción al Lenguaje Visual I. Zampieri, Florencia

El Proyecto Integrador realizado durante la cursada de la Asignatura Introducción al Lenguaje Visual I fue realizado dentro de un marco Teórico Práctico donde el objetivo está centrado en acercarse a la temática de manera transversal, donde el alumno se sienta parte y se apropie desde un principio de su espacio creativo y sensorial. El trabajo con las emociones y otras posibilidades del neurodiseño puede hacer que un diseñador o un artista conecte de alguna manera con la emoción y su combinación con alguna otra área cerebral para luego experimentar con el conocimiento que tenga o con lo que disponga y realizar un diseño u obra de arte. Sinergia, diseño lúdico, emociones, motivación, autoconocimiento, favorece a la integridad de Desarrollo Humano integral y se concreta en la aplicación de habilidades socioemocionales, y nuevas asignaturas que tienen como objetivo que les permitan hacer frente a los riesgos, tomar decisiones reflexivas, desarrollar su potencial profesional, emocional y sensorial contribuyendo en su construcción profesional y humana de manera tanto ética como integral. Experimentar la creatividad y conocer las herramientas necesarias para poder construir su propio método de investigación y de abordaje, desde la narrativa, el lenguaje, la imagen, la emoción, la razón y los cinco sentidos. El proyecto va sumando temas, etapas, biografías y prácticos acordes a cada temática en pos de un producto gráfico tipo afiche con apoyo argumental teórico, lúdico y narrativo a través de un storytelling, un moodboard de ideas conceptuales y una puesta audiovisual comunicativa final donde confluyen los sentidos y se visualiza la experiencia creativa lograda.

— Comisión 33

F300. Transformación y desarrollo de Producto. Barnavich, Lilian

Presentación del Proyecto Integrador de una alumna del 1º Cuatrimestre de 2022 que consiste en la transformación y desarrollo de una prenda a partir de un modelo base. En la cursada se propone a los alumnos realizar un recorrido desde la idea a la materialización de un producto pasando por todos los procesos productivos que requiere.

El alumno define el perfil de usuario, la situación de uso, selecciona telas, avíos, la curva de color y realiza el desarrollo técnico de la prenda que comprende el cálculo de consumo de materias primas, su construcción, fichas de producto y costos. El proyecto incluye la confección del prototipo que, dada la modalidad “on line”, deberá comunicar en detalle a través de fotos.

Finaliza, con el análisis del alumno respecto de la evolución y conclusiones del proyecto. Debe distinguir las diferencias entre la planificación original y el resultado de la prenda obtenida, deduciendo las causas e imaginando los cambios que debería implementar para mejorar el proceso de desarrollo y pieza final.

F301. PI de Relaciones Públicas I. *Bianchini, Cecilia*

El proyecto integrador de Relaciones Públicas I consiste en diseñar un plan de comunicación para una empresa, cumpliendo todos los pasos y elementos que debe tener un proyecto real profesional. El objetivo es conocer los conceptos teóricos base de las RRPP – a través de autores destacados - y aplicarlos a un proyecto que deberá estar inmerso en los desafíos y problemáticas comunicacionales de hoy.

F302. Una historia de familia: proyecto integrador de *Coe De Felice, Andrea*

Desde la infancia escuchamos historias que nos emocionan y nos cautivan. Es una costumbre que nos ha acompañado por milenios y nos ha creado hábitos. Nuestros cerebros están preparados para escuchar relatos orales, con historias que nos atrapan y nos enriquecen. Nos proponemos recuperar y resignificar estas historias que circulan en las familias y adaptarlas al registro escrito, mediante un trabajo de investigación que aborda una metodología de análisis cualitativo.

Comienza así un desafío interesante: trasladar ese relato oral al registro escrito adoptando sus reglas y códigos, focalizando en el proceso de composición de textos y en la construcción de una trama narrativa. El objetivo del Proyecto integrador es una invitación a (re)descubrir un relato familiar que, de este modo, pueda transformarse en “viaje de descubrimiento” individual. Implica escuchar al otro y capitalizar las experiencias de las generaciones pasadas que, de alguna manera, tienen incidencia en la construcción de la subjetividad actual.

F303. Replanning de campaña integral. *Furman Pons, Javier*

Los alumnos eligen una campaña integral viva, es decir al aire actualmente, de características masivas y que contengan un mix de sistemas de vinculación amplio. La misión es ejecutar un Re-planning integral a partir de la fractura de parte del mix de medios inicial, justificando cualitativa y cuantitativamente las razones de cada exclusión del media mix inicial para luego, plantear un nuevo pack de sistemas a incluir en un nuevo y revitalizado mix de espacios.

El ejercicio lleva como condición y sin excepción, la inclusión de algún vehículo perteneciente al ecosistema digital.

F304. Consigna: ¿Qué es el Proyecto Integrador de mi asignatura? *Gimenez, Guadalupe*

El Proyecto Integrador (PI) de esta asignatura busca brindarle al alumno la posibilidad de aplicar los conocimientos básicos del marketing de la moda, a una marca de su elección.

Durante la cursada se abordan diversas temáticas: ¿qué son y cómo se identifican las tendencias de consumo?; ¿cómo influyen en el mercado de la moda?; ¿qué es la identidad e imagen de marca?; así como también se profundiza en los conceptos de marketing mix y análisis de la competencia. Se investiga junto con casos prácticos cuáles son las herramientas de la comunicación de moda. Y como hoy en día en marketing de contenidos ha tomado relevancia. Con este marco teórico es que los alumnos

analizan cada uno de estos conceptos aplicados a una marca de su elección y proponen, teniendo en cuenta alguna de las tendencias actuales, una nueva línea de productos que logre ampliar el público objetivo de la misma. El PI culmina con una propuesta 360 de comunicación para el lanzamiento de esta cápsula de productos.

F305. La importancia de conocer a la audiencia en la Planificación de Medios. *Khalil, Ariel*

En la era de la comunicación transversal entre los mundos digital y real, se presenta de manera imperiosa la necesidad de analizar de manera inteligente el comportamiento de las audiencias. Nuevas tendencias, hábitos de consumo, costumbres, incorporaciones culturales, valores, estilos de vida, son una señal hacia diferentes escenarios en el diseño de las campañas de medios. La investigación facilita en gran medida esta tarea a partir del aporte de análisis e indagaciones referentes a el consumo y relacionamiento de medios de las audiencias. Este tipo de estudios allanan el camino para vislumbrar determinados comportamientos de los grupos ante los medios. Los nuevos parámetros se han instalado, pero no se puede pensar que solo la comunicación digital sostenga todo el peso del posible éxito de una acción de comunicación. Se presenta de suma importancia entonces, el análisis de todas las variables.

F306. ¿De qué hablamos cuando decimos “Innovar en clase con tecnología educativa”? *Lescano, Natalia*

La materia Introducción a la Tecnología educativa es parte del Programa de Reflexión e Innovación Pedagógica ofrecido por la facultad, propone un espacio de reflexión del rol docente.

Luego de las experiencias educativas vividas en el contexto de pandemia se evidenció que las herramientas tecnológicas digitales ofrecen innumerables posibilidades en enriquecer las experiencias de aprendizaje de los estudiantes. Es fundamental que el docente en la toma de decisiones de aquellas en las que se apoyará lo haga siguiendo criterios de sentido y coherencia.

En esta oportunidad en el Foro se compartirán las producciones de los participantes del cuatrimestre que evidencian su proceso de reflexión pedagógica.

F307. Propiciar el debate. *Niedermaier, Alejandra*

Las materias que dicto habitualmente, Diseño de imagen y marcas para Fotografía e Historia de la Fotografía corresponden a un desarrollo académico/profesional.

Por un lado, buscan desplegar el pensamiento crítico desde la subjetividad de cada participante para poder llegar a una puesta en común. La diversidad y el debate son naturales del pensamiento pedagógico.

Por otro lado, el conocimiento de la profesión y adentrarse en sus variables teóricas y prácticas, coloca a los alumnos en una instancia de identificación con la profesión. La educación basada en la experiencia y en la aprehensión sensible y directa de los objetos los guiará hacia sus propios deseos con respecto a la profesión elegida. Propiciará además que puedan proyectarse en los ámbitos laborales para encontrar su forma de ser y estar en ellos.

Por ello es tan importante construir en el aula un andamiaje que propicie el debate en torno a diferentes aspectos que hacen a su elección del campo laboral.

F308. Trabajos reales para clientes reales. Ogando, Alejandro

Mi experiencia y las distintas situaciones de la vida hicieron que empiece a trabajar en diseño y moda antes de comenzar a estudiar. Lo que sin lugar a dudas hizo que al momento de estudiar tuviese, en algunas materias, un beneficio por sobre mis compañeros de cursada.

Reconocer en vivo y directo la teoría aprendida es sabido que es superador, pero eso no sería suficiente sin tener la experiencia de los tiempos reales, un organigrama de trabajo a cumplir y algo no menor la exigencia de uno como profesional, cuando alguien nos está pagando por nuestro trabajo.

Por este motivo en Cátedra Ogando trabajamos con una metodología donde se les enseña a los alumnos el trabajo real dentro de un puesto en una empresa, cuales son las exigencias, como suele ser la forma de trabajar, que documentos acompañan el trabajo del modelista y algo no menor el llevar todo el tiempo el trabajo bidimensional a lo tridimensional con prototipos a escala real. Pruebas de calce y realización de un prototipo final tal y como lo solicitó el cliente.

F309. Proyecto Integrador multidisciplinar. Papaleo, Juan Ignacio

Cómo organizar, presentar y evaluar un proyecto integrador en un taller multidisciplinario. Lograr enriquecer y mejorar el foco del proyecto gracias a esas múltiples miradas y habilidades que se presentan en el taller. La importancia de la planificación tanto como la atención al desarrollo del proyecto en el curso del cuatrimestre y su flexibilización. Manejo y presentación del contenido. Ventajas al momento de evaluar. Reacciones, adaptaciones y experiencias usuales de los estudiantes.

F310. Trabajo práctico integrador: La opinión Pública. Santillan, María Candelaria

El objetivo de esta asignatura es que el estudiante relacione los conceptos, tanto teóricos como prácticos, adquiridos durante la cursada para elaborar un estudio de opinión pública para una caso o problemática de una empresa o institución concreta.

En base a la elección del caso de estudio/empresa que experimente una situación de crisis comunicacional, el estudiante realizará un análisis de la opinión pública vertida en los más media, implementará herramientas y acciones para relevar datos en la población sobre el problema y cotejará esos datos con el análisis realizado en los medios.

Además, relaciona la temática con los autores vistos en la cursada, con los tipos de agenda mediática y sus mecanismos bases, reconociendo los criterios de noticiabilidad y las diferentes estrategias de los medios en las diferentes noticias del clipping.

Finalmente, desarrollará conclusiones en un informe y planteará herramientas para contrarrestar o potenciar dichas ideas finales.

F311. El Proyecto Integrador como vehículo para el encuentro de un estilo personal. Urcelay, Lorena

A lo largo de la cursada el alumno adquiere variados conocimientos. Hace un breve recorrido por la historia de la moda para comprender su propio objeto de estudio y luego se realiza un acercamiento a las distintas metodologías de análisis a fin de abordar el lenguaje de la moda desde su dimensión comunicativa. Lo que se persigue con esto es que el alumno se acerque a la idea de “lectura de imagen”, y desde allí adquirir las herramientas necesarias tanto para analizar imágenes como para construir las propias, haciendo foco en la comunicación de conceptos. Entender la moda como lenguaje implica abordar la disciplina desde lo que comunica, para darle así una dimensión y una profundidad muchas veces desatendida.

— Comisión 34

F312. App con impronta social. Beltrán Canepa, Giselle

Este año he regresado a las clases presenciales e implementé el trabajo integrador de cursada con la misma temática que en forma virtual, campaña multimedial para lanzamiento o relanzamiento de App con impronta social. El cambio de estilo de clase a presencial, si bien ayuda a la socialización e interacción entre alumno docente, no ha traído cambio significativo a las producciones de los alumnos. A mi parecer, la plataforma utilizada, el seguimiento constante del alumno y la mayor disponibilidad en correcciones, hizo que se pueda mantener la calidad de los trabajos en los diferentes estilos de clases.

Lo propuesto por este trabajo deviene de la necesidad que hoy tienen los consumidores de tener accesibilidad inmediata a diferentes servicios asociados a sus dispositivos móviles.

F313. De un hilo a un diseño. Charo, Patricia

Las experiencias áulicas que realizaron alumnos de Técnicas de Producción I y II en sus experiencias textiles, desde el encuentro de los materiales y cómo construir una prenda al tejer en técnicas manuales.

El ensayo de elaborar textiles a partir de materialidades experimentales y con ella un tramado innovador. Resaltando las texturas que generan los ligamentos aprendidos en la cursada.

Exponer las vivencias y experiencias de los alumnos que presentan al desarrollar sus diseños de indumentaria.

F314. Análisis y conclusiones sobre el Proyecto integrador de Introducción al Lenguaje visual. Enricci, Alejandro

Experiencia compartida sobre la adaptación del espacio curricular “Introducción al lenguaje visual” a la plataforma virtual. Mejoras del segundo cuatrimestre con respecto al primero. Respuesta de los estudiantes a este nuevo proceso de enseñanza y aprendizaje. Resultados obtenidos y diversas consideraciones sobre aspectos que siempre se pueden mejorar y logros obtenidos. Muestra de trabajos realizados por los estudiantes. Diferencias de aplicación de la planificación de cursada a un entorno virtual con respecto a una conocida metodología presencial.

Presentación del proyecto integrador de la materia. Desglose de los distintos contenidos que integran dicho proyecto integrador. Descripción del abordaje de cada contenido, como también su aplicación a distintas etapas del proyecto integrador. Descripción de las herramientas utilizadas para explicar los contenidos incluidas en la plataforma blackboard. Comportamientos de los estudiantes durante la cursada y respuesta o feedback de los mismos a los estímulos académicos brindados por el docente. Por último, concluimos sobre la importancia de mantener esta vía interactiva de comunicación, intercambio y aprendizaje aún volviendo a la presencialidad en un futuro cercano.

F315. Diseño de Productos. Fajgelbaum, Mariano

En Diseño de Productos IV se trabaja el Proyecto Integrador en torno al desarrollo de un producto, poniendo en foco la experiencia de usuario, la relación con su entorno y su desarrollo técnico-productivo.

En una primera etapa se realiza una investigación que tiene como objetivo entender las características típicas del producto a diseñar, como así también su evolución y cómo los diferentes usuarios interactúan con el mismo. Luego se generan estrategias como lineamiento del programa de diseño, para pasar al desarrollo de propuestas concretas.

La evaluación consiste en la generación de paneles de presentación, planos técnicos según normas IRAM y maqueta de estudio a una escala determinada.

F316. El Proyecto Integrador en un aula interdisciplinar. Giarrocco, Josefina

La asignatura que dicto, Taller de estilo e imagen I, es obligatoria para los estudiantes de la carrera Producción de moda, y es electiva para todas las carreras de la facultad de Diseño y Comunicación. Por lo tanto, todos los cuatrimestres, hay estudiantes de distintas carreras, algunas directamente relacionadas con la moda, como Diseño textil e indumentaria, mientras que también otras como, Publicidad, Fotografía, Relaciones Públicas, Diseño gráfico, entre otras, que cuentan con estudiantes que, probablemente nunca estudiaron algo sobre moda durante lo que va de su carrera académica. Es por eso que, considero muy interesante e importante, que, en el Proyecto Integrador de esta asignatura, los estudiantes de todas las disciplinas, puedan mostrar y aprovechar los conocimientos de su propia disciplina para enriquecer el proyecto de una disciplina con la cual no estaban tan familiarizados hasta el momento. De esta manera, el aula se nutre de diversidad interdisciplinaria.

F317. Encontrar al personaje: ¿No es la palabra el fatal propagador de todo orden signifiicante?. Gonzalez, Luciana

La asignatura Dirección de Arte Cinematográfico I invita a realizar un Artbook de Diseño visual de Personajes y el registro fotográfico de las pruebas de vestuario.

Uno de los objetivos generales es explorar los elementos ligados a la Dirección de arte que traducen, de modo visual, la conexión de los personajes con la historia; y este proyecto, Bajo el agua, lo logra plasmar (de manera intuitiva en un principio, luego con mayor criterio estético).

Partiendo de una actividad individual de desarrollo de personaje inspirado en un referente artístico y su presentación en clase, se conformaron grupos para unir a dichos personajes en una historia en común. Es así como nace este proyecto. Desde el título, nos acercamos al clímax de la historia, acentuado por el uso del color dramático en la propuesta estética general, en la cual, el color azul y los fríos análogos actúan en contraste a los colores cálidos del resto de la historia.

F318. Habilidades comunicacionales en la presentación de la Defensa del Proyecto de Graduación. Gorriez, Guadalupe

La presentación del Proyecto de Graduación es la última instancia formal para finalizar con el proceso de los estudios de grado.

Es una situación que genera mucha incertidumbre y sentimientos de miedo, desconfianza y temor frente a lo desconocido. Todos deben realizar su presentación ya que dicha nota corresponde a la nota final de la materia. Durante la cursada de la materia Investigación y Desarrollo II se propone la dedicación de una clase para trabajar el power point que deben presentar ese día. Cuestiones referentes a la redacción, ortografía, comprensión de lo escrito. Se han observado competencias a mejorar en cuanto a su expresión oral, selección de los contenidos que presentará y explicará el estudiante, como también su corporalidad en un momento de tensión, entre otros aspectos.

F319. Experiencia gastronómica en Los Arcos del Paseo de la Infanta. Lopez, Claudia

La experiencia a compartir, trata sobre el proyecto integrador propuesto, para la asignatura Diseño de Interiores IV de la carrera Diseño de Interiores desarrollado el segundo cuatrimestre del año 2021. La asignatura aborda el diseño de espacios gastronómicos. El proyecto integrador es el diseño integral de un espacio gastronómico albergado en Los Arcos del Paseo de la Infanta, C.A.B.A.

Se trabaja en un sitio real, con requerimientos concretos y sobre la base de tres programas sugeridos, los estudiantes elijen uno de ellos en función de sus intereses, para crear su proyecto de diseño. Como parte de las experiencias de aprendizaje durante el transcurso del ciclo de asignatura, se contemplan las visitas al sitio de intervención, ampliando de este modo el espacio del aula taller y la participación de profesionales del sector para brindar asesoramiento técnico, trabajar de manera interdisciplinaria y fomentar la colaboración. Permitiendo a los estudiantes un acercamiento de primera mano al mundo profesional.

F320. La teoría aplicada en la práctica en el aula taller. Noriega, Jorge

Utilización de los diferentes recursos tecnológicos para el óptimo desarrollo de las clases virtuales empleando las tecnologías de la información y la comunicación.

Utilización de Messenger, Facebook, WhatsApp, Pronto Blackboard y Zoom. Elaboración y presentación de videos propios demostrando cómo se realiza cada técnica artística en forma dinámica, de algunos movimientos del siglo XX.

Debates provocados como estrategia para reflexionar sobre diferentes pensamientos.

Demostración de ejemplos de trabajos de cuatrimestres anteriores como soporte pedagógico. Vivencias de las ayudantes de cátedra, detallando los programas utilizados para la realización de lo pedido en la materia, como ser: Photoshop, Illustrator.

Experimentación o manifestación de los diferentes proyectos significativos que los estudiantes aplican según la carrera elegida elaborando un producto acorde a ella.

F321. PI Diseño de Producción Audiovisual. Otero, Marcelo

El Proyecto Integrador para la asignatura Diseño de producción audiovisual es el de un micro documental de un mínimo de 8 minutos y un máximo de 15 sobre un tema de su elección, (esto último por las limitaciones que nos trajo el confinamiento durante la pandemia nos dio la oportunidad de explorar el género del documental intrafamiliar, logrando trabajos excepcionales) La estructura formal del documental es el de entrevistas, y además debe incluir la experimentación en el lenguaje de múltiples pantallas y discursos simultáneos como propuesta estética narrativa principal.

También incluye un PDF con el desarrollo del trabajo desde la hipótesis de abordaje temática y argumental, pasando por el guión, propuesta estética y de diseño.

Además, deberá incluir una memoria de todo el proceso desde el guión hasta el producto final.

El documental y la carpeta en PDF se presentan en forma digital a través de la plataforma Portfolio DC Online y en forma material en el Momento 3. En tanto que en el Momento 4.100% plus se desarrolla el pitching acompañado de una presentación del documental concluido. Los documentales terminados deben subirse a plataformas como Youtube para su visualización pública, de esta manera podrán recibir comentarios de espectadores reales sobre su trabajo, también se los alienta a participar de concursos nacionales e internacionales para mayor difusión de la obra.

F322. Venta exitosa de proyectos audiovisuales. Rocha, Camila

Un recorrido sobre las herramientas para la venta de un proyecto a través de storytelling y técnicas de oratoria. ¿Cómo vender mi proyecto? ¿Cómo captar potenciales inversores? ¿Cómo identificar las fortalezas y oportunidades de contenido y explotárlas? ¿Qué busca el mercado audiovisual?

F323. PI Técnicas de Producción II. Royan, Tamara

Técnicas de Producción II es un espacio, donde los alumnos desarrollan tejidos textiles y reflexionamos sobre la palabra, ya que de tejido estamos contruidos, los usamos y existimos en un tejido social. Al proyecto integrador se le suma una segunda parte, totalmente libre de investigación, colección y realización de materiales, de una técnica textil. Este es un lugar donde el alumno puede exponer a elección, siendo este punto el mas difícil por ser libre.

F324. Método proyectual y guidelines al servicio del diseño. Tártara, Camila

La materia Diseño de productos III se enmarca dentro de la carrera de Licenciatura en Diseño. Se propone en ella la aplicación del método proyectual y guidelines de marca para la ejecución del proyecto integrador.

El proyecto integrador de la materia tiene como objetivo la aplicación del método proyectual y la incorporación de guidelines de marca que guíen la ejecución del proyecto dentro de los valores y elementos que la definen.

Se comienza con el diseño de una pieza para punto de venta de escala chica. Y se continúa con el diseño de una pieza de mayor escala. Ambos deben respetar los lineamientos de marca y ajustarse a los requerimientos de carga, comunicación y funcionalidad que el brief delimita. La finalidad consiste en que ambas piezas se lean como parte de la misma familia.

— Comisión 35

F325. Marketing operativo, identidad y posicionamiento. Calderon, Thais

La materia Comercialización I presenta oportunidades para que los estudiantes puedan entender el papel que juega en la gestión comercial de cara al cliente, en acciones concretas que se pueden apreciar en la comunicación que las empresas hacen en las redes sociales, en los canales de venta y hasta en el público que camina por la calle, la semana de casos de éxito en el momento en que los proyectos integradores están llegando a su etapa final, permite que los estudiantes puedan replantearse lo que podrían hacer diferente si empezaran el proyecto hoy pero con todos los conocimientos que ya tienen.

F326. Proyecto Integrador de Taller Integral II. Cowper, Maria Celina

Taller Integral II es una materia perteneciente a la Carrera de Diseño de Interiores, que se encuentra en cuarto año, donde se brindan conocimientos específicos de Paisajismo.

En este caso voy a comentarles acerca del Proyecto Integrador que deben presentar los alumnos al finalizar la cursada. Este Proyecto Integrador consta del diseño del Paisaje de un jardín de 10x20, que incluye una pileta de 7x5.

El diseño no solo debe incluir una cierta cantidad de especies vegetales (vistas todas en clase), sino también la incorporación de mobiliario, luminarias y materiales (tanto en paredes como en solados). Todo debe ser apto para exterior.

Deben presentar planos técnicos con cortes, plano de plantación con grilla, planta pintada Ot.-invierno, planta pintada Prim. verano, detalles técnicos y pintados (todos los planos deben estar a escala), memoria descriptiva, fichas especies usadas, descripción de los elementos extra vegetación utilizados, croquis, renders, pitch y presupuesto real, por lo que todo lo que usen en el diseño debe encontrarse en la Argentina.

F327. Simetría, desarrollo de superficies volumétricas. Diez Urbicain, Pilar

Se trata de generar un volumen, tridimensional y autoportante. El procedimiento para el desarrollo de esta superficie volumétrica, surgirá a partir de las líneas planas diseñadas por los alumnos en el desarrollo de la cursada. Se definirá una curva plana como generatriz en forma de placa y se le aplicaran diferentes composiciones formales (operaciones de simetría). Las generatrices deberán trasladarse sobre un eje principal (directriz) que organiza el recorrido de las mismas, configurando una constitución sistemática.

Para la realización de este modelo tridimensional será necesario diseñar la directriz (recta, recta inclinada o curva) por donde se desplazará la curva generatriz, concretando un eje principal que organice la forma final. De este modo se desarrollan y comprenden los elementos básicos para el diseño de un volumen, controlando todas las variables de su morfología.

El resultado del trabajo será un modelo tridimensional autoportante en la cual debe estar resuelto tanto el aspecto constructivo (estructura geométrica, elementos morfológicos que la componen, proporciones, dimensiones) así como el aspecto configurativo (colores, transparencias, texturas y brillos) del volumen logrado.

En este volumen se combinarán diferentes tipologías de concreción (saturación, constitución sistemática, construcción).

F328. La problemática ambiental como canalizadora del Proyecto Integrador. Domeniconi, Paula

El Proyecto Integrador de la materia propone el desarrollo estratégico y creativo de una campaña de bajo presupuesto relacionada con una problemática social emergente que se relaciona con noticias, hechos o hallazgos de actualidad. Cada estudiante selecciona un tema de acuerdo con sus intereses y afinidad y desarrolla una campaña con la finalidad de generar un cambio de comportamiento en un público objetivo a definir.

Teniendo en cuenta que la crisis ambiental es un problema social que requiere soluciones desde el mismo espacio social resulta pertinente proponer un Proyecto Integrador que vislumbre la urgencia y que ponga en primer plano a la comunicación de Bien Público como actor fundamental para ayudar a revertirlo apelando a la conciencia social.

F329. Creación audiovisual en el aula. Harari, Alberto

El presente proyecto se desarrolla en la asignatura Introducción al Discurso Audiovisual, materia introductoria que se dicta cada cuatrimestre en la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, asignatura que participa del Proyecto Pedagógico Creación Audiovisual y que pertenece al área Audiovisual.

El trabajo a abordar durante el ciclo de la asignatura radica en la creación de un producto audiovisual en formato de cortometraje de ficción, atravesando todo el proceso. Realizar un cortometraje es un camino arduo, laborioso, creativo, extenso, que requiere recorrer diversas etapas en las que, en cada una, se van desarrollando actividades de preproducción, producción, postproducción y presentación del producto final.

Dado el contexto en que se formula dicha tarea, que es en el marco del dictado de una asignatura y contando con un tiempo limitado por un calendario académico, el proceso está circunscripto a esos limitantes; las actividades a desarrollar están acotadas y simplificadas para cumplir con el objetivo de contar con un producto final al terminar el cuatrimestre.

F330. La recuperación del aprendizaje presencial. Khalil, Ariel

Tanto universitarios como docentes hemos vivido cambios profundos que seguramente, eran difíciles de imaginar. Escenarios disímiles en donde de manera abrupta se presentan alumnos y profesores que deben comunicarse a través de esquemas totalmente virtuales, los cuales exigen de una alta dosis de profesionalismo por parte del educador para llevar a cabo una de las tareas más importantes: Comunicar. Es recomendable no olvidarse de dicho factor. Sea la plataforma que fuere, comunicar se presenta esencial para transmitir una serie de elementos que la docencia y el aprendizaje deben poseer. Sin embargo, la cuestión académica no se limita a ese estadio, sino que exige un paso más adelante, y ese paso es fundamental para que cualquier instancia se presente de manera óptima. Si no existe la interactividad necesaria, es decir el ida y vuelta entusiasta entre docente y alumnos, dentro de una comunicación bidireccional, es posible que el proceso no se cumpla de manera concreta. La vuelta a la comunicación presencial ha facilitado en gran medida esa tarea, pero es evidente que un profesor, ante los nuevos desafíos, debe mantener esta importante relación, en todos los ámbitos que se le presente.

F331. Plan de marketing para un emprendimiento. Ordoñez, Angélica

A partir de la dinámica pedagógica centrada en la práctica y la reflexión, el proyecto integrador del curso Comercialización I propone desarrollar un plan de marketing basado en una idea de negocio, que los alumnos diseñan de acuerdo a sus intereses y la disciplina curricular que los atraviesa. Dentro de este plan se desarrollan estrategias a lo largo de la cursada donde se investiga el mercado, se realiza una segmentación y se desarrolla acciones de branding para buscar el posicionamiento en el mercado emergente elegido. De esta forma se propone vivenciar el rol de emprendedor a través de herramientas estratégicas para la toma de decisiones empresariales futuras. La presentación del plan cuenta con varias etapas que se van tejiendo a lo largo de la cursada y finalizan en una producción completa con la exposición oral y escrita del documento.

F332. PI de Tecnología. V. Porro, Silvia

El proyecto integrador de esta materia consiste en armar una documentación de obra a nivel profesional para cerrar el ciclo de tecnologías con un aporte de todas las anteriores.

Se va realizando de manera secuencial en la medida que los temas se van encarando, según los gremios que deben actuar y según el orden y complejidad que requiera la obra dada.

Se evalúa etapa por etapa con el mayor grado de profundidad que sea posible alcanzar al no tener una obra real en ejecución.

Se va visualizando paso a paso con la sumatoria de etapas correspondientes a cada gremio en particular. El cómputo y el presupuesto sirve como complemento de esta documentación y deja al alumno preparado para su trabajo en un mundo real.

F333. Ciencia, educación y posverdad. Rubio, Ayelen
Fake news, posverdad, términos que solemos escuchar a diario y se filtran en nuestras casas a través de medios de comunicación y redes sociales, de manera casi imperceptible. Artificios que se elaboran especialmente para desinformar y confundir. El arte de convertir la mentira en verdad y la verdad en mentira, y así hacerlo creer. Pero el mayor dilema se presenta cuando estos artilugios de la (des)información se cuelan en las aulas y provocan que se ponga en duda el conocimiento científico, y se lo cubra con un manto de opinión, desestabilizando el status del saber comprobado, tratado, teorizado, poniéndolo en tela de juicio ante los ojos de las sensaciones y la emocionalidad. Estar preparados para afrontar esta problemática y poder guiar a nuestros estudiantes en el camino de las verdades empíricamente comprobables, es un desafío más al que debemos enfrentarnos en el día a día áulico, en estos tiempos de exaltación de las emociones y acceso ilimitado a la...¿información?

F334. El Proyecto Integrador (PI) como oferta para actuales demandas de contenido audiovisual. Trucchi, Paula
El lenguaje audiovisual es el protagonista de este Siglo. La expansión de los soportes, las plataformas y los desarrollos tecnológicos ofrecen alternativas que multiplican las posibilidades para generar contenidos y para lograr mayor inclusión social participativa. Esta nueva realidad nos lleva a replantearnos formatos de producción y a preguntarnos:
¿Las posibilidades de creación y producción se expanden al mismo tiempo que las posibilidades de distribución y exhibición?
¿Se consumen contenidos verticales?. La realidad virtual está entre nosotros, ¿las cámaras 360 y los contenidos 360 también?. ¿Qué géneros audiovisuales se benefician con estas nuevas formas de filmar? ¿La demanda/ consumo es pareja? ¿Hay espacios de distribución y visualización para la realidad virtual y los contenidos verticales y en 360?. ¿Cómo pensar el PI dentro de un proyecto transmedia? ¿Cómo expandir un proyecto audiovisual, diversificarlo y hacerlo más rentable?

— Comisión 36

F335. Manual de marca. Alarcon, Pablo
Para el proyecto integrador, se diseña un Manual de marca y se desarrolla en 3 etapas.
En la etapa 1, se desarrolló de una marca, a partir de un proyecto personal, o un hotel boutique, o una cafetería, o un restaurant.

En la etapa 2, se creará un sistema de identidad visual, para la marca desarrollada en la etapa 1. En la etapa 3, cada alumno diseñará y armará el manual de marca, donde se encontrará todo lo desarrollado en la etapa 1 y 2, según las características propias de esta pieza gráfica.

F336. Ensayo sobre temáticas contemporáneas desde un enfoque comunicacional. Bettendorff, M. Elsa
El proyecto consiste en la elaboración de un ensayo sobre alguna de las siguientes temáticas (seleccionada por el estudiante): a) la comunicación política atravesada por las redes sociales; b) la industria cultural como representación emergente de las problemáticas de la sociedad actual o c) la publicidad en los medios de comunicación de la era tradicional y la virtual. Dentro de la temática elegida, el alumno determina un recorte específico sobre el que procura aplicar los postulados y conceptos de las distintas teorías de la comunicación abordadas en la asignatura. De esta manera, se espera que en su trabajo ofrezca una mirada fundamentada en relación con su objeto de estudio, ejercitando competencias tales como la capacidad de observación, la reflexión crítica y el uso de estrategias argumentativas en su producción escrita.

F337. Escala de calificación no numérica en el Momento 2 del Proyecto Integrador. Chardon, Maria Belen
La asignatura Taller de Reflexión Artística I forma parte de un núcleo de tres asignaturas orientadas a la formación en herramientas teóricas e historiográficas para el análisis del arte y el diseño. El Proyecto Integrador que se trabaja durante el Ciclo de Asignatura consiste en la escritura de un ensayo crítico en el cual el estudiante reflexiona sobre un artista o diseñador contemporáneo a la luz de las vanguardias estudiadas.
El presente escrito analizará los beneficios que brinda una forma de calificación alternativa a la numérica en la Evaluación de Medio Término, la cual permita al estudiante dimensionar su rol y participación en la propia construcción de su saber. La artificialidad del resultado numérico, que a la vez brinda una recompensa inmediata, le resta interés sobre el saber y sobre el proceso. El número termina relegando una búsqueda más identitaria por la construcción del profesional que el estudiante proyecta ser.
Desde una perspectiva constructivista y comprometida con el desarrollo integral del estudiante como profesional y como ciudadano en un sistema democrático, se buscará que tanto los instrumentos como las formas de calificar sean coherentes con dichos valores.

F338. La perfección ofende a los dioses. Firbeda Suzhi, Esteban
Comenzamos el cuatrimestre buscando fallar.
El PI de la asignatura que brindo, Estrategias Empresariales, busca crear, desarrollar y entregar valor a un mercado determinado (o acaso varios) dentro de un determinado marco. Pero también pretendemos analizar, interpretar, reflexionar y si podemos (porque podemos), encontrar durante el mayor tiempo posible nuestra mejor versión.

Nos permitimos pensar que podemos cuestionar algún concepto, pero siempre con responsabilidad, para entender que si existen los cambios de paradigmas acaso algunos conceptos pueden no estar escritos en piedra. Durante el desarrollo de la asignatura no solo buscamos incorporar estructuras teóricas, conocimientos académicos, sino también ser parte, con la osadía de crear algo nuevo, distinto. Y con valor genuino. Y entonces es que son varias las veces en que recorro a ideas o frases de profesionales y docentes que respeto mucho. Una frase siempre está, a veces puedo darme cuenta mientras algún alumno se la calca por delante en su mente. Resulta que alguna vez escuche muy atento una entrevista a Emilio Duró decir “Si te estas equivocando, lo primero que te diría es que lo estas haciendo muy bien! Ningún éxito nació sin momentos de aprendizajes” Se trata de una de mis invitaciones para no demorar propuestas, inquietudes, dudas, lo que ocurra primero.

Comenzamos el cuatrimestre intentando fallar. Y lo conseguimos. Conocimos aquellas primeras ideas (dicen los que saben que son las que primero hay que “molestar”) hasta consolidar proyectos vistos en plataformas sólidas, y luego las perfeccionamos.

F339. Los géneros discursivos en el aula. Guerra, M. Fernanda

Abordar el tema de la comunicación humana es complejo porque puede ser analizado desde diferentes perspectivas de acuerdo a qué es lo que nos interese conocer. En la asignatura comunicación oral y escrita les alumnos deberán relatar una historia familiar con base real pero también tendrán la licencia de narrar algunos hechos ficcionales. En el caso de la narración de la historia familiar es importante que el alumno conozca y reflexione acerca de la estructura del relato, qué funciones desempeñan los personajes, cuáles son los núcleos narrativos y cómo desarrollarlos, qué indicios es importante plantear, qué información es necesario explicitar, cuáles son las relaciones que hay que establecer entre el tiempo del relato y el tiempo de la historia, cuáles son las figuras retóricas que se utilizaron para que el relato sea interesante para el lector y posea riqueza narrativa.

F340. Proyecto remoto en todo sentido. Herrera, Diego

La pandemia nos introdujo rápidamente al mundo virtual y desde ese momento ya nada fue igual. La experiencia educativa se fue prolongando por dos años y aún hoy se sostiene en función de la idiosincrasia y los recursos digitales de la Facultad. Sin embargo, más allá de las cuestiones formales, la modalidad virtual trajo una nueva perspectiva a la hora de encarar los proyectos integradores. Si bien es cierto que el trabajo grupal se vio afectado por las limitaciones de vinculación social, también es cierto que ese mismo grupo creó un espacio de trabajo a distancia que puso en juego las personalidades, los recursos y un modo de hacer particular. De eso se trata esta experiencia. De cómo un producto audiovisual se concreta a distancia entre sus productores y cómo cada uno ocupa un rol estratégico y permite y nutre el trabajo colaborativo. De cómo un “hacer in situ” se reconvierte a un modo remoto sin perder su esencia y logrando resultados superadores.

F341. El ceremonial y la coexistencia multicultural.

Lopez, Cristina Amalia

El ser humano enfrenta un gran desafío, el de coexistir con múltiples culturas, y aprender en la diversidad a compartir conocimiento, lenguajes, costumbres, tradiciones, creando escenarios de intercambio y de entendimiento, donde el diálogo intercultural nos permita generar el acercamiento de culturas, promoviendo la cooperación, el respeto, la tolerancia y el desarrollo de las regiones del mundo, promoviendo desde la enseñanza – aprendizaje del ceremonial y protocolo, la aceptación por lo diferente en una convivencia de multiplicidad religiosa, diversidad cultural y distintas etnias. Reivindicar la cultura, es el poder que los ciudadanos tenemos de dar riqueza a la humanidad, constructora de una Paz Mundial, donde aseguramos la existencia sostenible de nuestra especie, en armonía y equilibrio, celebrando y reconociendo la diversidad. El desafío de una convivencia pacífica está en las manos de ciudadanos comprometidos con la realidad global, que sensibilizados en el concepto del multiculturalismo empiezan a ver el mundo más allá de su propia identidad, construyendo el tejido intercultural.

F342. El docente como guía. Libertad o Curiosidad. Pace, Griselda

¿Hacia dónde debe guiar el docente a sus alumnos? ¿Cuál es el camino para llegar al conocimiento? Mucho se habla de la libertad que se supone debe darse a los alumnos, la libertad no se da. Sentirse libre es privativo de cada persona y no tiene que ver con condiciones sociales, políticas, familiares o estrictamente personales. En todo caso el clima de respeto por la libertad del prójimo debe entenderse como propuestas para trabajar sin límites. Pero la curiosidad, querer saber más, apasionarse por lo que se descubre o se crea o se inventa con esfuerzo es lo que el docente debe generar. La ciencia y el arte están formadas por logros de grandes hombres que en general no fueron libres.

F343. Desarrollo de productos como vínculo al mundo profesional. Previgliano, Javier

En la cursada se presenta la necesidad de realizar planos detalle para producción de todas las piezas de un producto. Esta exigencia pone a los alumnos en la situación de cambiar el rol docente-alumno cuando entienden que la exigencia real la pone el producto/industria/cliente y no el docente. Se resignifica el rol de docente evaluador al docente como guía y vehículo a la realidad de la industria

F344. Proyección profesional en Comunicación y Diseño Multimedial I. Scalise, Valeria

Nuestro objetivo es diseñar el sistema de identidad visual para un MUSEO de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y la comunicación de la misma a un público determinado por los medios masivos, con los criterios de la imagen global.

Proveemos a cada Museo de un sistema de Identidad que represente los principales valores del mismo y que le permitan posicionarse como una opción clara y competitiva en su segmento. Y, un sistema básico de aplicaciones

que permitan implementar una imagen dinámica a la vez que homogénea.

Se le otorga a la organización un signo identificador único, propio y claramente diferenciable en el contexto de su actividad.

El sistema establecerá los alcances de la identidad visual, al mismo tiempo que fundará las bases del desarrollo del sistema gráfico y comunicaciones que se llevará adelante en la asignatura Comunicación y Diseño Multimedial 2.

F345. Innovando en el Trazado de Moldes. Vargovcik, Gisela

Como Proyecto Integrador de la materia Taller de Moda III de la carrera de Diseño de Moda, quisiera presentar algunos trabajos que considero significativos en cuanto al planteo conceptual, originalidad, calidad técnica e innovación.

En la primera etapa del Proyecto se trabajó en el desarrollo de diferentes tipologías de vestidos, innovando en rotación de pinzas, volúmenes sectorizados y detalles constructivos como cuellos, mangas y bolsillos. Se estudiaron y practicaron transformaciones tradicionales, para luego el alumno pueda partir de ellas y proponer una idea original.

La siguiente etapa, se basó en el desarrollo del trazado de moldes en tejido de punto, donde se practicaron diferentes bases tanto de remerías como de abrigos. Para este momento, el alumno debía proponer de cada tipología un diseño innovador, siguiendo un hilo conductor con el vestido, para formar una mini colección de prendas. Por último, se trabajó con el pantalón base y sus diversas transformaciones, proponiendo una vez más un diseño creativo que siguiera la idea conceptual de las demás prendas y así poder completar el Proyecto Integrador.

El alcance del Proyecto fue muy enriquecedor, ya que los alumnos se animaron a proponer ideas diferentes partiendo del trazado de moldes y así obtener nuevas formas y tipologías.

— Comisión 37

F346. La red social como medio de presentación de una temporada. Berri, María Belén

El Proyecto Integrador Final es una propuesta integral de la materia, donde existe una coherencia estética y discursiva con lo que los y las alumnas fueron trabajando durante la cursada.

Esta vez, nos acercamos a una red social como medio de presentación de una colección y temporada de indumentaria. Hoy, las redes sociales actúan como herramientas para mostrar lo que hacemos.

En Taller de Moda IV utilizamos el Instagram como medio para hacer conocer nuestro trabajo. A través de imágenes que interactúan con la palabra, se presenta una colección de indumentaria que se acompaña con su fundamentación.

F347. Emprender con Responsabilidad. Cabrera, Sandra

En el desarrollo de la cursada de la asignatura Comercialización I se lleva a cabo el Proyecto Integrador que consiste en la elaboración de un Plan de Marketing para proyectos creativos de triple impacto. En todos los casos, los proyectos deben articularse según el enfoque del triple impacto (Innovación Social, Sustentabilidad ambiental, y Rentabilidad Económica)

A partir de esta consigna comenzamos a preguntarnos de qué se trata el consumo responsable y por qué es tan importante. Y fue así como a partir del análisis de las tendencias globales de consumo como: la responsabilidad sobre el propio bienestar y la búsqueda de felicidad y equilibrio; nuevas prácticas en favor de la sustentabilidad y la ética del planeta, se generaron los proyectos integradores.

F348. Concreción de organizaciones poliédricas. Diez Urbicain, Pilar

Se trata de trabajar, analizar y explorar sobre uno de los poliedros vistos a lo largo de la cursada. Se plantean diferentes seccionamientos sobre la figura poliédrica elegida, obteniendo distintas piezas (modulares, simétricas, opuestas o espejadas) A partir de estas piezas resultantes se deben generar diferentes agrupaciones y composiciones poliédricas contactando las piezas por sus caras planas y así obtener diferentes modos de lectura de la superficie.

Además se define para cada pieza modular, distintas tipologías para sus caras poligonales según las consignas especificadas. De esta manera se enriquecen las diferentes configuraciones que pueda tomar el poliedro. Para la propuesta final se trabaja con diferentes materiales, colores, texturas y terminaciones para concretar las distintas variables.

El resultado del trabajo será un modelo que represente el poliedro trabajado, el cual debe conformar tres configuraciones diferentes: una cerrada (confirmando el poliedro) y dos abiertas distintas (descomponiendo el poliedro) generando nuevas formas de lecturas espaciales. Además de contemplar y concretar el aspecto configurativo (colores, transparencias, texturas y brillos) del poliedro trabajado.

F349. Emociones y aprendizaje en el aula. Dobronich, Veronica

El Proyecto Integrador de la asignatura Relaciones Públicas es un trabajo donde los alumnos deben investigar, aprender y enseñar una habilidad blanda desde un marco teórico y desde alguna película o serie.

Se ha encontrado que las emociones colaboran a lograr el aprendizaje, ya que pueden estimular la actividad de las redes neuronales, reforzando las conexiones sinápticas. Por lo tanto, se ha evidenciado que los aprendizajes se consolidan de mejor manera en nuestro cerebro cuando se involucran las emociones. Recursos como el storytelling ayudan a lograr aprendizaje duradero en los alumnos. De este modo, el mismo será mucho más profundo y adecuado, ya que apela a un relato que genere emociones. Las emociones son vitales en el aprendizaje. Por lo tanto, el conocer cómo se manejan y qué beneficios tienen en los procesos de educación es fundamental para la Neuroeducación.

La emoción es una esfera fundamental de los seres humanos, por lo tanto, interviene en múltiples aspectos de nuestras vidas. Ciertamente, la educación no es ajena a esta influencia.

F350. Proyecto Integrador de la materia Publicidad I. Hiriart, Mariano

El Proyecto Integrador de la materia Publicidad I tiene varias etapas, la inicial es de presentación de la materia y de inicio de actividades con un formato de taller creativo publicitario práctico donde el alumno atraviesa, en un compendio de no más de cuatro trabajos prácticos, diferentes disciplinas replicando el hábitat de un área creativa dentro de una agencia de publicidad. Desarrollando producciones dentro de las siguientes especialidades: Redacción, Dirección de Arte, Diseño y Creatividad.

A modo de caso de estudio, en el cierre del proyecto, expondrán dichas conclusiones y desarrollos, teóricos y visuales en una instancia grupal complementaria en foro con el resto del curso, justificando los roles y visualizando los resultados de todo el proceso en un documento visual y otro descriptivo. Finalizar la materia con una exposición a modo de pitch individual, aportando su visión personal a lo trabajado en el cuatrimestre, marcando un tema de preferencia del programa y su aplicación al caso además de una reflexión sobre la viabilidad de ejecución del caso en el campo profesional, y los aportes del trabajo y la materia a su carrera. Cerrando así todo el proceso del P.I. del cuatrimestre.

F351. PI de Taller de Comunicación IV. López Lluch, Andrea

En esta materia utilizo 2 herramientas que me resultan fundamentales para la evaluación del Proyecto Integrador: el FODA y el Feedback.

Ambas son de suma utilidad, el FODA lo utilizó como forma de diagnóstico para tener un mapa de la heterogeneidad del aula y así poder planificar la materia y la evaluación. El Feedback es otra herramienta que utilizo para ir calibrando los saberes de cada alumno. Éste se realiza entre compañeros, entre docente y alumno y viceversa. Es importante calibrar si la forma de enseñanza es la que los alumnos perciben como óptima para su aprendizaje.

F352. Proyecto de Investigación en Diseño. Marrazzi, Andrea Lujan

La presente exposición se basa en el Proyecto Integrador de la materia Introducción a la Investigación, que se encuentra en el primer cuatrimestre del primer año, de todas las carreras. Esto implica una diversidad entre los estudiantes en cuanto a intereses y disciplinas abordadas, lo que genera un enriquecimiento a la hora del trabajo. El Proyecto Integrador que en esta ocasión fue grupal, estuvo destinado a que los estudiantes seleccionen un emprendedor que les interese y puedan problematizar desde una perspectiva teórica y bajo un contexto académico y metodológico. Para esto los alumnos deben reconocer el estado de la cuestión de su objeto de estudio, para buscar a través de objetivos y preguntas de investigación, una hipótesis que pueda ser corroborada o refutada.

F353. Volver. Minsky, Mariana

Volver es un programa que busca llenar un hueco en la grilla de programación generando un contenido original y 100% panameño. Un programa de viajes que explora la forma de movernos por el mundo en la post-cuarentena. Guiados por una conductora, el espectador visita diferentes regiones del mundo descubriendo una nueva forma de viajar. Nuestra brújula siempre marca un camino hacia el turismo sostenible con intereses sociales y generando huellas positivas por donde se camina.

Para la primera temporada, el programa busca retomar desde su pausa en abril del 2020.

¿Qué pasó con los viajeros en el momento que cierran los aeropuertos? Con estos primeros capítulos se busca mostrar historias en primera persona sobre quienes se quedaron fuera de su país, volvieron en vuelos humanitarios o simplemente se quedaron en unas eternas vacaciones inesperadas. Las entrevistas se harán con diferentes formatos, archivos, videos por celular, Zoom y demás buscando diferentes historias y explotando esta nueva estética que surge desde el encierro.

F354. Proyecto Integrador de Relaciones Públicas V. Noya, Florencia

El Proyecto Integrador para Relaciones Públicas V, propone que el estudiante realice una investigación cuantitativa en una empresa con el objetivo de obtener un Diagnóstico de la situación real del proceso de comunicación que está operando en la empresa.

Para ello deben implementar un sistema de entrevistas a jefes y Directivos y de encuestas a empleados, a través de Google Form. A partir de la recolección de datos y posterior análisis, se evidencian las diferencias y semejanzas entre unos y otros. Se detectan las debilidades y fortalezas del público selecto e identifican las problemáticas más importantes a resolver.

A partir de allí elaboran un Plan Estratégico de Comunicación, tendiente a mejorar, resolver, y diseñar estrategias de comunicación interna a mediano y largo plazo.

Por último, deben implementar el plan a través de: gráficas de diseño anunciando las campañas, seleccionar los canales de comunicación a través de los cuales serán informados y realizar la sugerencias de evaluación del mismo para rectificar los posibles desvíos.

F355. Taller de Creación V. Yenni, Lorena

Como parte del proyecto integrador, centraliza la cursada repasando conceptos para la realización de una pieza audiovisual sumando lo específico del género documental. Se enmarca en su aspecto académico para la versión virtual, trabajando en formatos de producción como si fuéramos una productora latinoamericana con base en diferentes localidades para desarrollar profesionalmente tales piezas.

La primera etapa de la materia, a modo de repaso e incorporación de conceptos específicos del género, se trabaja con una propuesta individual donde realizan una investigación y propuesta de cómo se llevaría adelante, eligiendo temas particulares vinculados a las preocupaciones o intereses de cada uno de los alumnos.

Esa pieza individual es la que se utiliza como evaluación de medio término y los alumnos lo presentan acompañado de un pitch.

Luego el alumnado vota los proyectos que les parecen más interesantes de ser realizados (según la cantidad de alumnos, son la cantidad de proyectos)

La segunda etapa es un trabajo grupal, y allí se realizan los proyectos más votados por los mismos alumnos, terminando la cursada con (en general dos) cortos documentales.

— Comisión 38

F356. Proyecto Integrador de Derecho y Práctica Profesional. *Becacece, Romina Gabriela*

El objetivo de la materia es desarrollar a lo largo de la cursada un proyecto integrador final según los lineamientos expuestos en el momento #1. Este proyecto, requiere que el estudiante utilice su iniciativa personal, el pensamiento crítico y la creatividad al mismo tiempo que exige responsabilidad y compromiso con las metas formuladas.

La primera etapa consiste en un trabajo de investigación sobre la temática seleccionada por el estudiante, producto de las sugerencias e intercambios experimentados en clase, y análisis sobre un fallo emanado por la Justicia argentina, desarrollando su evolución histórica y marco teórico conceptual con el lenguaje disciplinar adecuado. En la segunda etapa de la cursada, el estudiante investiga y aborda un análisis jurisprudencial sobre fallos relevantes, como así también contrastación de instituciones o figuras jurídicas de distintos ordenamientos en el mundo, con el fin de profundizar el propio. El proyecto integrador finaliza con una conclusión personal del estudiante, donde sintetiza el trabajo realizado, indica las ideas principales, resume lo investigado, y expresa su propia opinión respecto a los resultados obtenidos.

F357. Visualizar el emprendimiento del estudiante desde su primera clase. *Cabanillas, María Laura*

Desde mi experiencia de más de 10 años como docente en el primer año de la carrera de Diseño de Indumentaria y Producción de Modas, y acordando con la mirada de la Universidad de preparar a los estudiantes para un mundo de la moda presente y futuro con amplia vinculación al mercado local, es a partir de la primera clase que cada uno de los temas a enseñar los vinculó a cómo lo aplicarían en sus emprendimientos de Indumentaria o en las empresas en la que puedan desarrollarse como diseñadores.

Desde el relato y descripción sobre la organización de distintas empresas, emprendimientos dentro del mundo de la moda, la exposición de ejemplos y dando lugar al debate trato de que los estudiantes se pongan en escena y se proyecten trabajando y planificando su emprendimiento. Sugiero también plasmar las experiencias del aprendizaje de todas las materias en este sentido.

F358. Proyecto Integrador de Comercialización II. *Cristofani, Alejandra*

El Proyecto Integrador de la asignatura Comercialización II es la elaboración de un Plan de Negocios para proyectos creativos de negocios no tradicionales.

Los estudiantes desarrollarán un Plan de Negocios viable y sostenible aplicable a un emprendimiento creativo nuevo o existente.

El Plan de Negocios es el documento que explicita los aspectos estratégicos y tácticos del Modelo de Negocios. Contempla la contextualización del emprendimiento en el escenario socioeconómico en el que se va a desempeñar, interpreta las tendencias globales de consumo e impulsores de mercado que apalancan el proyecto, aborda el análisis profundo de segmentos y públicos, define mapa de empatía, plantea la propuesta de valor, selecciona actores y recursos clave, desarrolla estrategias de branding, comunicación y relacionamiento significativo.

F359. Trabajo Multidisciplinario entre cátedras: Un acercamiento a la experiencia profesional en la enseñanza Universitaria. *Fernández Taboada, Eugenio*

Durante el 2do cuatrimestre del año 2021, los estudiantes de la cátedra “Creación Sonora IV”, abocada al Sonido en los Medios Audiovisuales, realizaron su Proyecto Integrador relacionándose con la cátedra “Realización I” del docente Tomás Stiegwardt. Este intercambio dio como resultado, que los estudiantes de Sonido pudieran proyectar sus ideas de diseño y pudieran llevar a la práctica la experiencia técnica de resolver toda la Banda Sonora de un cortometraje original, incluyendo el proceso de rodaje con la toma de Sonido Directo.

La experiencia dio como resultado una práctica real profesional en instancia de estudio, donde el trabajo ya no es sobre una situación ficticia posible, tienen un cortometraje original en proceso de elaboración y Realizadores con quienes deben poder comunicarse y llevar adelante el proyecto en conjunto, con sus dificultades y todo lo que eso implica en la formación de un profesional.

F360. El motivo poético en la fotografía. *Kalinger, Valentina*

Durante la cursada trabajamos un Proyecto de Narrativa visual en donde la idea era generar autonomía en las decisiones estéticas, poéticas y técnicas de los Proyectos Integradores de los estudiantes. Para poder lograr esta autonomía fue necesario cambiar y ajustar algunas instancias en el proceso de desarrollo del Proyecto Integrador como por ejemplo profundizar algunos ejes de los contenidos que tienen que ver con el análisis de una fotografía, más allá de sus aspectos técnicos, como es el desarrollo de un tema o motivo poético. Una de las acciones a tomar fue introducir al alumno en las formulaciones de preguntas que lo llevaron a investigar, adquirir las herramientas y poder defender su tema o motivo poético en la instancia final así como también generar un vocabulario acorde a la materia que le permitió al grupo crear un código en común.

F361. Cuentos (no tan) clásicos. *Maruca, Luciana Lara*

El Proyecto Integrador de Taller I consiste en el diseño de tapa, contratapa y 4 ilustraciones de un libro que recopila cuentos clásicos con una vuelta de tuerca inesperada. Los cuentos son los siguientes: “Blancanieves (obsesiva compulsiva)”, “Los tres chanchitos (no eran tan inocentes)”, “Caperucita rojo sangre ” y “El traje Nuevo de emperador (siempre estaba en calzones)”. El libro incluiría alrededor de 12 cuentos (no tan) clásicos , por lo tanto el sistema

gráfico/estético debe ser lo suficientemente versátil para funcionar con todos los cuentos, sin sacrificar la noción de sistema y comunicar eficazmente la temática y tono del libro.

F362. Ensayo académico de reflexión pedagógica. Meza, Silvia Josefina

El Proyecto Integrador para la asignatura Introducción a la Didáctica es un ensayo académico de reflexión pedagógica. De acuerdo con los criterios y modalidad de evaluación individual incluidos en el programa de la materia, se propone la organización y presentación del trabajo integrador final - ensayo académico -, que evidencie la integración de los procesos y producciones que han ido construyendo durante el desarrollo del curso en el marco del enfoque de enseñanza situada. Se trata de un ensayo reflexivo cuyo propósito es generar aportes académicos que colaboren en la construcción teórica, metodológica y disciplinar que aplica a su quehacer universitario y profesional a partir de la reflexión, investigación interdisciplinaria, la escritura y la expresión de ideas originales y creativas sobre la enseñanza en la universidad. Desde este sentido, el Ensayo prioriza desarrollar competencias comunicativas, argumentativas y profesionales en relación al saber didáctico que fundamenta la práctica de la enseñanza y su innovación en el nuevo modelo pedagógico.

F363. Proyecto Integrador. Riccardi, Matias

El Proyecto Integrador es un video en formato cortometraje, se forman grupos de 5 y hasta 6 estudiantes. Y como es una materia remota, hay estudiantes que están en otros países. Si bien no es lo ideal ya que para mí es fundamental estar en rodaje y que todos participen, las experiencias fueron buenas porque la tecnología hoy en día permite integrarse y poder trabajar en equipo también a distancia.

F364. Proyecto Integrador Management Artístico II. Tabasso, Veronica

En la asignatura Management Artístico II les estudiantes presentan cuatro avances del proyecto a lo largo del cuatrimestre: Diagnóstico de Proyecto, Planificación Estratégica, Propuesta de Comunicación y Manual de Estilo. De esa manera, con esos cuatro elementos construyen el PI, un Plan de Negocios o Propuesta Comercial del proyecto, y se focalizan en la venta a socios comerciales y proveedores en Rondas de Negocios (en Ferias y Mercados de música).

Los contenidos han sufrido cambios drásticos en los últimos dos años de pandemia, y al momento de volver a la normalidad la propuesta está lejos de volver a lo conocido: la posibilidad de flexibilizar y adaptar los contenidos a la post-pandemia y a los nuevos formatos y dinámicas nos permite enriquecer el aula y que la transición sea escalonada, y -más importante- superadora.

Tomar los aspectos positivos de la educación en pandemia, maximizar los recursos digitales para las producciones y adaptar las propuestas a que sean tanto virtuales como presenciales, hace que podamos enriquecer la dinámica de clase y aprovechar el tiempo de manera más eficiente.

F365. Desarrollo del proceso productivo para un producto o servicio innovador. Vera, Jose Ernesto

El proyecto integrador de la asignatura Planificación de la producción tiene como objetivo el diseño, la programación y el desarrollo del proceso productivo de un producto o servicio innovador. El mismo se desarrolla en el marco de una organización, empresa o emprendimiento real, que esté en funcionamiento.

Se propone una mirada integral de este proceso cuyo alcance abarca: definición de la idea, determinación del producto o servicio, estudio del mercado, desarrollo del proceso productivo, y finalmente un análisis económico-financiero del proyecto.

Respecto de este último análisis se busca trabajar en la integración de los conceptos de diseño del producto y utilización de materiales, con los conceptos de costos, gastos y rentabilidad asociados.

El horizonte del proyecto analizado sugerido es de 2 a 5 años. De este modo se realiza un ejercicio de proyección y de pronóstico, que incluye el análisis de la estacionalidad de la demanda y la posible penetración comercial que haya que realizar en el mercado.

— Comisión 39

F366. Culturas del mundo + La magnitud de lo pequeño. Biagioli, María Eugenia

Los trabajos que se presentarán en el foro, son creaciones de alumnos de Diseño de Indumentaria I, en los que debían realizar dos prototipos luego de hacer una investigación de un insecto, al que lo situaban en su lugar de origen y de ese lugar se seleccionó una cultura representativa.

Se hicieron dos collages, el primero mostrando literalmente estas tres investigaciones, luego hacían una tormenta de ideas debían seleccionar cinco palabras de la misma como mínimo para representarlas conceptualmente en un segundo collage.

Asimismo, debían representar dichas palabras en texturas.

Al finalizar esa etapa debían realizar el primer prototipo, en una versión no comercial en lienzo, y el segundo prototipo en una versión comercial en color, representando en su morfología algunas de las palabras seleccionadas. Posteriormente debían presentar sus diseños sobre figuras en color.

También debieron realizar un fashion film utilizando diferentes aplicaciones, además de realizar una producción de fotos en la que se debía poder apreciar los diseños de frente, espalda y ambos laterales.

F367. Sonata para sólo, tríos y grupo - La improvisación cómo experimento lúdico. Cima, Florencia

Experimentamos durante la cursada al cuerpo cómo territorio poético y sus cualidades plásticas y expresivas. Nos adentramos en las enormes posibilidades de manifestarse en escena y de tejer relatos ricos y sutiles entendiendo al cuerpo cómo un entramado expresivo complejo.

Partimos desde la improvisación como lenguaje de exploración hacia la partitura coreográfica. La vida creativa es una cuestión riesgosa y la improvisación como búsqueda nos enfrenta con el aquí y ahora, lo inesperado nos espera en cada curva, nos invita a mantener una actitud abierta y receptiva hacia el no Saber. Improvisar es realizar operaciones en el instante, la experiencia se torna vertiginosa pero a su vez liberadora porque reconectamos y recuperamos un estado de juego muypreciado, necesario, ancestral y vital.

Experimentamos en esa búsqueda conceptos como reglas de juego, leitmotiv, estados, tensión dramática, partitura, repetición de partitura.

Descubrir la teatralidad en el movimiento danzado, entender la teatralidad como conflicto físico y el cuerpo cómo hacedor del relato escénico es una de las expectativas de la materia.

En el Proyecto Integrador los alumnos presentarán la creación de un sólo que los enfrenta con una misión muy creativa de composición de un relato individual y a su vez cada cuál participará en un trío y formará parte también de una performance en la que será parte todo el grupo para que puedan reflexionar sobre conceptos de trama, resonancia y escucha.

F368. E-Book Comunicación de Moda. Diaz O Kelly, Angeles

Trabajamos en la creación, diseño y desarrollo de un primer E-Book de Comunicación de moda. Se trata de una investigación de campo analizando y reflexionando los pilares que componen la comunicación de moda. Historia, Tendencias, Marketing y plataformas digitales. Cada alumno aborda según sus intereses los capítulos situándolos en dichas categorías.

Se trabaja en los formatos y diseños acordes a un E Book, tapa, contratapa, prólogo, capítulos, etc. Las portadas son también diseñadas en relación al contenido.

Es una experiencia dinámica, innovadora y super creativa. Los alumnos pueden desarrollar diversas habilidades y poder utilizar este ebook como un medio para sus futuros profesionales.

F369. Recorriendo el espacio señalético desde la distancia. Grosso, José Luis

Pensar al diseño señalético en su espacialidad desde el aislamiento que impuso la pandemia recientemente transitada, se presentó como un desafío para la enseñanza de una disciplina que se vale de lo territorial en el sentido más directo de esta palabra. Es a partir de los proyectos que fueron surgiendo de esta experiencia imprevista, se intentará explorar sobre las ventajas que ofrece el proceso de enseñanza y aprendizaje de manera sincrónica. Si la herramienta y el soporte sobre el cual se boceta un producto de diseño en su proceso, no demanda mucha más necesidad que un ordenador con una pantalla, cuál sería la diferencia entre trasladarse a un aula con el ordenador bajo el brazo, a compartir con una comunidad de estudiantes los avances de un proyecto de diseño de modo sincrónico. La posibilidad de conformar un grupo con personas que se encuentran a miles de kilómetros, para pensar en los sistemas de señales en función de un territorio en particular con sus habitantes y su cultura,

resulta una experiencia sumamente enriquecedora. Para citar un ejemplo de la cursada de Diseño Tridimensional II durante el primer cuatrimestre 2022, la posibilidad de desarrollar un proyecto señalético para Coronel Pringles con una alumna desde esa localidad bonaerense en conjunto con otra alumna que diseñaba otro sistema señalético para un festival artístico desde un pueblo portuario en Dinamarca, le otorga a cada proyecto una solidez visual que quizá dentro de los límites del aula tradicional se desdibuja más fácilmente. Se intentará reflexionar entonces sobre las ventajas que se presentan al momento de enseñar y aprender desde la distancia espacial.

F370. Proyectos Integradores de Saberes. Iznaola Cusco, Raquel

Trabajo de equilibrio “el conocimiento adquirido en las materias cursadas y la práctica con proyectos profesionales”. Convergencia y uso de todas la herramientas que hoy tenemos para la comunicación

F371. El Momento 2 del proyecto integrador. Kimsa, Santiago

En esta ocasión quiero presentar la forma de trabajo que establezco para el Momento 2 (50%) del Proyecto Integrador. Utilizó el mismo de forma que sea una herramienta de evaluación tanto desde lo creativo como desde lo técnico y formal del contenido de la materia, haciendo mucho hincapié en les alumnes en que es un momento de realizar pruebas con las herramientas adquiridas en clase, lo cual puede generarles el planteo de dudas (que quizás ellos mismos respondan el Momento 2), las cuales trabajaremos en el camino hacia el Momento 3.

F372. Proyecto Integrador: Vidriera Swarovski. Lozano, Camila

En el transcurso de esta presentación se expondrá el Proyecto de diseño de una vidriera para la marca Swarovski, realizado por la estudiante Sofía Simian Jacob durante el primer cuatrimestre del año 2022. El nombrado trabajo fue seleccionado por su impactante resolución conceptual y material, resaltando el trabajo de la estudiante para generar un proyecto innovador con marcado impacto visual. A través de él, se comprende la metodología de trabajo abordada durante el transcurso de la materia, haciendo énfasis en interpretar las necesidades de la marca, para desarrollar una vidriera que se lea parte de su imagen, pero salga de los estándares habituales. Ello aplicando los contenidos teóricos vistos en clase, como aspectos de composición y percepción visual, hasta contrastes de color y texturas.

Lo anterior nombrado se completa con la presentación de un panel que el/la estudiante confecciona para ser presentado a un posible cliente, ubicándolo en una posición diferente a la de estudiante, insertándolo en las prácticas de la vida laboral.

F373. El Proyecto Integrador de la cátedra Producción Audiovisual I. Nieto, Mariano

El Proyecto Integrador de la cátedra Producción Audiovisual I consiste en realizar una carpeta de producción de un cortometraje de ficción de entre 10 y 14 minutos de duración, que sea inédito y cuya autoría de guión

preferentemente debiera ser de los propios estudiantes. La finalidad será presentarlo a participar en el concurso del INCAA denominado “Historias Breves” o bien en otro concurso nacional o internacional similar.

La secuenciación se corresponde exactamente con las etapas de confección de la carpeta, comenzando desde la elección de un guión literario a partir de tres opciones, hasta la finalización de la carpeta en el Presupuesto Final real, con anclaje en la práctica profesional y en los costos actualizados de producción cinematográfica.

La confección de la carpeta es lineal, esto es, cada documento o planilla que se genera debe estar precedida por una anterior, cuya corrección (y consecuente evaluación) se hace de manera abierta, grupal y colaborativa entre todos los estudiantes.

F374. Entre el nuevo Hollywood, los independientes y el cine en vivo. El itinerario de Francis Ford Coppola. Russo, Eduardo

El proyecto integrador de Discurso Audiovisual IV se centra en el examen de ciertas tendencias clave del cine contemporáneo a partir del estudio intensivo de la producción cinematográfica de Francis Ford Coppola. Las relaciones entre técnica, innovación y lenguaje cinematográfico, visualizadas en el contexto de la historia del cine, los medios audiovisuales y el mundo contemporáneo, permiten articular cuestiones fundamentales de la asignatura. Por un lado, el recorte del proyecto integrador permite estudiar las relaciones entre lenguajes audiovisuales del cine y la televisión en un sentido histórico, y a la vez requiere encarar la relación entre cine de autor e industria cinematográfica, la cuestión de la independencia en la producción y la realización, junto a la emergencia y consolidación del Nuevo Hollywood. Por otro lado, el PI posibilita acceder a innovaciones como la irrupción del diseño sonoro, la influencia del diseño de producción en los films, las iniciativas en torno al cine electrónico o el ingreso a la revolución digital, hasta llegar a sus experiencias de cine en vivo realizadas en la última década en contextos de enseñanza universitaria. El PI se construye así sobre una plataforma óptima para estudiar las actuales transformaciones técnicas y estéticas y deja avistar futuros posibles del cine.

F375. PI Introducción al lenguaje visual. Toledo, Jimena

En este proyecto desarrollaré el trabajo académico que caracteriza a la materia asincrónica, exponiendo el vínculo de los contenidos con el armado del trabajo final. Por otra parte hablaré de la experiencia áulica unida a los diferentes medios de comunicación con los estudiantes, que comunicaciones se trabajan en cada espacio con el objetivo de optimizar los medios y los tiempos, en una época de polución de mensajes, que no aportan a reforzar sino que aportan a perder el sentido de las comunicaciones. Luego detallaré la experiencia con cada módulo de contenido, indicando las problemáticas de lectura y comprensión, haciendo un análisis de las posibles razones de estas confusiones.

Finalmente se expondrán ejemplos de las diferentes producciones realizadas por los alumnos en los distintos momentos de avance de cada proyecto, tomando de eje el

proyecto integrador que se comienza desde el 50% hasta el final del cuatrimestre.

— **Comisión 40**

F376. Proyecto Integrador Relaciones Públicas III. Antunez, Monica Adriana

En este primer cuatrimestre 2022, desarrollamos con los alumnos de Relaciones Públicas en la asignatura Relaciones Públicas III, la búsqueda de una marca actual y existente en el mercado, que ellos mismos elegían, para realizar una campaña integradora final con estrategias de comunicación institucional tanto para públicos externos como internos. La particularidad de la marca a comunicar, era que tenía que realizar algún tipo de RSE (Responsabilidad Social Empresarial) vinculando a la empresa con esa causa social y siendo coherente con su identidad corporativa. Los estudiantes se sintieron muy motivados, y además trabajaron mucho aportando ideas para los avisos a sus compañeros.

F377. Desafíos profesionales y personales. Castellani, Ximena

La asignatura se encuadra en dos bloques complementarios; por un lado, Campañas Integrales I y Comunicación Estratégica I y, por el otro, Campañas Integrales II y Comunicación Estratégica II. En este primer bloque, el objetivo es desarrollar una campaña integral de comunicación interna y externa (con tácticas para cada público en sistema online y offline) en la cual se logre comunicar, de manera original, una fusión o adquisición generando valor de marca, potenciando rasgos de identidad para mantener la fidelización de los usuarios/clientes/consumidores y captando la atención de potenciales consumidores. La campaña deberá comunicar valores culturales, atributos de imagen, beneficios complementarios, etc. sin perder de vista las circunstancias del micro y macro entorno. Será fundamental concebir la participación proactiva del consumidor/buyer persona, respondiendo a sus intereses, deseos y a la satisfacción de sus necesidades.

La dinámica del PI es en equipo interdisciplinario y se presenta como pitch de agencia, partiendo de la elaboración de un brief que guíe los objetivos de una campaña integradora de comunicación con foco en la experiencia de marca. ¿Cuáles son los desafíos profesionales y personales a los que se enfrentan los alumnos en esta instancia?

F378. Señales con diseño. Delgado, Valeria Clarisa

Esta materia propone un desarrollo de diseño urbano a través de un proyecto señalético barrial. El recorrido histórico y visual del barrio elegido propone proyectos innovadores y diversos en cada una de las propuestas planteadas. Además incorpora e integra herramientas adquiridas en otras materias que desarrollan otros aspectos del diseño pero que les brindan a los alumnos conocimientos previos para lograr transitar este nuevo desafío que propone esta cátedra.

Los alumnos exploran todos los procesos y desarrollo integral del proyecto, desde la idea, la identidad, el diseño, la puesta en marcha, el dibujo técnico, el diseño

morfológico, estructuras, el contenido, la materialidad y la iluminación. Y cómo cierre están en condiciones de lograr realizar un presupuesto real a partir de todo lo diseñado y además presentan las aplicaciones del diseño señalético a través de fotomontaje dando valor y evidenciando toda la investigación y desarrollo del proyecto integrador final propuesto para esta materia.

F379. Investigación de tendencias emergentes: Emprendedores creativos contemporáneos. Ferreyra, Leticia

Introducción a la Investigación es una asignatura que atraviesa a todas las carreras de Diseño y Comunicación de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. En este ciclo se elabora un informe de investigación que se enfoca en emprendedores creativos contemporáneos de distintas disciplinas dentro del campo del Diseño. En grupos, eligen investigar a un emprendedor, de su campo disciplinar, junto con la temática y problemática que los convoca. Se parte de una primera actividad que los lleva a indagar sobre la finalidad de la investigación, casos y propósitos dentro de la propia disciplina. Se trabaja con objeto de estudio, tema y problema; formulación de hipótesis, estado del conocimiento y marco teórico. A partir del proceso de investigación y del método científico, se indaga en la construcción, recolección y procesamiento de datos. Finalmente, se presentan ideas y proyectos articulando, de manera integral, los contenidos de la asignatura con cada producción académica. Se apunta a que los estudiantes lideren y se apropien de sus proyectos incorporando competencias y habilidades para abordar la realidad de manera crítica.

F380. Experimentaciones escénicas en arquitectura específica. Gonzalez Alvarado, Rodrigo

Desde hace ya muchos años se ha convertido en una tendencia de creación escénica la producción de espectáculos en arquitecturas no teatrales. Esas propuestas que parten de un presupuesto particularmente diferente al del teatro convencional precisan de un abordaje completamente diferente. Durante las clases de Actuación 5 nos enfrentamos a las dificultades que los próximos profesionales pueden llegar a tener al actuar en sitios específicos. El Proyecto Integrador final da cuenta de cómo esos coqueteos con una disciplina escénica diferente resuenan en la producción actoral y en el cuerpo de los actores y actrices. La arquitectura está de nuevo disponible y en el espacio del aula nos encargamos de aprovecharla.

F381. Proyecto integrador Publicidad I: La Evaluación. Lupo, Candela

Dialogaremos acerca del tránsito del desarrollo del proyecto integrador de mi materia y los métodos de evaluación. Estas temáticas estarán atravesadas por las consideraciones y factores que he tenido en cuenta a lo largo de la cursada a fin de lograr que cada alumno incorpore los conceptos clave y pueda incorporarlos en su perfil profesional siendo que no pertenecen todos a las mismas carreras.

F382. La teoría aplicada en la práctica en el aula taller. Noriega, Jorge

Utilización de los diferentes recursos tecnológicos para el óptimo desarrollo de las clases virtuales empleando las tecnologías de la información y la comunicación. Utilización de Messenger, Facebook, WhatsApp, Pronto Blackboard y Zoom. Elaboración y presentación de videos propios demostrando cómo se realiza cada técnica artística en forma dinámica, de algunos movimientos del siglo XX. Debates provocados como estrategia para reflexionar sobre diferentes pensamientos. Demostración de ejemplos de trabajos de cuatrimestres anteriores como soporte pedagógico. Vivencias de las ayudantes de cátedra, detallando los programas utilizados para la realización de lo pedido en la materia, como ser: Photoshop, Illustrator. Experimentación o manifestación de los diferentes proyectos significativos que los estudiantes aplican según la carrera elegida elaborando un producto acorde a ella.

F383. Estrategia y campaña de lanzamiento de nuevo producto. Palladino, Sofía

Utilizando el Trabajo de un equipo de alumnos como ejemplo, voy a compartirles las distintas etapas que atraviesa el Proyecto Integrador.

F384. Entre la extinción y el renacer. Renis, Gaston

La comunicación masiva, siempre se vio afectada y modificada, indudablemente por los soportes tecnológicos que, no solo transportan el discurso, si no que lo condicionan y, por supuesto, las condiciones sociales, políticas, económicas y culturales. En los últimos tiempos, estas cuestiones no solo se aceleraron por la velocidad inducida por la tecnología, sino que también por un orden económico más extremo que monopoliza las acciones discursivas. En este contexto, el FOTOPERIODISMO, materia de mi cátedra, plantea un nuevo desafío, que ya no solo es el del contenido, si no el de desarrollar la conciencia crítica y de análisis de los alumnos, para poder dilucidar y advertir la realidad de la puesta en escena e infundir los fundamentos básicos éticos de la práctica profesional.

F385. PI Diseño de imagen y sonido I. Toledo, Jimena

En este caso se expondrán las dinámicas utilizadas para abordar los primeros contenidos de diseño y la forma de unirlos con la teoría y la práctica. El trabajo desarrollado presenta vínculo con la teoría y con la práctica profesional. Cuando se habla de práctica profesional en los primeros años no es necesariamente la producción unida a las áreas del mercado, sino en este caso se trabajan diferentes metodologías que luego aportarán herramientas a los estudiantes para la construcción de mensajes. Estas metodologías se trabajan tanto desde la práctica como desde la teoría, haciendo ejercicios en la clase (los cuales se presentan en la exposición) y notando estos recursos y su vinculación con el hacer diario.

Finalmente se expondrán ejemplos de las diferentes producciones realizadas por los alumnos en los distintos momentos de avance de cada proyecto, tomando de eje el proyecto integrador que se comienza desde el 50% hasta el final del cuatrimestre.

— **Comisión 41**

F386. Una historia de mi familia: desafíos de contar una historia y comunicar ideas. Banfi, Laura

El proyecto integrador Una historia de mi familia presenta las líneas propias de una narratividad puesta en acción sobre el eje de la oralidad, la visualidad y la escritura. Es un proyecto que pone en caja la idea de nudo o conflicto y los recursos que se aplican para despertar el interés sobre la historia. La narración que sirve como telón de fondo en las historias del proyecto es un disparador de competencias y habilidades comunicativas. Darle estructura y forma a una historia es un ejercicio más común de lo que se suele creer pero que, en el marco del aula taller ,significa pasarla por un tamiz de profesión y así darle un nuevo desafío. El trabajo compartido durante la socialización de los ejercicios que implican el armado del proyecto, permite a los estudiantes integrarse en el verdadero sentido de la comunidad educativa, una común unión para la construcción de nuevos y sólidos recursos comunicativos.

F387. Las filmaciones en pandemia. Basile, Emiliano

La pandemia ha trastocado todas las actividades y la producción audiovisual nacional no fue la excepción. Hubo en los últimos años una proliferación de documentales de “material encontrado” (o found footage en inglés), películas realizadas casi en su totalidad en salas de montaje con material de archivo preexistente. Un tipo de trabajo que puede realizarse con equipos muy reducidos, algunas veces sólo el realizador y un asistente vía zoom. El propósito de esta investigación es analizar la producción audiovisual nacional realizada durante la pandemia y encontrar en estos films los vestigios de nuestro tiempo, el anclaje temático, narrativo y cinematográfico, que den cuenta de un aquí y ahora.

F388. Proyecto integrador de la materia Diseño de indumentaria VI. Desiderio, Carla

El propósito de la materia es que el alumno logre desarrollar una colección de alta complejidad, inmersa en el proyecto de un microemprendimiento, que responda satisfactoriamente al target de mercado elegido y logren elaborar un proyecto en el cual se reflejen los elementos identitarios o elementos del estilo propio
Diseño de colección formada por varias líneas y series.
Diseño de isologotipo, packaging y showroom, que reflejen el ADN o esencia de la marca y se analizan las tendencias para adaptarlas a la marca. Construyen tres prototipos con buena calidad de materiales y confección, para poder vincularse con el campo profesional. La materia participa en el programa de proyección profesional de la facultad de diseño.

F389. El video como herramienta. Folgar, Verónica

La instancia de evaluación final en cada una de las materias es un momento bisagra donde el alumno se juega aprobar o el fin del mundo, porque el fracaso para ellos en esta instancia es un fracaso significativo. Gracias a los procesos de conocimientos integrados que realizamos en la facultad los alumnos llegan a esta instancia mejor preparados que antes y con esta metodología los alumnos llegan más seguro de sus aprendizajes y que ese fracaso es algo lejano. La idea de retratar el aprendizaje en un video creativo donde ellos puedan expresar todo lo aprendido lo considero un plus motivador a mostrar quienes realmente son y expresándose libremente sobre esta evaluación final. En esta instancia trabajaré contando las herramientas para que cada uno de nuestros alumnos puedan expresar su creatividad en esta instancia final de evaluación.

F390. El momento de corrección como medida de tiempo. Morono, Rocio

En el transcurso de la cursada 2022 en la asignatura Planificación de Campañas I, el foco y el objetivo principal de la misma se orientó a que los/las estudiantes puedan adquirir el aprendizaje de un sistema gráfico abierto. Asimismo, que fueran capaces de adquirir el conocimiento en la construcción de un sistema de identidad visual y que, a su vez, evidencien el devenir proyectual, el uso de una retícula, la utilización de constantes y variables, el ritmo y una paleta cromática acorde a la construcción de un concepto, el cual fue elegido por los alumnos/as. A través de esquicios y ejercicios que desarrollamos clase a clase, los/las estudiantes pudieron realizar un salto inferencial en su conocimiento.

Los esquicios que realizamos partían de la siguiente premisa: poder disgregar los elementos que componen una pieza gráfica, a saber: tipografía, imagen, retícula, grilla, composición, cromática, y que todo se alinee al devenir del concepto que fue gestándose en cada encuentro. Logrando como Proyecto Integrador un Key Visual en el cual evidenciaban lo aprendido clase a clase.

F391. PI de Empresa Publicitaria. Peowich, Federico

El Proyecto Integrador busca que los alumnos lleven a cabo un proceso de investigación, reflexión y creación de una empresa publicitaria. Esta empresa, su cultura, liderazgo, áreas, roles, servicios, etc. debe nacer de la investigación de los modelos y servicios de agencia actuales, y las fallencias o diferencias con lo que el mercado necesita. Los ejes didácticos son: teoría, investigación, reflexión, debate y charlas con profesionales. El trabajo cuenta con 4 etapas que se desarrollan conforme avanza la cursada.

F392. Plan de Negocios – Triple Impacto – social, económico y ambiental. Ripoll, Paula

Incubar y validar una idea emprendedora creativa para crear un emprendimiento que comercializa un producto y/o servicio a través de una aplicación móvil App enfocada a resolver problemáticas relacionadas con las economías circulares. El producto y/o el servicio deberá ser útil –resolver un problema específico– para un mercado nicho perfectamente pre-determinado por el alumno (segmentación).

Asimismo y pensando en la escala futura del proyecto el alumno deberá corroborar que la necesidad exista por fuera del contexto primario y referir a fuentes de documentación que avalen datos estadísticos o tendencias en relación al producto y/o servicio y su comercialización. ¿Producir, usar y tirar? No, reducir, reusar y reciclar. El paradigma del actual modelo económico lineal podría estar llegando a su fin y su lugar será ocupado por la economía circular.

La economía circular: un sistema de aprovechamiento de recursos donde prima la reducción de los elementos: minimizar la producción al mínimo indispensable, y cuando sea necesario hacer uso del producto, apostar por la reutilización de los elementos que por sus propiedades no pueden volver al medio ambiente.

F393. Promoviendo el pensamiento crítico en estudiantes de la carrera de moda. Torrejon, Nadia

La carrera de producción de moda I es una materia orientada a brindar las bases del funcionamiento de la industria de la moda y la comunicación de campañas en revistas, desfiles y medios digitales. El estudiante aprende herramientas teóricas y prácticas dentro de la elaboración de portfolios digitales y el desarrollo de un brief profesional. Desde esta perspectiva, la cátedra promueve el pensamiento crítico a partir de la utilización del trabajo colaborativo. Se fomenta la participación y debates sobre la actualidad, moda y cultura. Asimismo, se introduce un espacio de prueba y error (pulling de outfits / curaduría de imágenes) para que reciban feedbacks que desarrollen su espíritu crítico y obtengan recursos para potenciar su percepción estética enfocada a la moda.

F394. Exploración creativa del proyecto integrador. Torres, Marcelo Adrian

El proyecto integrador se inscribe dentro de las materias de Publicidad 3, Dirección de Arte Publicitario y Comercialización. El objetivo general de esta asignatura es explorar las posibilidades creativas del campo publicitario. Reconocer y manejar las diversas herramientas visuales, narrativas y audiovisuales que componen una campaña publicitaria. Entre los contenidos básicos que se exploran están el proceso creativo, el concepto comunicacional, las ideas creativas y el recurso del lenguaje visual y técnico. Como resultado, los estudiantes abordan estos conceptos sobre técnicas creativas y diversos lenguajes y discursos publicitarios para la elaboración de una campaña en múltiples soportes. Finalmente, como producción integral del cuatrimestre se crea un portfolio que integra los trabajos y se presenta de manera innovadora con el fin de vincular ese momento con los procesos de presentación y exposición en el mundo publicitario profesional.

— Comisión 42

F395. Diseño de una línea de productos. Chaparro, María Belén

El proyecto integrador de la materia Diseño de packaging I es diseñar una línea de productos en el cual se desarrollan tres envases y su empaque contenedor. Se encuentra

dividido en cinco etapas de avance y una entrega final. A lo largo del proceso se define la propuesta estética y conceptual, la identidad de la marca, el tipo de producto, el cliente y los recursos visuales que se emplean en el diseño.

Se enmarca dentro de un proyecto profesional ya que promueve prácticas que centran a los alumnos a la profesionalización constante y los acercan al futuro laboral. Se evalúan competencias y habilidades que pudo adquirir el alumno durante el proceso, como las posibilidades comunicacionales y expresivas, si fundamenta lo que establece en la propuesta, si aplica recursos gráficos, morfológicos y tecnológicos, y si utiliza vocabulario adecuado, además del compromiso y autonomía que le dedica a la materia.

F396. Proyecto Integrador Diseño de Imagen Empresaria I. Higa, Daniel

El curso tiene como objetivos la conceptualización de los problemas y desafíos de la imagen a través de las comunicaciones, sus expresiones de marca y el desarrollo de diferentes aplicaciones.

Se parte de dos vertientes: la visión clásica de Posicionamiento de Ries y Trout, con un estudio del mercado a través de mapas de percepción de imagen. Entre ambas, se buscan establecer ejes conceptuales y definir atributos propios del servicio o empresa, beneficios centrados en el consumidor y valores que señalan el camino que la empresa está dispuesta a seguir.

Se eligió como temática (ampliamente probada) y que genera motivación en los alumnos el rubro de la comida rápida (fast-food). El crecimiento comercial que ha tenido en los últimos años demuestra la potencialidad y la aceptación por parte del público.

El desarrollo de diseño se basa en los cursos previos de Taller de marca y Diseño Multimedial, cuyos contenidos permiten el correcto desarrollo instrumental hasta llegar mediante distintas correcciones a la presentación final de brandbook o equivalente.

F397. El proyecto Integrador en Taller de Interiores I. López Dufour, Margarita

El Proyecto Integrador de la materia, tiene por premisa realizar una intervención en un espacio urbano, más específicamente en una plaza o en un parque público. Todo proyecto de diseño del espacio tiene a grandes rasgos tres etapas: primero la documentación y relevamiento del espacio, luego la etapa propositiva y por último la figuración. Un desafío enorme para mí como docente ingresante y para las estudiantes.

F398. Caso: FEIBA. Proyecto integrador. Moreira, Patricia

El proyecto integrador llevado adelante en el primer cuatrimestre del año 2022 junto al grupo de estudiantes de la materia Organización de eventos IV se realizó en una modalidad híbrida habiendo sido la cursada virtual y la realización del Proyecto integrador de forma presencial. Esta dinámica de funcionamiento generó una diferente dinámica en el proceso de producción del proyecto. FEIBA fue una feria de editores independientes de Buenos

Aires. Evento que reunió a 10 editoriales con el objetivo de difundirlas, generar redes y ventas. Se presentará FEIRA como proyecto integrador por haber cumplido con éxito todos los objetivos propuestos.

F399. Mentes Creativas en acción - Taller de Modas I - Catedra Orlando Pernas. Orlando, Victoria

Como punto de partida conceptual los alumnos eligen una canción o artista, aprenden y van adquiriendo diferentes técnicas para dibujar y llevar a cabo un desarrollo de experimentación en collage papel y textil, bocetan y comienzan a encontrar la identidad en sus propios dibujos, creando así un Artbook, donde hay paneles conceptuales, primeros bocetos, prueba y error, queda registro de los avances en clase en el sketch que luego hacen un soporte contenedor del mismo, siempre dándole identidad. Siendo guiados a explorar en la nueva cotidianidad post pandemia inspiración, editan un video con la canción elegida, retratando perspectivas, realidades, logran una gran introspección y muestran avances del proyecto. Logran finalizar el proyecto con la presentación de una serie de 5 figurines / 8 texturas / 1 Panel: todo dibujado por ellos de manera manual o digital, ya que en mi materia los alumnos son sumergidos a la cantidad de herramientas disponibles que hay para explorar y aprender, todas las semanas reciben inspiración y nuevos artistas para conocer. Siempre se trabaja clase a clase el avance del proyecto integrador y se los guía sin ningún tipo de limitación.

F400. Proyecto Integrador Diseño de Indumentaria II. Siciliano, Magdalena

Pensando en el sentido más intrínseco de los proyectos integradores, y en cual categoría enmarcarlo, quedó resonando el concepto de INTEGRADOR. Integramos y entre cruzamos el marco profesional, académico y de emprendedor. Plantamos la semilla de la gestión, de la búsqueda de un concepto para pensar lo académico. Inculcamos pautas, esquemas, para formar lo profesional, y a la espera de que germine, apuntalamos proyectos para pensarlos que germinen en el mercado. Proyecto integrador, como camino, como espacio germinador de nuevas ideas, no solo académico, en un espacio universitario, sino como espacio de maduración del alumno hacia un marco independiente. Interesante pensar las cursadas integradas, por estos tres ítems, generadoras de nuevos proyectos.

F401. De las redes a los blogs. Weiss, Maria Laura

El proyecto integrador de la materia Taller de Redacción es la realización de un blog que esté vinculado con sus carreras y proyecciones profesionales. Así se invita a los estudiantes a producir los contenidos digitales que nutran sus propias páginas web. Redactan textos periodísticos (notas informativas y de opinión, crónicas y entrevistas) realizan videos, eligen imágenes y producen podcasts, entre otros recursos. En este trayecto, también construyen un avatar de su target, piensan en los valores de sus emprendimientos y los objetivos comunicacionales que desean transmitir. Nuestros estudiantes están habituados

a la arquitectura y el diseño de la información de las redes sociales, pero los blogs (con textos más largos, una comunicación más vertical y una estructura más compleja) son un verdadero desafío para sus hábitos de lectura y escritura. ¿Cómo podemos ayudar a nuestros alumnos y alumnas, entonces, a adaptarse a este medio social en el cual ellos son los principales comunicadores y quienes eligen los contenidos?.

Índice de expositores del VI Foro de Experiencias Innovadoras en Diseño, Comunicación y Creatividad

El índice de expositores se organiza alfabéticamente por el apellido, identificando el título del resumen de la misma para su fácil localización en esta edición de Actas de Diseño):

- Acorinti, Mariela Proyecto Integrador · Planificación de Campañas I - Campaña Publicitaria / Proyecto Integrador 2022. > p. 236
- Africano, Leandro Pablo Un ensayo para reflexionar. > p. 237
- Africano, Leandro Pablo Un ensayo para reflexionar. > p. 250
- Aguer, Diego Afiche de artista musical. > p. 234
- Alarcon, Pablo Manual de marca. > p. 277
- Alegre, Veronica Comunicación Online Efectiva. > p. 228
- Allochis, Leandro El hipertexto como estrategia educativa. > p. 231
- Alvarez, Isabel El desafío de un lanzamiento de producto. > p. 260
- Amenedo, Gustavo Proyecto de Taller de Interiores I. > p. 233
- Ameri, Gustavo Organización y profesionalización de un proyecto artístico musical. > p. 231
- Andicoechea, Facundo Página web profesional - Identidad de marca y personal. > p. 268
- Antonelli Sanz, Micaela De la tendencia al diseño. > p. 259
- Antunez, Monica Adriana Proyecto Integrador Relaciones Públicas III. > p. 284
- Aparici, Gabriela Realización de una secuencia narrativa. > p. 270
- Apesteguia, M. Fernanda Diseño de un nuevo Alfabetos tipográficos digital. > p. 229
- Aratta, Martin Javier Proyecto Integrador de la materia Guión Audiovisual I. > p. 233
- Arcieri, Gabriel Control de calidad. > p. 259
- Arenas Uribe, Catalina Escuchar el lenguaje. > p. 250
- Argañaraz, Carla Proyecto Integrador de la materia Taller de creación VI. > p. 256
- Asprea, Maximiliano La comunicación en el diseño. > p. 239
- Autorino, Damian La transformación del aula en una redacción periodística. > p. 233
- Avena, Gioia Lucia PI de Diseño de Indumentaria III. > p. 257

- Balanovsky, Daniela Java Los proyectos de la cátedra. > p. 262
- Banfi, Laura Una historia de mi familia: desafíos de contar una historia y comunicar ideas. > p. 286
- Bar On, Ariel Descubrir el cuerpo escénico. > p. 233
- Barnavich, Lilian Transformación y desarrollo de Producto. > p. 271
- Basile, Emiliano Las filmaciones en pandemia. > p. 286
- Baudot, Valeria El diseño de un Serpentine Gallery en Buenos Aires. > p. 228
- Baudot, Valeria La importancia del diseño de iluminación en el proyecto. > p. 231
- Becacece, Romina Gabriela Proyecto Integrador de Derecho y Práctica Profesional. > p. 281
- Bechara, Ernesto Proyecto Integrador Iluminación II. > p. 269
- Beltrán Canepa, Giselle App con impronta social. > p. 273
- Bensignor, Betina Cuando el cliente es una ONG cambia la meta y cambia la consciencia. > p. 224
- Bernis, Lorena Desarrollo Web. > p. 229
- Berri, María Belen La red social como medio de presentación de una temporada. > p. 279
- Bettendorff, M. Elsa Ensayo crítico sobre la intertextualidad en el cine de la era muda. > p. 259
- Bettendorff, M. Elsa Análisis de atributos comunicacionales. > p. 265
- Bettendorff, M. Elsa Análisis de atributos comunicacionales. > p. 270
- Bettendorff, M. Elsa Ensayo sobre temáticas contemporáneas desde un enfoque comunicacional. > p. 277
- Biagioli, María Eugenia Culturas del mundo + La magnitud de lo pequeño. > p. 282
- Bianchini, Cecilia PI de Relaciones Públicas I. > p. 272
- Bianco, Jonathan Introducción al Discurso Audiovisual. > p. 270
- Bidegain, Lorena Proyectos relacionados con el campo disciplinar de la carrera. > p. 243
- Binda, Noemi Ingreso al campo editorial. > p. 236
- Blardone, María Comunicación y Marketing de Moda con enfoque en el futuro digital de la industria. > p. 238
- Bluvstein, Ezequiel Investigación fotográfica y desarrollo de un fotolibro. > p. 266
- Bobbio, Susana Producción creativa de los estudiantes de Introducción al Lenguaje Visual. > p. 241
- Bruno Ordoñez, Macarena Proyecto Integrador Taller de Producción II. > p. 263
- Buryaili, Andrea Pura Frutta: Potenciando su economía circular. > p. 253
- Bustos, Fernanda Proyecto Publicidad I. > p. 260
- Cabanillas, María Laura Visualizar el emprendimiento del estudiante desde su primera clase. > p. 281
- Cabrera, Ramiro Proyecto Integrador Animación II. > p. 255
- Cabrera, Sandra Emprender con Responsabilidad. > p. 279
- Calcagno, Agustin Generación de piezas de Portfolio profesional de Ilustración. > p. 265
- Calderon, Thais Comportamiento emprendedor. > p. 251
- Calderon, Thais Marketing operativo, identidad y posicionamiento. > p. 275
- Calderón, Thais Habilidades en el análisis de las estrategias competitivas. > p. 245
- Cancio, Jose Luis La generación Z: la televisión y las redes sociales. > p. 226
- Caniza, Fernando Gabriel Impacto virtual en el Proyecto de Investigación. > p. 246
- Cardenas, Andrea Cuerpos en expansión. > p. 245
- Carrete, Ayelen Dioses Grecorromanos. > p. 248
- Castellani, Ximena Desafíos profesionales y personales. > p. 284
- Chaparro, María Belén Diseño de una línea de productos. > p. 287
- Chapouille, María Virginia Conociendo una ONG por dentro. Educar para la Responsabilidad Social. > p. 253
- Chardon, María Belen Escala de calificación no numérica en el Momento 2 del Proyecto Integrador. > p. 277
- Charo, Patricia De un hilo a un diseño. > p. 258
- Charo, Patricia De un hilo a un diseño. > p. 273
- Chevalier, María Cecilia Polifacético- Traspasando los límites. > p. 263
- Cima, Florencia Sonata para sólo, tríos y grupo - La improvisación cómo experimento lúdico. > p. 282
- Ciurleo, Evangelina No a la agencia, sí a la startup. > p. 239
- Corno, Matias Andres Creación Sonovisual Experimental. > p. 255
- Corp, Teo PI de Taller de Interiores III. > p. 248
- Costa, Gabriela Lorena Primeros pasos en el ámbito universitario. > p. 246
- Couto, Jorge ¿Qué temas quieren investigar más l@alumn@s en la cursada? Un recorte de 2 años para aproximarnos a sus preocupaciones académicas. > p. 238
- Cowper, Evelyn Intervención en un espacio pre existente al que se le hará funcionar una actividad hotelera. > p. 260
- Cowper, María Celina Proyecto Integrador de Taller Integral II. > p. 275
- Cristofani, Alejandra Proyecto Integrador de Diseño, Comunicación y Organización II. > p. 257
- Cristofani, Alejandra Proyecto Integrador de Comercialización I. > p. 269
- Cristofani, Alejandra Proyecto Integrador de Comercialización II. > p. 281
- Cristofaro, Andrea Proyecto integrador final – De la base a la transformación de autor. > p. 233
- Cuadrado, Adriana Patronaje, autonomía y profesionalización. > p. 266
- Curcio, Agustina El proceso como el pilar esencial de un Proyecto Integrador. > p. 265
- De Felice, Andrea Una historia de familia: proyecto integrador de Coe. > p. 272
- Del Puerto, Vanesa Calidad versus Ready To Wear. > p. 236
- Delgado, Valeria Clarisa Señales con diseño. > p. 284
- Demone, Silvana Explorando la creatividad. > p. 245
- Desiderio, Carla Proyecto integrador de la materia Diseño de Indumentaria III. > p. 249
- Desiderio, Carla Proyecto integrador de la materia Diseño de indumentaria VI. > p. 286
- Desimone, Guillermo Dentro del diseño, todo. > p. 255

- Díaz O'Kelly, Angeles E-Book Comunicación de Moda. > p. 283
- Díaz Urbano, Dolores Proyectos significativos. > p. 262
- Diez Urbicain, Pilar Simetría, desarrollo de superficies volumétricas. > p. 276
- Diez Urbicain, Pilar Concreción de organizaciones poliédricas. > p. 279
- Dobronich, Veronica Emociones y aprendizaje en el aula. > p. 279
- Domenichelli, Gabriel La apuesta al emprendimiento como disparador creativo. > p. 225
- Domeniconi, Paula El video caso como producto final de cursada: la importancia de la reflexión sobre el proceso de trabajo. > p. 239
- Domeniconi, Paula La problemática ambiental como canalizadora del Proyecto Integrador. > p. 276
- Donzis, Vanesa Economía Circular. > p. 226
- Dozo, Dardo Unidad expresiva y recursos dentro de las exposiciones orales. > p. 233
- Drager, Maximiliano Proyecto Integrador de Diseño e imagen de marcas. > p. 231
- Duarte, Christian T1, la conquista del espacio. > p. 230
- Dusi, Gimena Armado de carpeta de producción para presentar a inversionistas. > p. 253
- Enricci, Alejandro Análisis y conclusiones sobre el Proyecto integrador de Introducción al Lenguaje visual. > p. 273
- Escobar, Daniela Proyecto Integrador Introducción A La Investigación: Los Emprendedores Creativos. > p. 235
- Espeleta Vicari, Tamara De las bases al autor. > p. 258
- Etkin, Guillermina El sonido como disparador de imágenes. > p. 236
- Fabiani, Alessandro PI de Taller V. > p. 257
- Fabretti, Romina Creatividad e Innovación en las estrategias de comunicación de firmas de moda. > p. 232
- Fajbuszak Bercum, Mariela La producción audiovisual del videoclip del aula al ámbito profesional. > p. 250
- Fajgelbaum, Mariano Diseño de Productos. > p. 274
- Fernández Bedoya, Maria Emilia Planificamos un desfile de modas de una marca autóctona. > p. 251
- Fernández Taboada, Eugenio Trabajo Multidisciplinario entre cátedras: Un acercamiento a la experiencia profesional en la enseñanza Universitaria. > p. 281
- Fernández Vallone, Lara Abstracto/Concreto. > p. 263
- Fernandez, Sabrina Historia narrada en cinco ilustraciones. > p. 228
- Ferrari, Carla Autonomía del estudiante. > p. 241
- Ferrari, Carla Autonomía del estudiante. > p. 260
- Ferreya, Leticia Investigación de tendencias emergentes: Emprendedores creativos contemporáneos. > p. 285
- Firbeda Szuhi, Esteban La perfección ofende a los dioses. > p. 277
- Firszt, Alejandro Intervención diagnóstica y desarrollo de identidad para Centros culturales. > p. 225
- Flaiban, Adelina Proyecto Integrador de la materia Taller de Moda VI Cátedra Flaiban. > p. 228
- Folgar, Verónica El video como herramienta. > p. 286
- Follari, Marcelo La vuelta de los eventos presenciales. > p. 263
- Franceschelli, Rafael Técnica de grabación y sonido I. > p. 245
- Freitas, Magdalena Moda y Tendencias. Estéticas: Retóricas y contextuales. > p. 252
- Fridman, Martín Creatividad y marketing para emprendedor. > p. 226
- Fuhrer, Noemi Historias breves: El primer escalón. > p. 252
- Furman Pons, Javier Lanzamiento de producto nuevo / Innovación. > p. 236
- Furman Pons, Javier Replanning de campaña integral. > p. 272
- Gabay, Gaston Rodaje, despegue y vuelo de un emprendimiento. > p. 260
- Gago, María Paula El proyecto de graduación: una condición de posibilidad para la iniciación en investigación en diseño y comunicación. > p. 226
- Gaitan, Macarena El proceso como objetivo. > p. 258
- Galaz, Maria Lucrecia Proyecto Integrador de Taller de Moda III. > p. 244
- Gallino, Martín Presencialidad, divino tesoro. > p. 225
- Garab, Yamila Forma, tecnología, uso y usuario. > p. 243
- García Fernandez, Eva Proyecto Integrador Música I - Creatividad, interpretación y análisis. > p. 258
- García Recoaro, Nicolás Investigar en la pospandemia: los desafíos de la hibridez, entre la virtualidad y el territorio. > p. 257
- García, Alicia Reflexiones sobre el uso de google drive en Producción Gráfica. > p. 248
- Garibotto, Claudio El aprendizaje y la motivación más importante. > p. 260
- Gaspar Salazar, Luis Fernando Museo digital del folclor de la Neiva Rural. > p. 261
- Ghisolfo, Alvaro La presentación de proyectos similares de otros cuatrimestres como referentes. > p. 230
- Giao, Jessica Mara Organización Integral de un evento cultural. > p. 243
- Giarrocco, Josefina El Proyecto Integrador en un aula interdisciplinar. > p. 274
- Gimenez, Guadalupe Consigna: ¿Qué es el Proyecto Integrador de mi asignatura?. > p. 272
- Glasserman, Marisa Proyecto Integrador Diseño de Productos I. > p. 252
- Gómez, Candela Lujan Fashion Films. > p. 228
- Gonzalez Alvarado, Rodrigo Experimentaciones escénicas en arquitectura específica. > p. 285
- González Cansell, Marcela Evento de una Empresa de Nivel Multinacional. > p. 267
- González Elicabe, Ximena Aprendizaje colaborativo y valores. > p. 226
- Gonzalez, Cristian Proyecto Integrador - Desarrollo web inicial orientado a SEO. > p. 265
- Gonzalez, Luciana Encontrar al personaje: ¿No es la palabra el fatal propagador de todo orden significante?. > p. 274
- Gonzalez, Maria Paula Cómo armar un blog de noticias. > p. 239
- Gorriez, Guadalupe Habilidades comunicacionales en la presentación de la Defensa del Proyecto de Graduación. > p. 270
- Gorriez, Guadalupe Habilidades comunicacionales en la presentación de la Defensa del Proyecto de Graduación. > p. 274

- Grosso, José Luis Recorriendo el espacio señalético desde la distancia. > p. 283
- Guerra, M. Fernanda Los géneros discursivos en el aula. > p. 254
- Guerra, M. Fernanda Los géneros discursivos en el aula. > p. 278
- Harari, Alberto Creación audiovisual en el aula. > p. 262
- Harari, Alberto Creación audiovisual en el aula. > p. 276
- Haro, Jorge Fortalezas y debilidades en la realización del Proyecto Integrador. > p. 261
- Haro, Jorge Fortalezas y debilidades en la realización del Proyecto Integrador. > p. 258
- Hernandez Flores, Diego Visualizar la luz: Haciendo visible lo invisible. > p. 268
- Herrera, Diego Proyecto remoto en todo sentido. > p. 278
- Higa, Daniel Proyecto Integrador Diseño de Imagen Empresaria I. > p. 287
- Hiriart, Mariano Proyecto Integrador de la materia Publicidad I. > p. 280
- Hojenberg, Vanesa Muriel El guion en imágenes. > p. 225
- Hojenberg, Vanesa Muriel La autoría colaborativa como desafío. > p. 230
- Hojenberg, Vanesa Muriel Proyecto de Graduación. > p. 234
- Ibañez, Leandro El Proyecto Integrador desde un abordaje con perspectiva de género. > p. 264
- Iloro, Ezequiel Presencialidad y variedad. > p. 268
- Incorvaia, Mónica El desafío ante el mundo laboral. > p. 255
- Incorvaia, Mónica Para qué sirve la historia de la fotografía. > p. 257
- Ingerto, Mariano Sitio web completo de mediana complejidad con HTML y PHP. > p. 232
- Irustia, Oscar La imagen del artista basada en su identidad. > p. 265
- Iznaola Cusco, Raquel Proyectos Integradores de Saberes. > p. 283
- Jacobi, Federico Cortometraje de ficción "They come out at night". > p. 244
- Jacobo, Marcela Diseño de un concept store: la inclusión de experiencias en el espacio de compras. > p. 243
- Jacobo, Marcela Diseño de un concept store: la inclusión de experiencias en el espacio de compras. > p. 267
- Jaimovich, Mariano Blog periodístico de temas vinculados a la publicidad y RRPP. > p. 254
- Jasovich, Mariana Desafíos, flexibilidad y resultados de la enseñanza de la Ilustración de Moda en el dictado remoto. > p. 264
- Jourdan, Dafne Proyecto Integrador de Cámara e Iluminación II. > p. 245
- Juster, Lorenzo El proyecto integrador, una experiencia en equipo. > p. 268
- Kalinger, Valentina El motivo poético en la fotografía. > p. 281
- Kaplan Frost, Oscar Enseñanza 2022 – La ineludible conversión de presencial a virtual. > p. 237
- Karpiuk, Sofia Estela Creación Integral de un videoclip. > p. 237
- Kelemen, Maria Victoria Proyecto Integrador: Fashion Film. > p. 252
- Kesler, Fabian Hacia una concepción de concierto en la era digital e interactiva. > p. 234
- Khalil, Ariel La importancia de conocer a la audiencia en la Planificación de Medios. > p. 272
- Khalil, Ariel La recuperación del aprendizaje presencial. > p. 276
- Kiektik, Cecilia El Proyecto Integrador como articulador de motivación, contenidos y actividades para el aprendizaje. > p. 264
- Kimisa, Santiago El Momento 2 del proyecto integrador. > p. 283
- Lalli, Marcelo Microestructura dramática y observación. > p. 232
- Landoni, Alberto Ensayo fotográfico. > p. 246
- Landoni, Paula El proyecto integrador: Un desafío en vías de una educación para la reflexión crítica y el diálogo. > p. 234
- Lauferman, Paula Trabajando en equipo. > p. 241
- Lento, Gustavo Nombrar y RE - nombrar lo dado. > p. 247
- Lento, Gustavo Nombrar y RE - nombrar lo dado. > p. 248
- Lento, Gustavo Nombrar y RE - nombrar lo dado. > p. 268
- Lento, Gustavo Nombrar y RE - nombrar lo dado. > p. 270
- Lerner, Eugenio Bicicleta Urbana Eléctrica. > p. 235
- Lescano, Natalia ¿De qué hablamos cuando decimos "Innovar en clase con tecnología educativa"? > p. 272
- Levy, Dario Proyecto Integrador: Escena. > p. 258
- Lo Pinto, Marcelo PI de Creación Cinematográfica I. > p. 246
- Lombardi, Claudia Concepto, Imagen y Comunicación. > p. 247
- López Dufour, Margarita El proyecto Integrador en Taller de Interiores I. > p. 287
- López Lluch, Andrea PI de Taller de Comunicación IV. > p. 280
- Lopez, Claudia Experiencia gastronómica en Los Arcos del Paseo de la Infanta. > p. 274
- Lopez, Cristina Amalia El ceremonial y la coexistencia multicultural. > p. 278
- Louro, Anahi El Proyecto Integrador Y El Aprendizaje Colaborativo. > p. 240
- Lozano, Camila Proyecto Integrador: Vidriera Swarovski. > p. 283
- Lupo, Candela Proyecto integrador Publicidad I: La Evaluación. > p. 285
- Maccari, Alfio Proyecto integrador Planificación de Campañas II. > p. 249
- Magnani, Paula El lenguaje audiovisual. > p. 269
- Mahon Clarke, Ana El rol del docente metodológico en Proyecto de Graduación. > p. 240
- Maioli, Esteban El ensayo argumentativo como instancia de integración de saberes. > p. 246
- Mangiarotti, Pablo Proyecto Integrador Cámara e Iluminación I. > p. 245
- Marco, Celina PI de Taller de Reflexión Artística II. > p. 228
- Mardikian, Andrea Cuando empieza un proceso creativo. > p. 269
- Mark, Natalio Diseño de identidad para el Mercado de las Industrias Cultural y Creativas. > p. 243
- Marqu ez Villeda, Huberta Dibujo desterritorializado, la otra experiencia. > p. 235

- Marrazzi, Andrea Lujan Proyecto de Investigación en Diseño. > p. 280
- Martello, Vanesa Particularidades y posibilidades del diseño flexible. > p. 242
- Martínez Pall, Sofía La percepción, su poética y postproducción. > p. 244
- Martinez Riva, Malena Proyecto Integrador Taller de fotografía II. > p. 249
- Martinez, Adriana Proceso del Proyecto Integrador. > p. 235
- Martinez, Constanza Leda Creación Cinematográfica I: Rediseño artístico de una película. > p. 246
- Martinez, María Ximena El terreno fértil de la práctica. > p. 254
- Martinez, Victoria Taller de Interiores I: Intervención de un espacio urbano. > p. 232
- Marturet, María Virginia Investigar con perspectiva en tendencias sociales del siglo XXI. > p. 267
- Marturet, María Virginia Marketing inclusivo sin pink washing, ni diversity washing. Es posible!. > p. 248
- Maruca, Luciana Lara Cuentos (no tan) clásicos. > p. 281
- Massi, Hector Los géneros audiovisuales como puentes para contar historias. > p. 230
- Medina Matteazzi, Paola Dibujo I - Orientado a licenciatura de diseño. > p. 255
- Medina, Natalia El desafío de crear contenido en las nuevas plataformas. > p. 227
- Mendez, Veronica La comunidad de aprendizaje como potenciador para el Proyecto de Graduación. > p. 262
- Mennella, Andrea Proyecto diverso y variado si los hay. > p. 249
- Meyer, Micaela Proyecto de Graduación: Seminario de Integración I. > p. 235
- Meza, Silvia Josefina Ensayo académico de reflexión pedagógica. > p. 282
- Miglino, Natalia PI de la materia Producción Digital II. > p. 264
- Minsky, Mariana Volver. > p. 280
- Molina, Noel El cuerpo humano como marco de diseño. > p. 225
- Molina, Noel Figurín de autor. La gráfica como identidad. > p. 252
- Monfazani, Ana Lia Introducción a la Investigación: El análisis de un emprendimiento en el Proyecto Integrador como primer paso en el mundo académico y profesional. > p. 250
- Moreira, Patricia Caso: FEIBA. Proyecto integrador. > p. 287
- Morono, Rocio El momento de corrección como medida de tiempo. > p. 286
- Moscoso Barcia, Yanina La superficie textil. > p. 227 / 234 / 240 / 254
- Mosovich, Gustavo Proyecto Integrador: Empresas Publicitarias I y II. > p. 256
- Muller, Sara Volver a la presencialidad. > p. 267
- Murua Losada, Gonzalo El camino hacia un ensayo innovador. > p. 251
- Nagel, Nancy Experiencias. > p. 267
- Natin, Paola PI de Introducción al Lenguaje Visual. > p. 261
- Negri, María Luz Diseño de portfolio profesional, en sus múltiples funciones. > p. 256
- Niedermaier, Alejandra Propiciar el debate. > p. 272
- Nieto, Mariano El Proyecto Integrador de la cátedra Producción Audiovisual I. > p. 283
- Noriega, Jorge La teoría aplicada en la práctica en el aula taller. > p. 271
- Noriega, Jorge La teoría aplicada en la práctica en el aula taller. > p. 274
- Noriega, Jorge La teoría aplicada en la práctica en el aula taller. > p. 285
- Novick, Daniela Primera experiencia de Introducción a la Investigación. > p. 229
- Noya, Florencia Proyecto Integrador de Relaciones Públicas V. > p. 280
- Ogando, Alejandro Trabajos reales para clientes reales. > p. 262
- Ogando, Alejandro Trabajos reales para clientes reales. > p. 273
- Olinhaus, Armando Rediseño de suplementos y revista dominical. > p. 251
- Oliva, Alejandra Lorena Identidad Creativa. > p. 252
- Olmos, Diego Microcortometraje ficcional - Primeros pasos en el cine ficcional. > p. 266
- Ordoñez, Angélica Plan de marketing para un emprendimiento. > p. 276
- Orlando, Victoria Mentes Creativas en acción - Taller de Modas I - Catedra Orlando Pernas. > p. 288
- Otero, Marcelo PI Diseño de Producción Audiovisual. > p. 275
- Pace, Griselda El docente como guía. Libertad o Curiosidad. > p. 278
- Pacioni, Candela Desarrollo de estrategias de comunicación para una marca de indumentaria. > p. 249
- Palladino, Sofía Estrategia y campaña de lanzamiento de nuevo producto. > p. 285
- Palomera, Jorge PI de Guion Audiovisual I. > p. 232
- Pampillón, Mariana PI de Taller de Modas V. > p. 249
- Papaleo, Juan Ignacio Proyecto Integrador multidisciplinar. > p. 273
- Pasqualini, Florencia Proyecto integrador: De la teoría al emprendimiento. > p. 237
- Peisajovich, Sara Estudio de Caso: Lázaro. > p. 266
- Pelliza, Mariana El branding personal y la empleabilidad. > p. 242
- Peowich, Federico PI de Empresa Publicitaria. > p. 286
- Perez, Lorena Proyectos relacionados con el campo disciplinar de la carrera. > p. 230
- Perrone, Romina Publicidad V: El foco en la redacción. > p. 261
- Petronsi, Anabella Análisis formal de partituras. > p. 263
- Picollo, Lucia Proyecto Integrador de Técnicas de Producción III. > p. 264
- Pierdominici, Tiziana Proyecto Integrador de Dibujo LD. > p. 254
- Pizarro Miguens, Martina El nuevo mundo virtual is the new black. > p. 261
- Podesta, Santiago Diseño de carpeta de Proyecto. > p. 229
- Pombo, Mercedes Innovación en los Ensayos sobre la imagen. > p. 240
- Porini, Flavio Claudio El juego como recurso didáctico pedagógico para el aprendizaje en Publicidad. > p. 248
- Porro, Silvia PI de Tecnología V.. > p. 276

- Prats, Alejandro Juan Proyecto Integrador de Comercialización I. > p. 251
- Previgliano, Javier Desarrollo de productos como vínculo al mundo profesional. > p. 278
- Ramos, Paula F181. Nuevas voces para enriquecer el proyecto. > p. 252
- Ratinoff, Ileana Análisis contextual de un producto de diseño. > p. 250
- Ratner, Gabriela Proyecto Integrador. > p. 250
- Rebollo, Martín Proyección a la nueva era. > p. 248
- Reca, Estela Beatriz Loft: Una experiencia diferente. > p. 266
- Reca, Estela Beatriz Una vidriera específica, para una marca específica. > p. 242
- Reggiani, Anabella Desafíos de la pos pandemia y la educación online: El trabajo en grupo dentro y fuera del aula virtual. > p. 240
- Renis, Gaston Entre la extinción y el renacer. > p. 285
- Retamoso, Araceli La realidad que nos interpela. > p. 254
- Riccardi, Matias Proyecto Integrador. > p. 282
- Riesgo, Karina Modelos de Negocios en la industria creativa. > p. 242
- Ripoll, Paula Plan de Negocios – Triple Impacto – social, económico y ambiental. > p. 286
- Robledo, Daniela El proyecto integrador como herramienta estructurante de los conceptos y saberes que debe adquirir el alumno de Taller de estilo e imagen I. > p. 238
- Robles, Betina El diseño de Escenografía en Cine y Teatro. > p. 264
- Rocha, Camila Venta exitosa de proyectos audiovisuales. > p. 275
- Rodríguez Collioud, Luz María El Proyecto Integrador de Introducción a la Investigación (Online). > p. 261
- Rodríguez, Vanina Proceso de un PI proyectual en el aula taller. > p. 225
- Rojas Marin, Giancarlo El Motion Graphics como base para la comunicación audiovisual en el mundo virtual. > p. 256
- Romero, Juan Marcelo Estrategia abordada: Proyecto Integrador. > p. 238
- Royan, Tamara PI Técnicas de Producción II. > p. 275
- Rozenbaum, Deborah Incursionar en el campo profesional. > p. 230
- Rubio, Ayelen Ciencia, educación y posverdad. > p. 277
- Ruiz De Arechavaleta, Julián Taller de Producción I – Curvas Planas en el espacio. > p. 247
- Ruiz De Arechavaleta, Julián Taller de Producción II – Reconfiguraciones. > p. 251
- Ruiz, Marisa Ester Mi Proyecto Integrador. > p. 244
- Russo, Eduardo Actualidad y actualización del cine clásico en entornos digitales: Preservación, restauración y acceso. > p. 227
- Russo, Eduardo Videominuto sobre los 50 años del museo de cine de Buenos Aires: Patrimonio, cultura y discurso cinematográfico.
- Russo, Eduardo Entre el nuevo Hollywood, los independientes y el cine en vivo. El itinerario de Francis Ford Coppola. > p. 284
- Salcedo, María De Los Ángeles Asesoría de Imagen Integral - Producción de moda. > p. 249
- Sanchez, Martín Campaña Publicitaria Coca Cola Sin Azúcar. > p. 225
- Santillan, María Candelaria Trabajo práctico integrador: La opinión Pública. > p. 273
- Savazzini, Marisabel Los escuchadores atentos. > p. 229
- Scalise, Valeria Proyección profesional en Comunicación y Diseño Multimedial I. > p. 266
- Scalise, Valeria Proyección profesional en Comunicación y Diseño Multimedial I. > p. 278
- Schilman, Gloria Proyecto integrador de Ceremonial y Protocolo I. > p. 230
- Schilman, Gloria Proyecto integrador de Ceremonial y Protocolo I. > p. 234
- Schilman, Gloria Proyecto integrador de Ceremonial y Protocolo I. > p. 256
- Selem, Julieta Aprender haciendo. > p. 242
- Sestua, Valeria Ensayo Fotográfico. > p. 269
- Siciliano, Magdalena Proyecto Integrador Diseño de Indumentaria II. > p. 288
- Silva, Anahi Ilustración de moda. Inspiración Coco Chanel. > p. 253
- Siniawski, Romina Armando un brief de agencia. > p. 229
- Slelatt Cohen, Pablo La autolimitación en la creatividad. > p. 259
- Slelatt Cohen, Pablo La autolimitación en la creatividad. > p. 269
- Soares De Souza, Leticia Un proyecto con huellas. > p. 271
- Solis, Mariana El Proyecto Integrador: Un Reality Publicitario. > p. 235
- Somma, Lila La importancia de la redacción. > p. 227
- Sorrivas, Nicolás Shakespeare inmortal. > p. 236
- Sotera, Silvina Proyecto Integrador de Metodología de la Investigación. > p. 267
- Sotto, Veronica Fomentar intercambios y sinergias para la inserción laboral. > p. 242
- Spelzini, Agustina Sustentabilidad y Diseño. > p. 259
- Spina, María Laura Branding Personal. Diseño Integral del Portfolio Profesional. > p. 265
- Spina, María Laura Sistema de Identidad Visual de Alta Complejidad. > p. 225
- Spina, María Laura Sistema de Identidad Visual de Mediana Complejidad para Centros Culturales y Museos de la Ciudad de Buenos Aires. > p. 243
- Spinacci, Paula Retoque y fotomontaje publicitario. > p. 263
- Spinelli, Oriana Selene Herramientas para el Mercado Actual. > p. 239
- Steinberg, Lorena Proyecto Profesional, modalidad Online. > p. 237
- Stiegwardt, Andrea Enseñando a través de la experiencia pedagógica. > p. 255
- Stiegwardt, Tomas Los procesos de producción profesional y académica en tiempos de virtualidad. > p. 245
- Tabasso, Veronica Proyecto Integrador Management Artístico II. > p. 282
- Talio, Daniel Hernan PI de Introducción a la Investigación. > p. 268
- Tallarico, Beatriz Ideas que cambian. > p. 250
- Tártara, Camila Método proyectual y guidelines al servicio del diseño. > p. 275

- Tellechea, Rodrigo Planificación y puentes. > p. 257
- Tesoriere, Pablo Storytelling en Marketing de Moda. > p. 227
- Tidele, Jesica Propuesta tecnológica y sustentable para la marca Anatómica Studio. > p. 256
- Tito, Natalia Proyecto Integrador Guion Audiovisual II. > p. 231
- Tobaldo, Martin Ilustraciones periódicas. > p. 259
- Toledo, Jimena PI Introducción al lenguaje visual. > p. 284
- Toledo, Jimena PI Diseño de imagen y sonido I. > p. 285
- Tonet, Lucas Una pequeña marca puede ser la semilla de una gran campaña. > p. 253
- Torrejon, Nadia Promoviendo el pensamiento crítico en estudiantes de la carrera de moda. > p. 287
- Torres Toranzo, Sofia El nuevo mundo virtual is the new black. > p. 261
- Torres, Marcelo Adrian Exploración creativa del proyecto integrador. > p. 287
- Traba, Laura Arte textil, lo cotidiano y el cuerpo como soporte. > p. 246
- Trombetta, Jimena El proyecto de integración y sus modos de evaluarlo. > p. 241
- Trucchi, Paula El Proyecto Integrador (PI) como oferta para actuales demandas de contenido audiovisual. > p. 277
- Tubio, Daniel Las redes sociales como fin último para el Proyecto Integrador. > p. 232
- Tubio, Daniel Las redes sociales como fin último para el Proyecto Integrador. > p. 258
- Turnes, Maria Cecilia Darle cuerpo a lo aprendido. > p. 239
- Urcelay, Lorena El Proyecto Integrador como vehículo para el encuentro de un estilo personal. > p. 273
- Vaisberg, Diego La ilustración profesional dentro de la cursada. > p. 247
- Valladares, Cyntia El uso de presentaciones visuales como recurso de engagement para mitigar el ausentismo en las microclases sincrónicas. > p. 261
- Vallazza, Eleonora La dirección de arte en cortos con ambientación histórica. > p. 226
- Vallazza, Eleonora Escribir imágenes. > p. 243
- Valoppi, Laura Identidad en ilustración de Modas. > p. 227
- Valoppi, Laura Identidad en ilustración de Modas. > p. 229
- Valoppi, Laura Identidad en ilustración de Modas. > p. 241
- Valussi, Cristian Remake de Escena de la serie "Misa de medianoche" y la película "Stalker". > p. 243
- Vargovcik, Gisela Innovando en el Trazado de Moldes. > p. 279
- Velez, Carolina Proyecto Pedagógico, realización de una campaña publicitaria. > p. 237
- Vera, Jose Ernesto Desarrollo del proceso productivo para un producto o servicio innovador. > p. 282
- Vidal, Marcelo El proyecto integrador y su vinculación con el campo profesional. > p. 241
- Visciglio, Geraldine Recorrido de un proyecto: Yo y Anti-Yo. > p. 270
- Wabnik, Marina Rebranding y Estrategia de Comunicación Gráfica Publicitaria Para Marca Independiente. > p. 231
- Wegbraut, Daniela Conceptos vs. Recursos. > p. 271
- Weiss, Maria Laura De las redes a los blogs. > p. 288
- Wu, Jorge Proyectos Integradores. > p. 226
- Yañez Martini, Lorena Diseño de afiche homenaje. > p. 244
- Yenni, Lorena Taller de Creación V. > p. 280
- Zahalsky, Sonia Plan de construcción de identidad corporativa y plan de crisis para una empresa del mercado actual. > p. 268
- Zampieri, Florencia PI Introducción al Lenguaje Visual I. > p. 271
- Zaninetti, Constanza Fomentando un proyecto integrador ágil. > p. 263
- Zapata Uran, Claudia TECNOLOGÍA III: Sobre el Proyecto Integrador de cursada. > p. 270
- Zeising, Marina Realización de un teaser audiovisual. > p. 256
- Zielinsky, Melisa El trabajo grupal y sus beneficios. > p. 228
- Zotto, Silvia La Inclusión como tema seleccionado en los Proyectos Integradores. > p. 247
- Gabriel, Victoria ¿Se puede lograr un gran nivel del Proyecto Integrador en la modalidad asincrónica?. > p. 244
- Garab, Yamila Conocer al usuario, una herramienta pedagógica. > p. 258
- Previgliano, Javier Diseño Sustentable. ¿En contra o a favor del sistema?. > p. 263

Abstract: The following article details the development of the Forum of Innovative Experiences, this space was created in 2017 to give rise to reflection and debate among teachers of all areas of Design, Communication and Creativity in the region at all levels. And for them to share with their peers in Argentina and the rest of Latin America their own or their students' experiences, resources and significant productions.

For five years now it has been held within the framework of the International Design Week in Palermo, the most important design event in the region, and one of the most significant in the world, due to its quality, scale, continuity and free of charge.

Keywords: Design - Communication - Creativity - Latin America - Experiences - Reflection - Resources - Productions - Students - Teachers.

Resumo: O artigo seguinte detalha o desenvolvimento do Fórum de Experiências Inovadoras, este espaço foi criado em 2017 para suscitar reflexão e debate entre professores de todas as áreas de Design, Comunicação e Criatividade na região, em todos os níveis. E para que eles compartilhem com seus pares na Argentina e no resto da América Latina suas próprias experiências, recursos e produções significativas. Há cinco anos ela é realizada no âmbito da Semana Internacional do Design em Palermo, o evento de design mais importante da região e um dos mais significativos do mundo, devido a sua qualidade, escala, continuidade e gratuidade.

Palavras chave: Design - Comunicação - Criatividade - América Latina - Experiências - Reflexão - Recursos - Produções - Estudantes - Professores

Resumen: En este artículo se detalla brevemente la historia, desarrollo y proyección de la Cumbre de Emprendedores que, desde su nacimiento en el año 2016, integra la Semana Internacional de Diseño en Palermo. La Semana Internacional de Diseño en Palermo cumple 16 años y se fue convirtiendo con todos sus eventos asociados que se realizan en su marco (Encuentro Latinoamericano de Diseño, Cumbre de Emprendedores, Coloquio Internacional de Investigadores en Diseño, Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño, Foro de Experiencias Innovadoras, Plenario del Foro de Escuelas de Diseño, Foro de Creatividad Solidaria y Networking DC) en el acontecimiento de diseño más importante de la región, y uno de los más significativos del mundo, por su calidad, escala, continuidad y gratuidad.

Palabras clave: Cumbre de Emprendedores - Emprendedores - Emprendimiento - Proyectos innovadores - Latinoamérica - Diseño - Asesoramiento - Intercambio de experiencias - Networking.

[Resúmenes en inglés y portugués en p. 308]

La Cumbre de Emprendedores es un espacio internacional de capacitación, vinculación, asesoramiento y mentoreo para emprendedores creativos e innovadores vinculados al diseño, las comunicaciones y las industrias culturales.

La Facultad de Diseño y Comunicación se caracteriza por la formación emprendedora integrada a todas las carreras que dicta, de pregrado, grado y posgrado. Así, en su desarrollo se ha posicionado como un lugar de convocatoria, formación y proyección de una cultura emprendedora basada en la creatividad como identidad y motor de sus proyectos. Ese posicionamiento fue consolidándose hasta generar, dentro de la Semana Internacional de Diseño un espacio específico para convocar ideas, proyectos e iniciativas emprendedoras de toda la región.

La Cumbre de Emprendedores se crea en el año 2016 y se organiza en dos grandes núcleos de actividades:

- **Maratón de Asesoramiento para Emprendedores:** Presentaciones, conferencias y talleres dictados por expertos en desarrollo emprendedor, gestión, planificación, contabilidad, finanzas, propiedad intelectual, sustentabilidad empresarial, negocios aplicados al campo del diseño, las comunicaciones y la creatividad entre otros temas de la agenda emprendedora.

- **Comisiones de Mentoreo:** Son comisiones organizadas por campo temático (indumentaria, videojuegos, deco, audiovisual, gráfico, arte, productos, gastronomía y otros) en el que jóvenes profesionales presentan y exponen sus ideas y proyectos emprendedores frente a destacados Maestros del diseño y la creatividad que, desde su experiencia, los asesoran para optimizarlos en su gestión y crecimiento.

Los Maestros son destacados profesionales del arte, la cultura, las comunicaciones, el diseño y los negocios

amigos de la Facultad de Diseño y Comunicación que brindan su mirada, sus consejos y sugerencias.

16 actividades en la Maratón de Asesoramiento para Emprendedores

La Maratón de Asesoramiento para Emprendedores se organiza en charlas y talleres temáticos liderados por expertos en desarrollo emprendedor. Cada uno de ellos, desde distintas áreas, brinda las claves y herramientas para hacer crecer proyectos y emprendimientos jóvenes. Los asistentes cuentan con un espacio de consultas que son respondidas por los oradores al finalizar cada exposición. Las 16 charlas y talleres de la Maratón se detallan a continuación:

M1. Hablemos de impuestos. Monotributo y régimen de facturación. Karina Riesgo

¿Qué conceptos administrativos e impositivos tenés que tener en cuenta para gestionar exitosamente el emprendimiento o profesión? ¿Qué aspectos impositivos tengo que considerar para no tener una sorpresa cuando me fiscalice la Afip y Rentas? Este taller te introducirá a conocimientos básicos administrativos, impositivos para la gestión de proyectos, incluyendo conceptos como planeamiento fiscal y previsional. Este taller pretende concientizar sobre la necesidad de una buena administración y planificación de los recursos para no llevarse sorpresas en el futuro.

M2. SEO para Ecommerce: Vender MÁS con un posicionamiento orgánico efectivo. Brian Allema

En esta charla Brian te contará cuales son las mejores prácticas y trucos para posicionar una tienda online de forma efectiva en el menor plazo posible.

M3. Las 10 técnicas de venta para emprendedores. Sebastián Molina y Lucas Viñas

Lucas y Sebastián te enseñarán las 10 mejores y más efectivas técnicas de venta, para que aumentes tu facturación y logres más rápido tus objetivos. Además, como plus, te darán tips sobre estrategia de precios para que lo puedas complementar con tus ventas.

M4. ¿Cómo diseñar tu propuesta de servicios en digital? Yasmín Dipp

En esta charla, Yasmín abordará los principales conceptos sobre marca personal y te presentará distintos modelos de negocios en tendencia en este nicho.

M5. Identidad de Marca de Alto Impacto. Pablo Calcaterra

Para que tu marca y emprendimiento despeguen, primero es necesario que logres hacer llegar un mensaje de alto impacto a tu audiencia. ¿Cuáles son las bases de una identidad potente? ¿Cómo me separo de la competencia? ¿Cómo logro transmitir mi propuesta de valor entre tanto ruido? ¿Cómo uso el brand-storytelling para conectar con mis futuros clientes? En esta charla vas a conocer cuáles son los secretos que separan a las marcas exitosas de las que se quedan en el camino.

M6. Cuidando la seguridad informática y jurídica de tu emprendimiento digital. Miguel Sumer Elías

En esta charla se analizarán las cuestiones indispensables de seguridad informática y jurídica que todo emprendedor deberá considerar para reducir conflictos innecesarios en su proyecto digital. Junto a Miguel veremos cómo cuidar legalmente el proyecto y hacer valer los derechos, y cómo proteger las cuentas, la privacidad, la información y la reputación online.

M7. Diseñar con un buen método, garantiza los buenos resultados. Gonzalo Berro

El diseño es la cara visible de las marcas y es sin dudas la mejor inversión para conectar a las marcas con sus audiencias y consumidores. En la charla, Gonzalo desarrollará el método de diseño de Grupo Berro, ilustrado con los casos más sobresalientes de los últimos años. Con más 35 años de experiencia en branding Gonzalo Berro lideró más de 700 lanzamientos de productos, convirtiendo y posicionando a través del diseño a muchas marcas y categorías que estaban olvidadas.

M8. Redes sociales, naming y derecho de marcas: cómo pensar, usar y proteger tu marca. Fabiana Pettersen, Mariel Chichisola y Paula Giannetti

En esta charla el equipo de Ojam Bullrich Flanzbaum nos hablará sobre el proceso de formación de una marca fuerte, verificación de disponibilidad en redes sociales y en el registro de marcas, proceso e importancia del registro de una marca, tips para evitar usos no autorizados de una marca y mecanismos de acción en caso de identificar infracciones a tus derechos marcarios.

M9. Tipos y formatos de contenido. Flavia Cores

Flavia nos explicará a través de ejemplos los diferentes tipos y formatos de contenido, las herramientas fundamentales y las últimas novedades de las plataformas.

M10. Un instante para siempre. La importancia de la estrategia. Laura Vaillard

Actualmente, prima la rapidez, la instantaneidad. Queremos ser los primeros. Sin embargo, en la vorágine de la rapidez diaria, muchas veces nos olvidamos de pensar en el impacto de ese mensaje a largo plazo. ¿Qué pensaría sobre este mensaje en una semana, un mes, un año? ¿Cómo se relaciona con los mensajes que he dado hasta ahora? ¿Cómo se relaciona con lo que quiero comunicar a futuro? Tardamos un instante en publicar, pero el impacto puede durar para siempre, por eso, la estrategia importa.

M11. Crecimiento e Identidad para RRSS. Mariu Riganti

En esta charla intensiva vas a aprender de forma ágil cómo darle una vuelta a tu cuenta de Instagram para que tengas una presencia digital más profesional y estética. Cómo encontrar tu misión para atraer a más audiencia. Lo importante de la nueva vidriera virtual y cómo generar contenido de valor. Y por último, cómo organizar tu contenido y el paso a paso para tener una estética que defina a tu marca.

M12. El arte de contar historias a través de las imágenes. Sol Dreher y Flor Díaz

En esta charla Sol y Flor nos hablarán de los aspectos claves en la creación de contenido en redes sociales; cómo conectar con el lado creativo, cómo generar inspiración desde el Visual Storytelling y de qué forma contar historias a través de las imágenes, generando emociones, sensaciones, texturas y movimiento que traspasen la pantalla.

M13. Cómo construir un pitch de negocio exitoso. Ana María Federico

En esta charla, Ana ahondará sobre los tres pilares para generar un pitch exitoso: La importancia de captar la atención de la audiencia; mostrar la solución a un problema detectado y cómo impactará positivamente en el target objetivo; y cómo generar un cierre exitoso y lograr en la audiencia el call to action para lograr tu objetivo.

M14. Comunicación digital con el usuario. Michelle Fraga

Desde su experiencia Michelle nos hablará sobre creación de campañas de mail marketing y Call to actions como recurso clave y estratégico.

M15. Comunicación digital para negocios conscientes. Yesica Monti

En esta charla veremos cómo diseñar una comunicación digital alineada a la esencia del negocio.

M16. Hablar bien, vender más. Sofía Stamateas

En esta charla, Sofía te brindará herramientas para comunicar asertivamente y lograr que el público elija tu producto y/o servicio.

110 Proyectos mentoreados por Maestros

110 proyectos en 20 Comisiones

La Cumbre de Emprendedores se organiza en Comisiones agrupadas por temáticas y presididas por uno o varios Maestros. En cada comisión participan los emprendedores exponen sus ideas, proyectos, productos o emprendimientos y los asistentes interesados en participar y escuchar a los Maestros asesorando y orientando. Los expositores reciben una devolución personalizada con sugerencias, opiniones e ideas de parte de los Maestros, que aportan generosamente su experiencia y visión para el desarrollo del proyecto. Además, participaron docentes de la Facultad de Diseño y Comunicación como coordinadores.

Las 20 Comisiones de Asesoramiento (con los maestros que las coordinaron) se detallan a continuación:

1. Teatro y Espectáculos coordinada por Andrea Marrazzi
2. Comunicación e Imagen coordinada por Valeria Sandler y Sofía Stamateas
3. Sustentabilidad coordinada por Marianela Balbi y Fedra Mauricci
4. Emprendimientos de Moda coordinada por Gustavo Samuelian y Gustavo Neer
5. Moda (a) coordinada por Gabriel Lage y Mariela Acorinti
6. Emprendimientos y Negocios (a) coordinada por Germán Visciarelli Acosta y Jerónimo Gallo
7. Diseño Industrial coordinada por Daniel Dimare
8. Diseño Gráfico / Branding coordinada por Gonzalo Berro
9. Multimedia Digital coordinada por Adrián Scurci y Alvaro Ghisolfo
10. Emprendimientos y Negocios (b) coordinada por Ariel Davalli
11. Comunicación y Publicidad coordinada por Patsy Blythe Simpson y Carlos Bartolomé
12. Fotografía coordinada por Andy Cherniavsky
13. Arte Visual coordinada por Nora Iniesta y Zulema Maza
14. Interiorismo coordinada por María Zunino y Julio Oropel
15. Mundo Gourmet coordinada por Martín Auzmendi
16. Eventos y Gestión Cultural coordinada por Marcelo Gordín y Fernando Cánepa
17. Audiovisual / Producción TV coordinada por Ernesto Sandler (reemplazó Gabriel Los Santos) y Mario Borovich
18. Moda (b) coordinada por Claudio Cosano y Mariela Acorinti
19. Redes coordinada por Flavia Cores y Yasmín Dipp
20. Emprendimientos y Negocios (c) coordinada por Martín Blanco y Sebastián Ríos Fernández

A continuación, se detallan las comisiones donde se presentaron los 110 Proyectos con sus autores y un breve resumen de cada uno:

— Comisión 1: Teatro y Espectáculos

Maestra: Andrea Marrazzi

CE1. Actor-es Masterclass. *Natalia Bagnarelli*

Actor-es Masterclass es un curso dedicado al trabajo del actor. En el transcurso de las clases aprenderás cuáles son las herramientas básicas que necesitas para actuar. Si ya sabes actuar te servirá para recordar cuáles son los elementos principales a tener en cuenta en la actuación. La propuesta es que el alumno incorpore de manera digital los conocimientos necesarios para que luego implemente estos saberes de forma creativa y original. Sin olvidar que durante el recorrido transite una experiencia grata y divertida.

CE2. El Bosque. *Gabriel Castro*

Proyecto teatral que tuvo como punto de partida el cuadro “El Jardín de las Delicias” de El Bosco, el cual retrató los pecados capitales del catolicismo y que a través de este proyecto se reversionaron como pecados capitales de la modernidad: la incomunicación, el tráfico de drogas, la contaminación ambiental, el consumo excesivo, la violencia y la opresión. Se trata de una instalación performática que consta de seis escenas simultáneas, cuatro de carácter performático y dos en lenguaje audiovisual, las cuales ofrecen una experiencia sinestésica que invita al espectador a transitarlas como si se encontrase recorriendo un museo.

CE3. Servicios de Asesoría y Acompañamiento. *Felicitas Ledesma Briozzo*

Espacio de Asesoría y Acompañamiento para el desarrollo de Trabajos Académicos: TP, Tesis, Tesinas, TIF; y de Proyectos: Artísticos, Escénicos, de Investigación y Culturales. Este emprendimiento tiene como objetivo acompañar, gestionar, organizar y abordar la metodología adecuada para transformar las ideas en acción, potenciando la originalidad de cada proyecto.

CE4. Tengo Danza. *María Victoria López*

Espacio donde se promueve el placer de ver y hacer danza. En un mundo de pantallas, los cuerpos tienen mucho que contar. Cómo lo hacen, por qué, de qué manera lo vas a encontrar en este proyecto que comenzó en el 2020 como un blog. En el 2021 pasó a ser un programa de radio con entrevistas, historias, reseñas y temas de interés de la danza en occidente, con énfasis en danza contemporánea, clásico y jazz. Se emitieron 35 episodios por la radio online Planeta Cabezón y están disponibles en plataformas de podcast como Spotify bajo el mismo nombre.

— Comisión 2: Comunicación e Imagen

Maestras: Valeria Sandler y Sofía Stamateas

CE5. Baularte. *Sandra Milena Villamarin Jimenez*

Nuestra misión es brindarles un espacio a talentos emergentes de nuestra comunidad para darlos a conocer en el mercado y potenciarlos a través de publicidad y promoción audiovisual. Queremos que los amantes del

arte vistan sus hogares con obras que los representen y apasionen. Por esta razón apoyamos la creación de obras y generamos talleres creativos, para descubrir el artista que llevamos dentro Consideramos que en un mundo devorado por la vorágine de la cotidianidad, el arte es el canal por excelencia para expresar nuestras emociones.

CE6. By Galita la coach. Mariana Mosquera

Su propósito es acompañar a las mujeres emprendedoras a que sean Líderes de su propia vida y que puedan ser dueñas de su negocio. Lograr esto es mediante las sesiones de Coaching junto con otras herramientas como la pnl, la imagen personal, comunicación etc., para que ellas identifiquen sus habilidades, recursos y aquellas áreas de mejora.

CE7. Educatoria. Lucía Ilari

Proyecto que parte de la premisa de que la Oratoria se aprende como cualquier otra disciplina, pero no de cualquier manera. Todos y todas tenemos condiciones suficientes para ser buenos oradores con el acompañamiento de una experta en comunicación que descubra las potencialidades, fortalezca las debilidades y brinde las herramientas adecuadas. El objetivo de las asesorías es que los participantes logren sentirse seguros a la hora de enfrentarse a cualquier situación comunicacional. Durante el proceso se brindan herramientas probadas para que identifiquen y reflexionen sobre su estilo comunicacional verbal.

CE8. MINIMAL CHILE. Patricia Morales

Joyería de Autor, cuyo sello es una apuesta al diseño minimalista, con piezas abstractas, volumétricas, monolíticas y escultóricas.

CE9. POWER-UP Language Coaching. Natasha Bechtholdt

Enseñanza online de idiomas inglés, español, italiano y francés.

CE10. Puebla Estudio. Emilia Marzinotto e Itxi Ordoqui

Estudio de Ilustración con base en Buenos Aires, creado en 2016 por Iziar y Emilia. Realizan patterns y estampas para productos. Además, cuentan con productos propios y muchas ganas de seguir creciendo.

CE11. Tres Hormigas Textiles. Laura Mizzau

Emprendimiento dedicado a la confección de textiles para el hogar con telas ilustradas y diseños únicos para que lleves el arte a tu mesa.

— Comisión 3: Sustentabilidad

Maestras: Marianela Balbi y Fedra Mauricci

CE12. CARMÈ IZZO. Carmela Barizabal

Proyecto textil que busca satisfacer necesidades sociales, económicas y ambientales en toda la cadena de producción. Se trata de un producto artesanal, de alta calidad y durabilidad. Todo lo realizado es a base de productos 100

% naturales. El proceso de teñido se realiza con tintes naturales, buscando generar el menor impacto ambiental posible. Trabajan con un lineamiento de trabajo justo por lo que las prendas son realizadas por una cooperativa de mujeres y dos tejedoras independientes. Hacia una economía social y sustentable.

CE13. Ecomoda By Dixs Frank. Juan Francisco Puello de Jesús

Proyecto de diseño y confección de artículos con materiales y elementos reciclados que marcan la diferencia, ya que promueven y dan a conocer patrimonios culturales por medio de la moda dominicana. Los productos son sandalias, bolsos de manos, para damas, caballeros y niños, collares, pulseras, sombreros, con retazos de tela, pieles que se fabrican creando tejidos en polímero comprimido, respetando la protección del medio ambiente.

CE14. Laikana ecológica. Antuane Mendvel

Emprendimiento de joyería sostenible que busca reutilizar la basura, especialmente la madera, con el fin de aprovechar los elementos residuales y de desechos como recursos para la industria de la moda que ya es muy contaminante. Tienen una cadena productiva con el menor impacto hacia nuestro medio ambiente, revalorizando la artesanía tradicional peruana. Se financian de manera autosostenible; buscan ferias artesanales y ecológicas que son esporádicas y con apoyo familiar sacan adelante este emprendimiento ambiental. Se ubican en Lima, Perú y en Cusco.

CE15. Lanni. Soraya Lainez

Emprendimiento de cosmética natural dedicado a la elaboración productos 100% naturales a base de ingredientes orgánicos y sostenibles. Su objetivo es brindar alternativas de cuidado personal que tengan grandes beneficios para las personas pero que sean amigables con el medio ambiente.

CE16. Las Violetas de Ema - Somos Tierra. Eleonora Hornus

Somos Tierra surge de la investigación y experimentación sobre tintes naturales y su utilización consciente sobre textiles de origen vegetal. Los tintes y pinturas se obtiene de materiales tintóreos provenientes de la naturaleza y descartes orgánicos reduciendo el impacto ambiental ya que los procesos de obtención del tinte como de teñido y estampado no contaminan y la cantidad de agua que se utiliza es altamente inferior a los procesos de teñidos industriales. Cada prenda y complemento de Somos Tierra ofrece calidad, comodidad y versatilidad, tratados artesanalmente.

CE17. Melisa Guevara Joyería Sustentable. Melisa Guevara

Emprendimiento dedicado al diseño y producción manual de accesorios y joyas a partir del reciclado de residuos electrónicos y otros.

CE18. Proyecto Moksha. Mai Verstraete

Emprendimiento de diseño y producción, para consumo y reindustrialización consciente. A través de la implementación de los principios de economía circular dan nueva vida a productos textiles que ya pasaron sus etapas doradas, con diseños y funciones atemporales.

— Comisión 4: Emprendimientos de Moda

Maestros: Gustavo Neer y Gustavo Samuelian
Coordinadora: Paola Matteazzi

CE19. Conciensus. Ana Paula Ferrari

Emprendimiento dedicado a la realización de marroquinería sostenible. Trabajan con materiales de desecho y con talleres compuestos o liderados por mujeres para generar triple impacto.

CE20. COTA. Miguel Blanco

En Cota piensan, diseñan y fabrican mochilas y bolsos de estilo “outdoor”, tratando de que sean simples, funcionales y resistentes. Buscan, asimismo, incentivar en sus clientes una vida con más planes y aventuras en nuestra naturaleza, sierras, montañas y valles: una aventura para no profesionales. Son de Córdoba y les gusta decir que sus productos están forjados en las Sierras. Comenzaron hace 2 años y ya tienen 4 productos, una tienda online y venden principalmente a través de redes sociales.

CE21. Filomena. Fiorella Bellerio

Proyecto de indumentaria y accesorios que consiste en utilizar prendas en desuso para realizar nuevas, logrando así que se reduzca la contaminación a causa de las fábricas textiles. La tela principal que usarán es el denim, jean, con el cual recortan cuadrados de diferentes tamaños para crear la nueva prenda, aprovechando además los recortes que sobran para hacer relleno de almohadones, logrando darle vida a una prenda que se iba a tirar.

CE22. Mia Made. Paula Andrea Bretti Robert

Desarrollo de productos en base a la reutilización textil, principalmente jeans, creando productos duraderos. La finalidad es crear piezas con trasfondo de impacto que superen a lo desechable, avanzando hacia la economía circular.

CE23. Natural. Ana Paula Seara

Marca de indumentaria y objetos textiles alineada a una filosofía sustentable. Trabajan con fibras y tintes naturales y recuperación textil. Prendas actuales y diseños exclusivos, poniendo en foco en la durabilidad, atemporalidad y consumo responsable.

CE24. SHACAMAR. Ailen Petito

Marca de diseño independiente que realiza prendas unisex para el día a día, la cual es versátil y se puede utilizar para distintas ocasiones. Su objetivo principal es motivar a las personas a ponerse comodidad y color, a ser libres en esa elección y por qué no, a la hora de elegir, poder decidir cuidar el planeta. Hoy cuentan con tres líneas definidas integradas por buzos, remeras,

camperas, camisas, shorts, bermudas, musculosas, entre otras prendas. En Shacamar buscan mejorar, modificar y cuestionar hábitos en lo cotidiano del diseño y la confección de indumentaria desde acciones más amigables con el medio ambiente.

CE25. Sur Clothing. Marcela Cabello

Sur Clothing es una marca de indumentaria unisex inspirada en colores y texturas. Crean prendas con estampas propias y estética oversized. Todos sus productos son parte de ediciones limitadas para ofrecer exclusividad y originalidad a sus clientes. Buscan producir prendas versátiles y duraderas que se conviertan en favoritos de cada vestidor.

— Comisión 5: Moda (a)

Maestros: Gabriel Lage y Mariela Acorinti

CE26. Arial12. John Duran Archila

Arial12 es una propuesta de diseño en inspirada en la sofisticación de la mujer contemporánea, enfocado a una ocasión de vestuario formal con la esencia de la mujer latinoamericana y la técnicas de confección generacionales de la región Santandereana, que permite brindar una propuesta con un alto estándar de calidad y que promueve el desarrollo regional.

CE27. MOLUCA. Morena Camacho

Moluca es un emprendimiento que se dedica a la realización de lencería y trajes de baño con diseños exclusivos, hechos a mano y con mucho amor. Se busca que los materiales sean nobles y de alta calidad.

CE28. Niñas Noriega. Josefina Navarro

Niñas Noriega es un emprendimiento oriundo de Concepción, Tucumán, dedicado al diseño y confección de pijamas y ajueres para novias. Está dirigido a clientas que buscan comodidad y al mismo tiempo sentirse lindas, con prendas que van desde un estilo romántico a otras más audaces.

CE29. Wara. Maria Laura Marino

Wara es una marca de indumentaria cordobesa donde se desarrollan productos textiles partiendo desde la idea, los bocetos, el desarrollo de la moltería y la selección de textiles, tercerizando a talleres la confección de los mismos. Cuentan con un stock de productos y también realizan diseños a pedido. Desarrollan estampas propias, generando fusiones con artistas locales para crear textiles exclusivos.

— Comisión 6: Emprendimientos y Negocios (a)

Maestros: Germán Visciarelli y Jerónimo Gallo

CE30. Caxon Caps. Andrés Simone e Ignacio Calvo

Caxon Caps es un emprendimiento llevado a cabo por tres amigos de Luján, que en plena pandemia se animaron a soñar con la creación de una marca de gorras con identidad propia. Un creativo, un emprendedor y

un coleccionista de gorras se unieron esperando que el resultado le guste al público tanto como a ellos.

CE31. Fulbo! Juego de mesa. Aixa Alvarez y Matias Raimondo

Fulbo! es un juego de cartas de hasta 4 jugadores, en el cual cada jugador debe ayudar a su equipo a salir campeón. Para lograrlo deberá ser el que más puntos logre al cabo de 10 partidos. Cada jugador deberá mejorar su equipo por medio de diferentes cartas (de jugadores y DT para nutrir el plantel y otras modificadoras de estadísticas), y podrá también enfrentarse al otro e intentar frenar su avance en el campeonato. En Fulbo! vale todo... pero el VAR y el reclamo de puntos en el escritorio siempre está latente.

CE32. Homahua. Gisela Cari, Estanislao Diaz Caamaño y Facundo Fiorelli

En Homahua se dedican a la elaboración y comercialización del primer shampoo sólido reutilizando saponina de quinoa de pequeños productores del norte de Jujuy.

CE33. MODA Inventiva. Ana Carolina Garcia Ribeiro

MODA Inventiva es una agencia de Branding y Marketing Digital enfocada en ayudar e impulsar negocios de moda responsable. Ofrecen productos y servicios para incentivar a las marcas a hacer efectivos a sus clientes ideales, de cara al mercado de la gran producción, con planes de gestión y marketing digital, valorizando la cadena productiva.

CE34. Pralemy. Camila Escobar

Pralemy es una plataforma digital que brinda acceso a educación de calidad en diferentes áreas técnicas, a un precio accesible.

CE35. Renhacer. Katherine Rojas

Renhacer es un emprendimiento de moda lenta o slow fashion que surge a partir de querer generar menor impacto ambiental, enfocándose en el área textil. Buscando reducir la huella de carbono, se tiene cuidado en la selección de materialidades y procesos, además se reconoce la capacidad productiva de la localidad de San Antonio que es donde se emplaza el emprendimiento. Por otro lado, se crea un espacio de concientización donde se comparte conocimiento y se eduque en torno a la sostenibilidad y la crisis climática.

CE36. Renza Diseño. Paula Andrea Caro Guzmán

Renza es una nueva propuesta de sacos de tela 100% de algodón hechos a mano. Su diseño está pensado para darles uso de una forma simple, pero a la vez práctica, funcional y amigable con el medio ambiente. La materia prima que eligen usar y el empaque son de fabricación y producción nacional, renovables y biodegradables, queriendo dar un aporte a la sustentabilidad.

CE37. Tofive. Tomás Leandro Rodríguez Merlino

Tofive es un emprendimiento que busca darle voz al fútbol femenino a través de productos y artículos para las mujeres que juegan al fútbol. Su principal producto

son las camisetas personalizadas para equipos amateurs y la visión es poder a partir de la cobertura de este nicho, poder expandirse a distintas ramas de ropa deportiva.

— Comisión 7: Diseño Industrial/Juguetes

Maestro: Daniel Dimare

CE38. Dixit Letras Dinámicas. Cinthia Judith Chomski y Florencia Izura

Dixit es un proyecto que está conformado por un equipo de profesionales dedicado al diseño y producción de kits de letras en distintas materialidades para armar mensajes intercambiables. Proporcionan herramientas de comunicación a usuarios que valoran el diseño, la legibilidad y la versatilidad para facilitar y fomentar el armado de frases propias, creativas y flexibles con un producto práctico y de simple instalación. Proponen una forma prolija y dinámica para comunicar y ambientar todo tipo de espacios.

CE39. Juegos Multiverso. Ana Larran y Virginia Villamayor

Empresa salteña dedicada al entretenimiento, creación y desarrollo de juegos, juguetes y productos editoriales. Su lema es ofrecer entretenimiento que permita y potencie el desarrollo de las personas. La empresa tiene 5 años en el mercado y se encuentra en una etapa de consolidación y desarrollo.

CE40. Paz para Mambrú. Violeta Ramirez

Plataforma contextualizada, innovadora y sostenible de diseño y producción de herramientas lúdicas y pedagógicas, para cuidadores y educadores, orientada a formar actitudes, valores y habilidades en la primera infancia que promuevan la convivencia pacífica, con el fin de construir una cultura de paz que ayude a superar la herencia del conflicto armado en Colombia.

CE41. Trompo Mobiliario Infantil. Andrea Vanegas

Trompo es un proyecto que diseña, prototipa, valida y construye productos transformables, recreativos y duraderos para niños de 0 a 12 años. Crean mobiliario infantil que permite cambios estructurales para así facilitar la interfaz con el niño/a, al potenciar las necesidades de su crecimiento y desarrollo, rompiendo las barreras de un mobiliario tradicional para nuestros pequeños usuarios; por medio de una interfaz lúdica que se enfoca en las inteligencias múltiples, el desarrollo motriz, el ocio, entre otros.

— Comisión 8: Diseño Gráfico / Branding

Maestro: Gonzalo Berro

CE42. Astray_not404. Antonella Mata

Antonella es estudiante de ilustración en la Universidad de Palermo. Su proyecto Astray_not404 se desarrolla como un sitio de tatuajes donde se componen diferentes ilustraciones que el cliente puede elegir. La idea es consagrarlo a futuro como marca, donde sus ilustraciones sean la identificación de una marca y así poder trasladarlo a

indumentaria, proyectos web y todo lo que pueda llegar a amoldarse.

CE43. Bränderluft Estudio de diseño. Carlos Flores Piran

Bränderluft es un estudio de diseño gráfico y branding. Su nombre remite al diseño alemán, quiere decir “Aire de fuego”, y su doble sentido refiere a “Brand” (marca) “Luft” (aéreo) lo cual deviene de querer llevar las marcas a lo más alto.

CE44. Estudio Kudasai. Azul Piñeiro y Carlos Higuera

Azul y Carlos crearon juntos Estudio Kudasai, un estudio de diseño e ilustración donde crean personajes e ilustran contenidos inspirados en la estética visual japonesa. En su tienda online comercializan productos kawaii; Sticker packs, sheets, mini, super, Pins y otros. Todo diseñado e ilustrado, impreso y empaquetado con amor en Argentina.

CE45. Fivatz. Sol Pandini y Fiona Smart

Fivatz es un estudio de diseño y comunicación que desafía las reglas para construir marcas con propósito. A través de un enfoque multidisciplinario, buscan construir marcas que se desarrollen impactando positivamente en las personas y el planeta.

CE46. Lola Marga. Estudio Creativo. Aldana Gaitan

Lola Marga es un estudio creativo que se dedica a impulsar pequeñas y medianas marcas. Realizan servicios de gestión de redes sociales, branding, fotografía y papelería.

— Comisión 9: Multimedia Digital

Maestros: Alvaro Ghisolfo y Adrián Scurci

CE47. Avant Producciones Audiovisuales. Christian Paladino

AVANT es una productora que realiza producción audiovisual integral de eventos en vivo o en estudio, en formato videoclip, live multicámara o con post producción e ingeniería de audio, con especialización en música sinfónica, de cámara o coral.

CE48. FANCINE. Gisella Ferraro

FANCINE es una plataforma de plataformas que matchea películas con nuevos públicos, solucionando por un lado, el problema que se le presenta a los usuarios a la hora de elegir qué ver y por el otro, el problema que se le presenta a plataformas y festivales online a la hora de difundir sus propuestas entre comunidades afines. Actualmente, se encuentra en etapa final de validación de su MPV: el sitio web que contiene la base de la propuesta de plataforma colaborativa, interactiva, dinámica y accesible que se proyecta y su comunidad especializada, de momento activada en Instagram.

CE49. RUMBOA. Juan Ignacio Simón Cáceres

Simón estudió la carrera de Producción Musical en la Universidad de Palermo y actualmente se dedica a la realización de diferentes producciones musicales y

audiovisuales. RUMBOA es una compañía creativa y audiovisual que busca darle rumbo e identidad a diferentes proyectos y emprendimientos. <https://www.instagram.com/rumboarumboa/>

CE50. Sondo Lab. Alejandro Silva

Sondo Lab es un estudio de diseño sonoro y producción musical para medios audiovisuales. Con una identidad enfocada al contenido digital y animaciones, Sondo Lab pretende trabajar con agencias, artistas, diseñadores, animadores, cineastas y toda aquella persona que necesita darle vida a su proyecto audiovisual.

— Comisión 10: Emprendimientos y Negocios (b)

Maestro: Ariel Davalli

CE51. Almacén de Idiomas. María José Lencina

Almacén de Idiomas es un espacio e-learning de enseñanza de Idiomas para adultos. Es una marca registrada en Argentina y tiene planes de estudio patentados en el país. Éstos son de creación propia y tienen 6 objetivos distintos de acuerdo a las necesidades de los clientes y/o empresas.

CE52. Ciel Joyería. Micaela Parra

Ciel Joyería es un emprendimiento nacido en el 2021, oriundo de la provincia de Corrientes, dedicado a comercializar joyería y accesorios de moda por medio de instagram y de manera personal.

CE53. Connatural. Vanía Escalante

Se dedican a la creación de piezas de diseño, decorativas y utilitarias para complementar la convivencia con plantas de interior. Connatural es 100% artesanal, hecho en Perú.

CE54. De La Paz Gráfica. Mariángeles Cuevas Otonelli

De La Paz es una tienda online de productos gráficos como diseño, ilustraciones y servicios de community manager. También se dedican a la impresión en textiles, donde incluirán próximamente una sección para egresados.

CE55. Enciende Tu Poder. Candela Manzi

Enciende tu poder es un emprendimiento dedicado al bienestar y al desarrollo personal, el cual ya lleva 2 años en el mercado. Candela es maestra de Reiki Usui, brinda cursos online, sesiones, talleres, charlas para empresas sobre bienestar, mindfulness, meditación, poder personal, motivación y relajación.

CE56. LAWC - Love Affair With Candles. Micaela Viscio

Love Affair With Candles es una marca de Home Deco y velas creadas con materia prima orgánica/ecológica. Su diferencial está en la impronta, el estilo y la estética, ya que LAWC es pop, es fashion y está muy ligada al mundo de la moda. Hoy comercializan exclusivamente de forma online a través de su eshop, con envíos a todo el país y retiros en persona por el barrio de Belgrano. Realizan ventas por mayor y por menor.

CE57. Noma Objetos ilustrados. *Maria Noe Maffrand*
 Noma nace de la necesidad de generar objetos únicos y de su fuerte motivación por emprender en diseño. Son productos ilustrados y sublimados en su pequeño taller. Maria Noe maneja todo el proceso de producción y cuenta con productos de indumentaria como remeras, pad de mouse y porta notebooks. Su propuesta de valor es ofrecer algo diferente y especial.

— **Comisión 11: Comunicación y Publicidad**
 Maestros: Patsy Blythe Simpson y Carlos Bartolomé

CE58. AGENCIA PAR. *Ailén Ramirez*
 Agencia de Relaciones Públicas con base en Trelew, Chubut. Brindan servicios de comunicación, relaciones públicas, marketing y recursos humanos. La identidad de la agencia es el poder trabajar juntos a la par con el cliente, brindando un servicio integral desde la colaboración.

CE59. Antojo. *Jesica De sanctis*
 Antojo es una Agencia de Publicidad con asistencia en armado de página web y e-commerce para pequeñas tiendas y emprendimientos que desean generar un canal de venta digital.

CE60. Bitácora de Una Cuidadora. *Stefany Colina*
 Bitácora es un medio de comunicación digital dirigido a familiares y cuidadores de personas con Alzheimer. Stefany es periodista y su proyecto nació a partir de su experiencia personal, en la búsqueda de crear un espacio para compartir sus vivencias. Este medio está dedicado a familiares cuidadores, brindándoles herramientas en áreas de salud mental, física y espiritual para afrontar las vivencias que van transcurriendo a lo largo de la enfermedad de su ser querido.

CE61. Eli Hndz “Hecho en casa”. *Andrea Hernández*
 Este emprendimiento lleva a cabo la realización de regalos personalizados hechos con varias técnicas según la solicitud del cliente. Estos pueden realizarse en ilustración digital, acrílico, acrílico en madera, en canvas o sublimado en camisas.

CE62. Espacio Nazca. *Selva Lione*
 Espacio Nazca es una locación ubicada en Villa Santa Rita, CABA, que busca recrear el clima que cada marca o producto necesita para mostrar sus productos, ya sea para la creación de reels, fotoproductos, books, etc. Además, Selva ofrece el servicio de modelo para sumar de forma opcional a las campañas publicitarias.

CE63. Proyecto Troyas. *Rocío Morono y Florencia García López*
 Agencia de Comunicación Digital con una mirada 360. Se conciben como una agencia integral de comunicación, ya que se dedican a desarrollar fundamentos e ideas de marca, a ser capaces de preparar su territorio editorial y creativo, a identificarlas visualmente y a pensar una estrategia de punta a punta para asegurar su desembarco nativo en todos los medios, los conocidos y aquellos por descubrir.

Buscan fervientemente mejorar la comunicación entre las personas al interior de las organizaciones -del sector público y privado-, como baluarte fundamental para salir a comunicar en el arenero digital y expandirse a nuevos mercados, clientes y/o productos servicios.

CE64. Sunflowers Ediciones. *Agustina Milan, Anabella Ingrid Santander Trangoni y Diana Barrea*
 Sunflowers es un proyecto editorial donde se publicarán libros juveniles en físico en Argentina, bajo demanda, dándole importancia a escritores independientes y de aplicaciones como Wattpad.

— **Comisión 12: Fotografía**
 Maestra: Andy Cherniavsky

CE65. Experiencias y reflexiones a través de la fotografía. *Rafael Ángel Bravo*
 Proyecto de exploración de mercados populares y otros espacios de interés en contextos rurales y urbanos. Los mercados y otros espacios populares nos permiten dar una mirada a la identidad, costumbres y creencias de los pueblos, a través de sus objetos, sus comidas y sus artes. Esta exploración de lo popular trasciende a otros escenarios o contextos, para capturar con la cámara aquellos lugares que albergan historia, identidad, saberes populares y patrimonio, a través de su arquitectura, sus calles, sus expresiones artísticas y artesanales, sus cocinas y las diversas manifestaciones del ser humano. Esta plataforma recoge imágenes, relatos y experiencias, aproximando al lector a dichos escenarios.

CE66. Fotografía Gastronómica. *Marcelo Fabian Romero*
 Marcelo es fotógrafo profesional y se dedica a la fotografía gastronómica, food styling y producto.

CE67. Saokma Design. *Monica Aguilar*
 Samayuio, Espíritu del río de Quito, es un proyecto fotográfico que recupera visualmente los caminos naturales del agua de Quito. Esta primera etapa se concentra en los ríos desaparecidos en el Centro Histórico de Quito con el fin de recuperar el vínculo que la sociedad quiteña tenía con su volcán como primera y única fuente de agua. Los productos son un fotolibro, un mapa de realidad aumentada y el proyecto expositivo.

— **Comisión 13: Arte Visual**
 Maestras: Zulema Maza y Nora Iniesta

CE68. Collage Vacío. *Luis Julio Carvajal*
 En el caribe colombiano se requiere estudiar y experimentar aún más la técnica del collage en sus diversas expresiones, ya que se puede aportar mucho a esta tendencia desde el carnaval, el Folclor, lo ancestral, lo popular y lo colaborativo, el intercambio de conocimiento entre diferentes artistas o curiosos del tema. Por esa razón se decide crear esta propuesta artística que consiste en experimentar el collage análogo; esta expresión que se

encuentra esporádica y huérfana en nuestro contexto debido a las tendencias de diseños digitales y tecnológicos.

CE69. Fineart cuadros personalizados. Catalina Lujan Zacchino

Fineart es un emprendimiento dedicado a la realización e intervención de cuadros realizados sobre mdf o lienzos, así como también en espejos, bandejas, mesas y otros objetos.

CE70. Fisura labial y palatina. Mariesther Muñoz

La exposición de arte Fisura labial y palatina expone la experiencia de Mariesther Muñoz Phi como paciente de paladar abierto y labio leporino bilateral completo. Su discusión artística-educativa cuestiona la belleza del cuerpo humano en su estado natural y reconstruido, además de presentar la cirugía plástica principalmente con fines médicos.

CE71. La Gran Bandera Argentina. Carmen Buschiazio

Proyecto de arte itinerante que muestra a través de retazos celestes y blancos intervenidos aquellos valores que nos identifican como pueblo, como Argentinos, dando como resultado una Bandera Argentina de aproximadamente 12 metros.

CE72. Saradibruja. Sara Friedrichs

Sara se desarrolla como ilustradora y pintora en el barrio de Boedo, Buenos Aires. En principio como autora de obras originales y por comisiones, pero también con un interés en mercado editorial y el de productos. Las temáticas que la apasionan son la figura humana, lo sensual, la identidad sexual y los momentos y los espacios íntimos y cotidianos.

CE73. Taller Esmeralda. María Verónica Hernández

Taller Esmeralda es un espacio de arte y diseño que brinda seminarios y talleres creativos. Cuenta con servicios de diseño gráfico, textil e ilustración, así como también venta de reproducciones digitales de alta calidad, y obras en pequeño formato.

— Comisión 14: Interiorismo

Maestros: María Zunino y Julio Oropel

CE74. Como el Barro. Clara Steinhardt

Como el Barro es un proyecto que se dedica a la creación artesanal de piezas de cerámica utilitarias y artísticas. Son objetos únicos que acompañan a la gente en su cotidianidad.

CE75. OMG! Design Studio. Cecilia Mariotta y Joana Reyno

OMG! es un estudio oriundo de Uruguay que ofrece soluciones de diseño de interiores, accesibles y reales, de forma presencial u online. Este proyecto se alinea a los objetivos de desarrollo sustentable, enfocándose en la posibilidad de acceso al diseño interior para todos y considerando aspectos importantes para el medioambiente.

CE76. Psicotectura. Sergio Serna Gonzalez

Psicotectura es un estudio de diseño e investigación donde se desarrollan conocimientos aplicables al diseño de hábitats que ayuden a cuidar y mantener la salud mental de quienes los habitan.

— Comisión 15: Mundo Gourmet

Maestro: Martín Auzmendi

Coordinadora: Paola Matteazzi

CE77. El Café de Joaquín. Jacqueline Reyes y Jorge Sagal

Emprendimiento dedicado a la comercialización de café ecuatoriano de especialidad, que ha obtenido un puntaje de 87 pts en la catación realizada y galletería con esencia de café, dirigido al área vegana, diabéticos y el resto de la población.

CE78. Francachela food truck. Camilo Mora

Emprendimiento colombiano dedicado a la venta de productos a base de plátano. Elaboran canastas rellenas, tostones de plátano de diferentes sabores y varios tipos de arroces servidos en canastas. El proyecto nace del deseo de destacar un producto infaltable en la comida de todos los días como es el plátano.

CE79. Nana León. Pastelería y Catering. Ariana Moreno

Nana León es un emprendimiento dedicado a la elaboración y venta de postres. Su producto principal son las porciones de torta en vasos y próximamente se incluirán otros productos de panadería y pastelería. La idea es que el proyecto logre tener un local propio y brindar atención al público.

CE80. Pizza Margarito. Nicolás Beresovsky

Emprendimiento de servicio de Pizzas Party realizado por una joven pareja de profesionales en su tiempo libre. Elaboran pizzas con sabor y tradición al mejor estilo napolitano. La propuesta de valor comprende 2 aspectos: por un lado el gastronómico porque emplea condimentos con hierbas aromáticas, que se cultivan de forma natural en los propios huertos. Y por otro lado el experiencial: donde involucra la cocción en fuego directo sobre piso de piedra al horno en el momento y en público.

— Comisión 16: Eventos y Gestión Cultural

Maestros: Fernando Cánepa y Marcelo Gordín

CE81. Laguna Club Luján. Andres Simone

Laguna Club se encuentra ubicado en el kilómetro 81 de la Ruta Nacional N° 7, en Cortines, Ciudad de Luján, Provincia de Buenos Aires, Argentina. Allí se practica Wakeboard Cable, StandUp Paddle, Kayak, Skate, entre otros. Cuentan con instructores especializados y equipos de alquiler, y disponen de un Parador de Playa con comidas y bebidas de todo tipo. Además, se ofrece el espacio para la realización de eventos y actividades.

CE82. Modetec. Diana Milena Mancera Silva

Modetec es una Feria de Emprendimiento enfocada en la moda, vestuario y accesorios, que se ha desarrollado desde el Programa Diseño de Modas de la Universidad ECCI - Bogotá Colombia. Esta experiencia significativa tiene como objetivo principal generar conciencia acerca de la importancia de realizar proyectos productivos, fundamentados en la diferenciación, innovación y valor agregado, impulsando así en el desarrollo económico de la comunidad académica. Este evento se lleva a cabo de manera semestral y los participantes son estudiantes, egresados, cuerpo docente y directivos del programa.

CE83. Startup Grind Buenos Aires. Solange Rodriguez Soifer

Startup Grind es la red independiente de emprendedores más grande del mundo. Su misión es inspirar y educar emprendedores. Nacida en Silicon Valley, desde 2020 tiene su propio Chapter en Buenos Aires, con la misión de promover y apoyar el ecosistema emprendedor. Realizan eventos todos los meses.

CE84. The Art Break. Victoria Cobos

The Art Break es un proyecto que realiza actividades culturales para empresas orientadas a empleados y clientes. Son el primer emprendimiento cultural de la Argentina orientado al mundo corporativo. A través de una innovadora oferta de contenidos culturales, ofrece un programa de actividades diferente y disruptivo para alcanzar el bienestar de los equipos de trabajo a través de la cultura.

CE85. Tribu Errante. Camilo Rojas

Tribu Errante es un proyecto sin ánimos de lucro nació a partir de la convergencia de diferentes pasiones como la fotografía, la ilustración, las motocicletas, viajar, conocer nuevos lugares, experimentar nuevas culturas, compartir con diferentes personas y hacer amigos. Ofrece actividades, aventuras, salidas y recorridos por zonas no tan turísticas, recorriendo paraísos escondidos llenos de riquezas naturales y culturales, ayudando así a las economías locales y brindando facilidades a las personas para que tengan otras opciones para viajar.

CE86. YerBA tours. Lorraine Krawczuk y Emilia Jacquet

Emprendimiento cultural autogestivo que se desarrolla en dos ámbitos: recorridos guiados (a pie y en bici) y contenidos digitales. Su foco está puesto en apreciar patrimonio en el espacio público a través de herramientas de la mediación cultural que los convierten en encuentros participativos y de reflexión grupal.

— **Comisión 17: Audiovisual / Producción de TV**

Maestros: Mario Borovich y Ernesto Sandler (reemplazó Gabriel Los Santos)

CE87. AX Studios. Adrián Guerrero

Estudio creativo internacional 100% digital. Su misión es ayudar al cliente a alcanzar los resultados comerciales esperados mediante estrategias de comunicación y marketing 360°. Su especialidad es la producción audiovisual,

realizan videos corporativos para empresas, series animadas y contenido apto para un mercado cinematográfico internacional.

CE88. De la Cruz. Diego Gutiérrez Montañez

De la Cruz es una productora audiovisual colombiana enfocada en el desarrollo y producción de contenidos de no ficción. Se enorgullecen de su capacidad de empatizar y generar confianza en sus protagonistas para obtener de ellos relatos extraordinarios. Ubicados en el margen le hablan al centro porque aquí residen saberes transmitidos por palabras que provienen del corazón. Parten de pequeñas historias que tienen la capacidad de expandirse en formato y en el tiempo.

CE89. FANCINE. Gisella Ferraro

FANCINE es una plataforma de plataformas que matchea películas con nuevos públicos, solucionando por un lado, el problema que se le presenta a los usuarios a la hora de elegir qué ver y por el otro, el problema que se le presenta a plataformas y festivales online a la hora de difundir sus propuestas entre comunidades afines. Actualmente, se encuentra en etapa final de validación de su MPV: el sitio web que contiene la base de la propuesta de plataforma colaborativa, interactiva, dinámica y accesible que se proyecta y su comunidad especializada, de momento activada en Instagram.

CE90. Fase Cero. Natacha Grabre Camors, Álvaro Garay, Victoria Vergara y Maria Gimenez

Fase Cero es actualmente un podcast radial de entretenimiento que sale en AM, FM y radios online en más de 20 lugares diferentes. Se destacan por tener recomendaciones de libros y audiovisuales, así como también por sus entrevistas y otros productos. Tienen la idea de expandirse y establecerse próximamente como productora.

CE91. Los Cuentos Foley. Facundo Cantelmi

En un escenario repleto de objetos eclécticos, de atmósfera mágica, un equipo de artistas especializados en la técnica de sonido de Foley, irán sonorizando la narración de cuentos en video, como si fuese la sonorización de un film. El propósito es conectar a las audiencias infantiles con nuevos cuentos y narraciones tradicionales. Dar visibilidad a los autores. Ser un formato adaptable para editoriales que busquen promocionar a sus autores, y gobiernos para promocionar su marca país, estado, o ciudad a través de sus relatos, autores y narraciones orientadoras.

— **Comisión 18: Moda (b)**

Maestros: Claudio Cosano y Mariela Acorinti

CE92. Customizate. Victoria Gonzalez Bueno

Emprendimiento dedicado a la customización e intervención artesanal de prendas y complementos para transformarlas en piezas únicas. Customizate es una marca fresca, libre y descontracturada, inspirada en el Boho Hippie Chic y culturas coloridas como la de la India, con muchos colores y detalles artesanales. Customizate es arte, color y alegría plasmado en prendas y complementos.

CE93. NAINÁ. Anahi Aciar

Emprendimiento dedicado al diseño y la fabricación de sacos femeninos, buscando acompañar a la mujer en su día a día otorgándole seguridad y comodidad, con una prenda comodín como es el blazer.

CE94. Ramasser. Eugenia Laprovitera Shahnazarian y Camila Gómez

Emprendimiento uruguayo nacido en 2016, enfocado en la belleza y la fuerza de lo diferente a través del diseño de indumentaria y su comunicación. Actualmente realizan piezas por encargo, a medida, y vestuario para diferentes proyectos. Tienen una línea llamada ramamarch, algo más comercial, la cual les ha permitido mantenerse en el tiempo.

— Comisión 19: Redes

Maestras: Yasmín Dipp y Flavia Cores

CE95. Belén Cursos de Francés. María Belén Galvan

Belén es Comunicadora Social, Diplomada en Estudios de Lengua Francesa, Correctora y Examinadora de exámenes internacionales. En 2016 al volver de Francia a Argentina creó Belén Cursos de Francés con el objetivo de transmitir el francés -no sólo el idioma sino también su cultura y costumbres- para que las personas puedan acceder a nuevas oportunidades personales, profesionales y/o académicas. O simplemente para ampliar su visión sobre el mundo. Belén enseña francés práctico a través de cursos online para que puedas viajar y comunicarte.

CE96. Dimension3.ba. Sebastián Simsolo

El proyecto comenzó a mediados del 2020 con el fin de crear objetos únicos y poder llevar nuevos diseños a cada casa. Algunos son más decorativos como mates y macetas y otros más funcionales como soportes para computadora o celular. También existe la posibilidad de crear modelos y proyectos que el cliente necesite. Los productos no solo tienen que ser funcionales hoy en día, sino que también deben tener cierto diseño que atraiga, con nuevos formatos, o combinaciones de colores únicas. Todo esto se hace mediante la tecnología FDM que es de impresión 3D.

CE97. Heraldas. Jesica Marina Sanchez

Heraldas es un emprendimiento de papelería creativa que busca, a través de cada producto, motivar a las personas para conseguir sus metas y objetivos. Los pilares fundamentales de este emprendimiento son la motivación, la creatividad y la organización. Cada producto es diseñado y realizado a mano tanto la ilustración de las tapas y portadas, como el interior de los mismos.

CE98. Investigar es fácil. Sonia Juliana Pérez

Investigar es fácil es un canal de Youtube que brinda tutoriales y explicaciones sencillas sobre diferentes temas de metodología de investigación, escritura académica y redacción de proyectos de grado. Está dirigido a cualquier persona que investiga, sienta útil para estudiantes de educación media y profesional, así como material didáctico de apoyo para docentes y tutores de tesis.

CE99. Kunst_textiles. Lino Ricciardulli

Kunst es un emprendimiento que comercializa textiles pintados a mano en variedad de colores y géneros, tomando como identidad la gestualidad, la variedad de colores y las manchas, otorgándole un toque personal.

CE100. Liza Martin accesorios. Liza Martin

Emprendimiento dedicado a la creación de accesorios con diseños exclusivos que resaltan la belleza natural de la mujer y aportan brillo en su cotidianidad, bajo el concepto de la estética, teoría del color y la investigación de mercados.

CE101. Mandálica Pottery. Yanina Calviño Hermida

Yanina es ceramista y alfarera desde hace más de 10 años. Realiza piezas únicas para que cada persona pueda tener en su casa una obra de uso cotidiano.

CE102. Meraki Paper. Milagros Zumarraga

Emprendimiento orientado a decorar, ambientar e iluminar los espacios. Milagros diseña y comercializa veladores de madera con la técnica papercut, lámparas de polipropileno y lámparas tridimensionales.

— Comisión 20: Emprendimientos y Negocios (C)

Maestros: Martín Blanco y Sebastián Ríos Fernández

CE103. Amada Victoria. Mercedes Marinelli, Julieta Natacha Retamar y Damián Basarena

Emprendimiento dedicado a la decoración de interiores, cuyo propósito es transmitir el gozo de la belleza, la vida y el disfrute. Son un equipo diverso de artistas, diseñadores, artesanos y especialistas en diferentes áreas trabajando de forma dinámica y colaborativa, donde cada uno aporta su mirada, su creatividad y conocimiento para ofrecer productos hechos a mano con gran sentido estético.

CE104. Aventuritas al mar. Marcela Rosenfeld

Aventuritas al Mar es un proyecto que surge de combinar ilustración en vinilo con cuadros artesanales. La visualización de cada cuadro, seis hasta el momento, trata de contar una historia o mensaje con estilo de historieta. Para niños o adultos que aprecien las historietas.

CE105. Dekkin - Accesorios para celulares. Pablo Molina

Dekkin es un emprendimiento conformado por un equipo de profesionales que crearon una línea de accesorios para celulares. Buscan acercar la tecnología a todas las personas del país, buscando la transparencia en costos, enseñando sobre tecnología y queriendo generar un impacto social en la comunidad.

CE106. GOOD BOY COUNTY. Catalina Di Cocco

Proyecto nacido de la propia experiencia de compra de artículos para mascotas, sumado al ojo crítico de una diseñadora industrial, lo cual impulsó este emprendimiento de producción nacional y local de equipamiento estético y funcional para viajar con mascotas.

CE107. HangUp Baby®. Lorena Grinberg

HangUp Baby® es un emprendimiento que nació en el año 2009 y creció durante la pandemia, dedicado a la creación y confección de portabebés ergonómicos.

CE108. Julieta Cuadernos. Julieta Daprà

Julieta Cuadernos es un emprendimiento dedicado a la encuadernación artesanal. Ofrece cuadernos, agendas y diseños personalizados.

CE109. Mates #antibatidores. Mechaso Soto

Realiza cuadros, murales y mates con intervención artística. Su producto estrella son los mates anti batidores, un producto original y creativo de uso cotidiano.

CE110. Original Chalk. Virginia Elguero y Fernando Casares

En Original Chalk se dedican a la fabricación y comercialización de pintura para embellecer muebles y objetos. Sus productos son al agua y no tóxicos, para reciclar todos los muebles del hogar y así reutilizarlos.

Participaron como invitados oradores en la Maratón de Asesoramiento:

Brian Allemma (Viví Marketing), Gonzalo Berro (Grupo Berro), Pablo Calcaterra (Crenética y Kivnos), Mariel Chichisola, Paula Giannetti y Fabiana Pettersen (Ojam Bullrich Flanzbaum), Flavia Cores (Folou y WExWE Emprendedoras), Sol Dreher y Florencia Díaz, Yasmín Dipp (Fondos para Fotos y WExWE Emprendedoras), Ana María Federico, Michelle Fraga (Wow Marketing), Sebastián Molina (Red de Diseñadores), Yesica Monti (Usina Contenido), Karina Riesgo, Mariu Riganti, Sofía Stamateas (WExWE Emprendedoras), Miguel Sumer Elías, Laura Vaillard y Lucas Viñas (Clube).

Se contó con la presencia de los siguientes Maestros:

Mariela Acorinti, Martín Auzmendi, Marianela Balbi, Carlos Bartolomé, Gonzalo Berro, Martín Blanco, Patsy Blythe Simpson, Mario Borovich, Fernando Cápene, Andy Chernavsky, Flavia Cores, Claudio Cosano, Ariel Davalli, Daniel Dimare, Yasmín Dipp, Jerónimo Gallo, Alvaro Ghisolfo, Marcelo Gordín, Nora Iniesta, Gabriel Lage, Gabriel Los Santos, Andrea Marrazzi, Paola Matteazzi, Fedra Mauricci, Zulema Maza, Gustavo Neer, Julio Oropel, Sebastián Ríos Fernández, Gustavo Samuelian, Valeria Sandler, Ernesto Sandler, Adrián Scurci, Sofía Stamateas, Germán Visciarelli y María Zunino.

8 docentes DC participaron de la Cumbre:

Sebastián Molina y Karina Riesgo participaron brindando una capacitación dentro de la Maratón de Asesoramiento. Martín Blanco (en Emprendimientos y Negocios), Álvaro Ghisolfo (en Multimedia Digital), Andrea Marrazzi (en Teatro y Espectáculos), Mariela Acorinti (en Moda), Paola Matteazzi (en Emprendimientos de Moda y Gourmet) y Gabriel Los Santos (en Audiovisual) ejercieron el rol de Maestros/Mentores y ayudaron en la coordinación de las comisiones, la dinámica y la organización general.

Índice de expositores de la VII Cumbre [Virtual] de Emprendedores

El índice de expositores se organiza alfabéticamente por el apellido, identificando el título del resumen de la misma para su fácil localización en esta edición de Actas de Diseño.

- Aciar, Anahi. NAINÁ. > p. 305
- Aguilar, Monica. Saokma Design. > p. 302
- Alvarez, Aixa. Fulbo! Juego de mesa. > p. 300
- Bagnarelli, Natalia. Actor-es Masterclass. > p. 297
- Barizabal, Carmela. CARMÈ IZZO. > p. 298
- Barrea, Diana. Sunflowers Ediciones. > p. 302
- Basarena, Damián. Amada Victoria. > p. 305
- Bechtholdt, Natasha. POWER-UP Language Coaching. > p. 298
- Bellero, Fiorella. Filomena. > p. 299
- Beresovsky, Nicolás. Pizza Margarito. > p. 303
- Berro, Gonzalo. Diseñar con un buen método, garantiza los buenos resultados. > p. 296
- Blanco, Miguel. COTA. > p. 299
- Bravo, Rafael Ángel. Experiencias y reflexiones a través de la fotografía. > p. 302
- Bretti Robert, Paula Andrea. Mía Made. > p. 299
- Buschiazzo, Carmen. La Gran Bandera Argentina. > p. 303
- Cabello, Marcela. Sur Clothing. > p. 299
- Calcaterra, Pablo. Identidad de Marca de Alto Impacto. > p. 296
- Calviño Hermida, Yanina. Mandálica Pottery. > p. 305
- Calvo, Ignacio. Caxon Caps. > p. 299
- Camacho, Morena. MOLUCA. > p. 299
- Cantelmi, Facundo. Los Cuentos Foley. > p. 304
- Cari, Gisela. Homahua. > p. 300
- Caro Guzmán, Paula Andrea. Renza Diseño. > p. 300
- Carvajal, Luis Julio. Collage Vacío. > p. 302
- Casares, Fernando. Original Chalk. > p. 306
- Castro, Gabriel. El Bosque. > p. 297
- Chichisola, Mariel. Redes sociales, naming y derecho de marcas: cómo pensar, usar y proteger tu marca. > p. 296
- Chomski, Cinthia Judith. Dixit Letras Dinámicas. > p. 300
- Cobos, Victoria. The Art Break. > p. 304
- Colina, Stefany. Bitácora de Una Cuidadora. > p. 302
- Cores, Flavia. Tipos y formatos de contenido. > p. 296
- Cuevas Otonelli, Mariángeles. De La Paz Gráfica. > p. 301
- Daprà, Julieta. Julieta Cuadernos. > p. 306
- De Sanctis, Jesica. Antojo. > p. 302
- Di Cocco, Catalina. GOOD BOY COUNTY. > p. 305
- Díaz Caamaño, Estanislao. Homahua. > p. 300
- Díaz, Flor. El arte de contar historias a través de las imágenes. > p. 296
- Dipp, Yasmín. ¿Cómo diseñar tu propuesta de servicios en digital?. > p. 296
- Dreher, Sol. El arte de contar historias a través de las imágenes. > p. 296
- Duran Archila, John. Arial12. > p. 299
- Elguero, Virginia. Original Chalk. > p. 306
- Escalante, Vanía. Connatural. > p. 301
- Escobar, Camila. Pralemy. > p. 300
- Fabian Romero, Marcelo. Fotografía Gastronómica. > p. 302

- Federico, Ana María. Cómo construir un pitch de negocio exitoso. > p. 296
- Ferrari, Ana Paula. Conciensus. > p. 299
- Ferraro, Gisella. FANCINE. > p. 301
- Ferraro, Gisella. FANCINE. > p. 304
- Fiorelli, Facundo. Homahua. > p. 300
- Flores Piran, Carlos. Bränderluft Estudio de diseño. > p. 301
- Fraga, Michelle. Comunicación digital con el usuario. > p. 296
- Friedrichs, Sara. Saradibruja. > p. 303
- Gaitan, Aldana. Lola Marga. Estudio Creativo. > p. 301
- Galvan, María Belén. Belén Cursos de Francés. > p. 305
- Garay, Álvaro. Fase Cero. > p. 304
- García López, Florencia. Proyecto Troyas. > p. 302
- García Ribeiro, Ana Carolina. MODA Inventiva. > p. 300
- Giannetti, Paula. Redes sociales, naming y derecho de marcas: cómo pensar, usar y proteger tu marca. > p. 296
- Gimenez, Maria. Fase Cero. > p. 304
- Gómez, Camila. Ramasser. > p. 305
- Gonzalez Bueno, Victoria. Customizate. > p. 304
- Grabre Camors, Natacha. Fase Cero. > p. 304
- Grinberg, Lorena. HangUp Baby®. > p. 306
- Guerrero, Adrián. AX Studios. > p. 304
- Guevara, Melisa. Melisa Guevara Joyería Sustentable. > p. 298
- Guillermo, Pardo,. ¿Qué comemos hoy?. > p. 238
- Gutiérrez Montañez, Diego. De la Cruz. > p. 304
- Hernández, Andrea. Eli Hndz "Hecho en casa". > p. 202
- Hernández, María Verónica. Taller Esmeralda. > p. 303
- Higuera, Carlos. Estudio Kudasai. > p. 301
- Hornus, Eleonora. Las Violetas de Ema - Somos Tierra. > p. 298
- Ilari, Lucía. Educatoria. > p. 298
- Izura, Florencia. Dixit Letras Dinámicas. > p. 300
- Jacquet, Emilia. YerBA tours. > p. 304
- Krawczuk, Lorraine. YerBA tours. > p. 304
- Lainez, Soraya. Lanni. > p. 298
- Laprovitera Shahnazarian, Eugenia. Ramasser. > p. 305
- Larran, Ana. Juegos Multiverso. > p. 300
- Laura Marino, Maria. Wara. > p. 299
- Ledesma Briozzo, Felicitas. Servicios de Asesoría y Acompañamiento. > p. 297
- Lencina, María José. Almacén de Idiomas. > p. 301
- Lione, Selva. Espacio Nazca. > p. 302
- López, María Victoria. Tengo Danza. > p. 297
- Lujan Zacchino, Catalina. Fineart cuadros personalizados. > p. 303
- Maffrand, Maria Noe. Noma Objetos ilustrados. > p. 302
- Mancera Silva, Diana Milena. Modetec. > p. 304
- Manzi, Candela. Enciende Tu Poder. > p. 301
- Marinelli, Mercedes. Amada Victoria. > p. 305
- Mariotta, Cecilia. OMG! Design Studio. > p. 303
- Martin, Liza. Liza Martin accesorios. > p. 305
- Marzinotto, Emilia. Puebla Estudio. > p. 298
- Mata, Antonella. Astray_not404. > p. 300
- Mendvel, Antuane. Laikana ecológica. > p. 298
- Milan, Agustina. Sunflowers Ediciones. > p. 302
- Mizzau, Laura. Tres Hormigas Textiles. > p. 298
- Molina, Pablo. Dekkin - Accesorios para celulares. > p. 305
- Molina, Sebastián. Las 10 técnicas de venta para emprendedores. > p. 296
- Monti, Yesica. Comunicación digital para negocios conscientes. > p. 296
- Mora, Camilo. Francachela food truck. > p. 303
- Morales, Patricia. MINIMAL CHILE. > p. 298
- Moreno, Ariana. Nana León. Pastelería y Catering. > p. 303
- Morono, Rocío. Proyecto Troyas. > p. 302
- Mosquera, Mariana. By Galita la coach. > p. 298
- Muñoz, Mariesther. Fisura labial y palatina. > p. 303
- Navarro, Josefina. Niñas Noriega. > p. 299
- Ordoqui, Itxi. Puebla Estudio. > p. 298
- Paladino, Christian. Avant Producciones Audiovisuales. > p. 301
- Pandini, Sol. Fivatz. > p. 301
- Parra, Micaela. Ciel Joyería. > p. 301
- Pérez, Sonia Juliana. Investigar es fácil. > p. 305
- Petito, Ailen. SHACAMAR. > p. 299
- Pettersen, Fabiana. Redes sociales, naming y derecho de marcas: cómo pensar, usar y proteger tu marca. > p. 296
- Piñeiro, Azul. Estudio Kudasai. > p. 301
- Puello de Jesús, Juan Francisco. Ecomoda By Dixs Frank. > p. 298
- Raimondo, Matias. Fulbo! Juego de mesa. > p. 300
- Ramirez, Ailén. AGENCIA PAR. > p. 302
- Ramirez, Violeta. Paz para Mambrú. > p. 300
- Retamar, Julieta Natacha. Amada Victoria. > p. 305
- Reyes, Jacqueline. El Café de Joaquín. > p. 303
- Reyno, Joana. OMG! Design Studio. > p. 303
- Ricciardulli, Lino. Kunst_textiles. > p. 305
- Riganti, Mariu. Crecimiento e Identidad para RRSS. > p. 296
- Rodríguez Merlino, Tomás Leandro. Tofive. > p. 300
- Rodriguez Soifer, Solange. Startup Grind Buenos Aires. > p. 304
- Rojas, Katherine. Renhacer. > p. 300
- Rojas, Camilo. Tribu Errante. > p. 304
- Rosenfeld, Marcela. Aventuritas al mar. > p. 305
- Sagal, Jorge. El Café de Joaquín. > p. 303
- Sanchez, Jessica Marina. Heraldas. > p. 305
- Santander Trangoni, Anabella Ingrid. Sunflowers Ediciones. > p. 302
- Seara, Ana Paula. Natural. > p. 299
- Serna Gonzalez, Sergio. Psicotectura. > p. 303
- Silva, Alejandro. Sondo Lab. > p. 301
- Simón Cáceres, Juan Ignacio. RUMBOA. > p. 301
- Simone, Andres. Laguna Club Luján. > p. 303
- Simone, Andrés. Caxon Caps. > p. 299
- Simsolo, Sebastián. Dimension3.ba. > p. 305
- Smart, Fiona. Fivatz. > p. 301
- Soto, Mechaso. Mates #antibatidores. > p. 306
- Stamateas, Sofía. Hablar bien, vender más. > p. 296
- Steinhardt, Clara. Como el Barro. > p. 303
- Sumer Elías, Miguel. Cuidando la seguridad informática y jurídica de tu emprendimiento digital. > p. 296
- Vaillard, Laura. Un instante para siempre. La importancia de la estrategia. > p. 296

Vanegas, Andrea. Trompo Mobiliario Infantil. > p. 300
Vergara, Victoria. Fase Cero. > p. 304
Verstraete, Mai. Proyecto Moksha. > p. 299
Villamarin Jimenez, Sandra Milena. Baularte. > p. 297
Villamayor, Virginia. Juegos Multiverso. > p. 300
Viñas, Lucas. Las 10 técnicas de venta para emprendedores. > p. 296
Viscio, Micaela. LAWC - Love Affair With Candles. > p. 301
Zumarraga, Milagros. Meraki Paper. > p. 305

Abstract: This article briefly details the history, development and projection of the Entrepreneurs Summit which, since its birth in 2016, integrates the International Design Week in Palermo. The International Design Week in Palermo celebrates 16 years and has become all its associated events that take place within its framework (Latin American Design Meeting, Design Research and Development Colloquium, Latin American Design Teaching Congress, Forum of Innovative Chairs in Design, Communication and Creativity, Summit of Entrepreneurs, Networking DC) in the most important design event in the region, and one of the most significant in the world, for its quality, scale, continuity and gratuity.

Keywords: Entrepreneurs Summit - Entrepreneurs - Entrepreneurship - Innovative projects - Latin America - Design - Advice - Exchange of experiences - Networking.

Resumo: Neste artigo detalha-se brevemente a história, desenvolvimento e projeção da Reunião de Empreendedores que, desde seu nascimento no ano 2016, integra a Semana Internacional de Design em Palermo. A Semana Internacional de Design em Palermo completa 16 anos e foi-se convertendo, com todos seus eventos associados (Encontro Latino-americano de Design, Colóquio de Investigação e Desenvolvimento em Design, Congresso Latino-americano de Ensino do Design, Foro de Cátedras Inovadoras em Design, Comunicação e Criatividade, Reunião de Empreendedores, Networking DC) no acontecimento de Design mais importante da região, e um dos mais significativos do mundo por sua qualidade, escala, continuidade e gratuidade.

Palavras chave: Reunião de Empreendedores - empreendedores - empreendimento - projetos inovadores - Latino-américa - design - assessoramento - intercâmbio de experiências - networking.

Resumen: En este artículo, se describe como se realizó la segunda edición del Foro Virtual de Creatividad Solidaria, que integra la Semana Internacional de Diseño en Palermo, y se realiza de manera libre y gratuita. Se reunieron estudiantes, profesionales y emprendedores, donde presentaron sus proyectos innovadores, solidarios y sustentables.

Palabras clave: Diseño - Innovación - Sustentabilidad - Sostenibilidad - Solidaridad - Bien Público - Impacto Positivo.

[Resúmenes en inglés y portugués en p. 329]

El Foro de Creatividad Solidaria, cuya tercera edición, en modalidad virtual, se realizó en julio 2022 convocó a instituciones, profesionales, emprendedores, profesores y estudiantes que actúan desde una perspectiva solidaria y social, llevando adelante iniciativas creativas que actúen positivamente sobre sus entornos, el medio ambiente y la calidad de vida de sus comunidades. Se presentan experiencias, propuestas, casos, reflexiones, proyectos que testimonian la sensibilidad de los creadores académicos y profesionales de la región.

El Foro de Creatividad Solidaria estimula la incorporación de temáticas solidarias y sociales (sustentables, ecológicas, ambientales, inclusivas y diversas entre muchas otras) a la agenda del diseño, las comunicaciones y la creatividad de la región tanto en el quehacer profesional como en la formación académica de su estudiante.

El III Foro de Creatividad Solidaria se realizó del lunes 25 al viernes 29 de julio de 2022 en 18 comisiones donde presentaron 180 experiencias, iniciativas y proyectos que se detallan a continuación:

— **Comisión: Arte y emprendimientos que contribuyen a la sociedad.**

Lunes 25 de julio 10:00 HS

FCS01. Artes Plásmicas, para el Di-seño de la vida.

Bianchi, Maryela

Artes Plásmicas, propone que para crear una mejor obra, y que impacte en el entorno, entonces debemos mejorar al artista que somos. Y eso implica todo un proceso de creación también en cada quien. Maryela nos transmite un proyecto en el cual participó realizando el arte y comunicación. Un concurso Nacional dirigido a los niños, su familia y maestras, que implicó la creación de nuevos estados en cada quien, para hacer posible el envío de los escritos solicitados.

FCS02. The Art Break. Cobos, Victoria

Construido sobre el concepto de Bienestar Cultural, The Art Break busca acercar el arte a las empresas. Durante la pandemia quedó comprobado que el arte hace bien y

que contribuye a mejorar la productividad, bajando los niveles de estrés y estimulando la creatividad y el pensamiento lateral. A través de programas semanales de arte y cultura, las empresas ofrecen a sus empleados y clientes experiencias memorables y distendidas que cortan con la rutina del día por apenas 30 minutos.

FCS03. El arte urbano: Murales como atractivo turístico de los barrios Villa Urquiza, Palermo y Colegiales. 2009-2016. Cuestas Camacho, Johanna Andrea

El arte urbano, en sus diversas expresiones, es uno más de los variados atractivos turísticos de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Para este trabajo se toman como referencia los murales presentes en los barrios de Villa Urquiza, Palermo y Colegiales desde el año 2009 al 2016. En el proceso de transformación que ha tenido el arte urbano interviene un conjunto de actores que han consolidado las características gráficas de estos murales.

FCS04. Identidad en construcción. Caminos de búsqueda y transformación. Kurz, Carolina | Cognioul, Vero

Es una producción artística para pensar la identidad con jóvenes. Está compuesto por un material audiovisual original que reúne 15 entrevistas a diferentes personas que comparten algo de su historia. Este material está apoyado por una caja de herramientas, con materiales teóricos y propuestas pedagógicas y artísticas para usar en las aulas o talleres.

FCS05. Maketrefe, proyecto artista por otras formas de relacionarse con la belleza. Lampert Ceolin, María Manoela

Maketrefe une las artes de la performance, de la pintura y dibujos, al activismo de la expresión por medio de la herramienta de maquillaje. Tiene el objetivo de propagar informaciones relacionadas con la moda y con la belleza.

FCS06. Desarrollo de la exposición de arte: Fisura labial y palatina. Muñoz, Mariesther

La exposición de arte Fisura labial y palatina expone la experiencia de Mariesther Muñoz Phi como paciente de paladar abierto y labio leporino bilateral completo. Su

discusión artística-educativa cuestiona la belleza del cuerpo humano en su estado natural y reconstruido, además de presentar la cirugía plástica principalmente con fines médicos. Se presentará el recorrido de la exposición desde el 2017 hasta el 2022, sus aportes y beneficios del proyecto.

FCS07. El Collage como herramienta del proceso creativo y la resignificación del re-uso de materiales: nuevas ideas para un mismo deshecho. *Sanchez Tapia, Mercedes*

El collage: ejercicio práctico de nuestro pensamiento periférico, palimpsesto de mi ser. Entender por medio de la experiencia, vivir un proceso de conocer y empatizar para diseñar con la mejor perspectiva el objeto centrado en el ser humano con la intención de mejorar la calidad de vida de las personas. Semiótica y radiografía de una idea que se te ocurrió, entender su conceptualización, sanar conflictos internos y organizar al creativo que tenés dentro. Resignificación y re-uso de materiales

— Comisión: Diseño de indumentaria con enfoque sustentable

Lunes 25 de julio 13:00 HS

FCS08. FCS8. Moda que conserva bosques. *Cajacuri, Jorge*

CAXACORI STUDIO somos una empresa de moda sostenible que desarrolla indumentaria para un mundo mejor. Trabajamos con comunidades nativas recolectoras de caucho silvestre de la selva amazónica desarrollando accesorios de moda que contribuyen a conservar bosque amazónico y empoderar comunidades nativas. Creemos que la moda tiene un potencial enorme para generar un impacto positivo en el medio ambiente y las personas.

FCS09. Calzado sustentable y libre de crueldad. *De Iacovo, Andrea*

Calzado a medida de diseño artesanal con técnicas de upcycling y biomateriales

FCS10. La armadura y yo. *Escobar Zuluaga, Paulina*

Este proyecto está basado en dar solución a la ansiedad social que se presenta en los niños de 5 a 10 años por medio de terapia de choque, las prendas tienen un factor sostenible importante ya que están diseñadas para perdurar en el tiempo por medio de un sistema de expansión que permitirá el uso de la misma a lo largo del proceso de crecimiento del Niño, además tienen un juguete anti estrés incorporado para dar tranquilidad en situaciones de tensión.

FCS11. La tela tiene talento. *López, Cristina Amalia*

La moda es una industria que conjuga cuestiones culturales, sociales, económicas, éticas, políticas, religiosas y hasta psicológicas. Actualmente como industria se encuentra en metamorfosis, por los grandes cuestionamientos que se le están realizando por su impacto social y ambiental. La moda es una herramienta poderosa para cambiar costumbres, ideas y patrones de conducta que

pueden inspirar la sostenibilidad con propuestas innovadoras. Desde el punto de vista del desarrollo económico social, la Moda genera PBI, empleo y riqueza. La Tela tiene Talento es un proyecto institucional de la firma COMERTEX junto a ALADI y CONPANAC para incentivar a los diseñadores a sumar al UPCYCLING.

FCS12. Desarrollo de prototipos funcionales (accesorios) con enfoque sustentable. *Portillo, Laura*

Se inició la etapa investigativa para identificar las técnicas apropiadas, se optó por el upcycling y la customización ya que permite usar remanentes textiles y prendas en desuso, se reunió la materia prima para la producción de 50 cartucheras esto se logró con 5 pantalones de jeans en desuso y 1kg de retazos textiles.

FCS13. Indumentaria Infantil a base de tejido sustentable y estampación botánica. *Ruiz Alvarez, María Elena*

Se inicia el proceso de investigación teórica para establecer las líneas de trabajo con enfoque sustentable. En la ejecución del diseño se opta por el algodón como materia prima para el tejido, posterior teñido y ornamentación. Se efectúa una tipología mixta infantil, con diseño simétrico y mangas largas, para la temporada otoño invierno.

FCS14. Natural. *Seara, Ana Paula*

Natural es una marca de indumentaria y objetos textiles alineada a una filosofía sustentable. Trabajo con fibras y tintes naturales y recuperación textil. Prendas actuales y diseños exclusivos, poniendo en foco en la durabilidad, atemporalidad y consumo responsable. Actualmente me encuentro trabajando en una línea no-gender y sumándome a proyectos de responsabilidad social en los que pueda involucrarme, para lograr un mayor impacto positivo, porque la igualdad genera una sociedad más sostenible

FCS15. Segundas Oportunidades. *Walter, Frida*

Brindamos soluciones para transformar los descartes de la Industria Textil en recursos, generando conciencia y valor para todas las personas involucradas.

— Comisión: Diseño Industrial y de espacios con impacto positivo

Lunes 25 de julio 16:00 HS

FCS16. Diseñar con ellos, primer taller inclusivo de diseño interior. *Cassinelli Doig, Adriana*

Taller dirigido a personas adultas con discapacidad intelectual en el cual aprenden conceptos de diseño interior, realizan la remodelación de su dormitorio según sus requerimientos y gustos. Logrando comprender mejor el espacio, su entorno, plasmar sus propias ideas y tener un nuevo enfoque laboral.

FCS17. Rolas, cubre rayos de diseño para Silla de Ruedas. *Oelrich, Verónica*

Nuestro objetivo es transformar las sillas en hermosas, cálidas y amigables sillas de diseño, brindándole a las personas con discapacidad un accesorio de moda, generando un impacto positivo en ellos y en la sociedad,

VISIBILIZÁNDOLOS. En Rolas venimos a atraer miradas, comprendiendo que no hay “discapacitados” sino personas con discapacidad.

FCS18. Desarrollo a distancia de prótesis experimentales. Reyes, Mauricio | Fonseca, Andrés

Diseño y manufactura de una prótesis mecánica funcional en un usuario con amputación parcial de dedos y mano. El desarrollo es parte de una iniciativa de apoyo social a distancia, dirigida a individuos en entornos rurales, con recursos limitados. Se usaron medios digitales y audiovisuales para la adecuación de una prótesis estandarizada, a las medidas y necesidades del usuario final. Así, se demuestra la viabilidad para desarrollos asequibles y de apoyo hacia nuevos usuarios.

FCS19. Diseño industrial, un hacer responsable con la sociedad. Roa, Paola Andrea

Nos encontramos en una sociedad donde gran parte de las necesidades básicas están siendo desatendidas, por ende, damos a conocer un proyecto de Innovación Social en el cual el Diseño Industrial se convierte en una herramienta de impacto positivo a la comunidad.

FCS20. Bambu Laminado Colado: alternativa no eco-design de móveis e artefatos. Rocha Carneiro, Rodrigo

O bambu é um material sustentável e em sua forma laminada colada apresenta-se como uma madeira alternativa e versátil na fabricação de móveis e artefatos. Neste contexto, o artigo pretende apresentar argumentos e experiências obtidas no campo do ecodesign com este material a fim de atender as necessidades ambientais e do mercado contemporâneo.

FCS21. Desarrollo de un objeto habitable urbano temporal con cubierta textil incorporando una capa delgada fotovoltaica. Rojas, Emilia

El presente trabajo de investigación se realizó el año 2016 para optar al grado de Mg. en Habitat Sustentable y Eficiencia Energética. Cuyo desarrollo se apoya en una metodología de diseño para integrar capacidades energéticas de un material fotovoltaico en una problemática urbana donde los objetos carecen de un sentido de pertenencia territorial y muchas veces aparecen integrados de manera forzosa al paisaje urbano, como es el caso de la ciudad de Concepción.

FCS22. Mapa de Movilidad: Análisis de la Movilidad en las Ciudades a partir de Casos Particulares. Sahagun, Rubén

El Mtro. Rubén Sahagún Angulo, especialista en Sustentabilidad y Diseño, desarrolla un mapa de movilidad para la Unidad Azcapotzalco, a través de una encuesta se analiza el problema en relación a tipos de transporte, distancias y tiempos. Se hace un diagnóstico de 20 aspectos económicos, sociales y ambientales con el objetivo de mejorar la movilidad de los centros laborales y estudiantiles y, por lo tanto, de las ciudades.

FCS23. Desenvolvimento de uma bicicleta adaptada para estimular a prática de atividades psicomotoras. Ventura, Flávio | Oliveira, Luís Fernando de | Patez, Leodonis André Souza

Esse estudo apresenta a elaboração de uma bicicleta adaptada para auxiliar no desenvolvimento psicomotor. O objetivo desse estudo foi desenvolver uma bicicleta para auxiliar no desenvolvimento psicomotor de um adolescente com Paralisia Cerebral, assim estimulá-lo na prática do exercício físico. Foi realizada uma pesquisa tecnológica de caráter experimental.

— Comisión: Productos que contribuyen al bien público
Lunes 25 de julio 19:00 HS

FCS24. Beca tu futuro. Bautista, Isabel

Beca tu futuro es una plataforma web que tiene como objetivo concentrar todas las oportunidades de becas para República Dominicana en un solo portal que documenta y gestiona desde la publicación hasta la adjudicación de todas las convocatorias.

FCS25. Aprovechamiento y transformación del residuo textil. Homez Saenz, Julieta

Utilizar el residuo textil como base en la elaboración de productos con larga vida útil en el sector mobiliario.

FCS26. Gestión de residuos en un Taller de Velas Naturales. Lertora, Verónica

Una de las problemáticas del taller -teniendo en cuenta que la marca nació como una alternativa de velas lo más naturales posibles, considerando la salud del planeta y de las personas- es el manejo de residuos generados durante todo el proceso de obtención de materia prima y elaboración de productos.

FCS27. Propuesta de diseño con enfoque en grupos vulnerables, caso adultos mayores. Luna Rodriguez, Sofia Alejandra

La osteoartritis se encuentra actualmente entre las primeras causas de invalidez total en México, es una enfermedad de curso lento, crónica, partiendo de esto se estableció el objetivo de llegar a conocer las principales complicaciones que presentan las personas de la tercera edad que lo padecen y proponer un producto de terapia que ayude a mejorar la realización de las actividades cotidianas de este grupo vulnerable partiendo de lo anterior se propone un producto que ayude a minimizar las dolencias de este padecimiento por medio de magnetoterapia, el cual surge de una investigación de corte cualitativo con enfoque exploratorio-descriptivo.

FCS28. LEDGE WALL; Revestimiento arquitectónico a partir de residuos industriales. Pérez Márquez, Paula Andrea | Casas, Leidy Marcela | Casas, Leidy Marcela | Rivas, Miguel Mateo | Salazar, Yuliana

Revestimiento de muro con función almacenaje para el área de oficinas de la empresa PAPELES Y CARTONES DE CALI; realizado con tubos de cartón recuperados,

recubiertos por lámina de papel reciclado; parte de un diseño modular, de fácil, armado y desarmado para garantizar el desmontaje y fácil reparación del producto.

FCS29. Contenedor portable de basuras. *Portilla Benavides, Francisco Javier*

Es evidente el impacto directo que han originado las basuras y los residuos sólidos en el planeta por la falta de más cultura ciudadana, la problemática ambiental ha sido una crisis evolutiva, de esta manera surge una propuesta de diseño disruptivo con la intención de proponer un contenedor portable que modifique los hábitos de las personas a la hora de deshacerse de los residuos y las basuras para así evitar la problemática actual. El concepto que queremos difundir es que el contenedor de basura viene hacia ti.

FCS30. CAMELIA. *Scognamiglio, Erika*

Un emprendimiento de mobiliario y productos sostenibles. CAMELIA surge a partir del deseo de fusionar mi profesión como Interiorista con el sueño de ayudar a nuestro planeta. En esta sociedad de consumo en la que vivimos deberíamos prestar más atención a todos los desechos que generamos. ¡Y qué mejor manera que reutilizándolos para hacer mobiliario con ellos! ¿Qué hacemos? Uno de nuestros productos son los puf hechos con neumáticos en desuso. 1 Puf CAMELIA = 1 neumático menos

FCS31. La Indumentaria de los Auxiliares de Vuelo en Colombia. *Vanegas Ochoa, Lina Maria*

El uniforme estandarizado mundial, cuenta con una morfología que sigue la línea del sastre, la cual aunque estéticamente es agradable, al parecer no es compatible con las tareas y el espacio laboral de auxiliar de vuelo. El Proyecto de investigación surge para mejorar un uniforme globalmente utilizado, que ya no cumple las funciones básicas y que se encuentra por lo tanto, en un estado obsoleto

FCS32. Halo. *Yáñez, María José*

Halo surge de la necesidad de construir un futuro sostenible. Reinterpretar la relación entre la humanidad y su entorno, mediante la reformulación de los materiales con el que lo conformamos. Se trata de una línea de luminarias para el hogar, hecha a partir de un biocompuesto de cáscara de huevo. A nivel formal también se busca el equilibrio, en este caso entre arte, tecnología y naturaleza. Se utiliza la luz como materia para construir, buscando formas simples que capten y dirijan la atención

— Comisión: Emprendimientos sostenibles que promueven el bien público

Martes 26 de julio 10:00 HS

FCS33. El mercado popular como escenario de expresión y preservación de saberes. *Ángel Bravo, Rafael*

Este proyecto explora diversos escenarios comerciales y de expresión cultural, en los cuales es posible evidenciar procesos de carácter multicultural e intercultural.

Aun cuando en sus orígenes se enfoca en dichos espacios, eventualmente evoluciona para abordar nuevos fenómenos, vinculados al folklore demográfico, indagando en la utilización de hojas y fibras como recurso utilitario, ahondando en la relación que se genera entre consumidores, alimento y los objetos inherentes a su cotidianidad.

FCS34. Sauce se viste de verde. *Carrivale, Marcela*

Nos planteamos fomentar el emprendedurismo como herramienta para la inclusión laboral de mujeres de Sauce Viejo. El propósito de este proyecto es crear talleres de formación de emprendedoras, que reutilicen, reciclen y reduzcan prendas en desuso, contribuyendo de forma indirecta con la reducción del gas efecto invernadero y cambio climático, también promover el desarrollo económico e independencia de mujeres.

FCS35. Ruah. *Gómez, Andrea*

Promovemos la inclusión social y el desarrollo integral de mujeres que atraviesan situaciones de vulnerabilidad por medio del desarrollo de espacios de capacitación en oficios artesanales, donde se priorizan ejes como la cultura del trabajo, el desarrollo de habilidades socio-emocionales y la autonomía. Elaboramos productos a partir de materiales nobles y naturales que prometen armonía, durabilidad, y atemporalidad.

FCS36. ExtreModamente. *Kors, Melany*

En ExtreModamente fortalecemos la economía naranja a través del desarrollo de capacidades, promoción e interconexión de talentos y sectores económicos desde las bases del conocimiento y de la creación de alianzas estratégicas públicas y privadas, dentro y fuera de Venezuela para impulsar y promover el quehacer artístico y del emprendimiento creativo.

FCS37. Coworking Solidario. *Louis, Jean Daniel*

Nuestro proyecto está trabajando para establecer en la República Dominicana el primer coworking solidario, un espacio de negocios compartido por personas con discapacidad, para darles independencia y libertad financiera.

FCS38. AHORA EMPRENDE. *Onofre, Maria Elena*

Ahora Emprende es un programa de asesoramiento, motivación, seguimiento y capacitación de emprendimientos en la Sexta Sección de la Provincia de Buenos Aires. Los objetivos generales del programa son promover el desarrollo y la producción local y a la vez poder capacitar y asesorar a emprendedores para potenciar el crecimiento de sus negocios

FCS39. ALQUIMIA taller de Expresión Artística y Artesanías con material reciclado. *Perez Maidana, Maria de los Angeles*

El proyecto está orientado a fortalecer la capacidad creativa de las personas institucionalizadas en un hospital de salud mental y la comunidad; Es un espacio de construcción de conocimiento, desarrollo y / o recuperación de habilidades cognitivas y sociales a través de técnicas artísticas. Se realizan artesanías con material reciclado para que logren realizar un emprendimiento socio-laboral y cuidado del

medio ambiente, autogestivo. Promoviendo la inclusión de las personas con discapacidad a fin de favorecer los procesos de externación y restitución de derechos.

FCS40. Amazonía para el mundo. Rodas Pérez, Manuel Antonio

Con el objetivo promover de manera innovadora en los mercados nacionales y extranjeros productos orgánicos, sostenibles, propios de la nacionalidades de la selva amazónica del Ecuador, se plantea el proyecto del I Encuentro Amazónico Gastronómico - Empresarial "AMAZONÍA PARA EL MUNDO", evento que busca conservar la cultura de nuestros pueblos originarios y potenciando el turismo, emprendimientos innovadores a nivel local, nacional e internacional.

FCS41. Estrategia Didáctica, un emprendimiento de impacto socioeducativo. Rodríguez, Roxana Verónica

Estrategia Didáctica es un emprendimiento social que impulsa prácticas educativas de impacto. Promueve la justicia educativa, la transformación social y la innovación pedagógica. Además, facilita el desarrollo humano y profesional de sus miembros en un marco de respeto al medio ambiente y a la integridad de todos los seres vivientes.

FCS42. Intercolegiales Culturales. Vega, María Victoria

Intercolegiales Culturales como política de gobierno, surge en el marco del Plan Maestro de las Culturas 2013 - 2023, cuya visión es proyectar a San Luis globalmente con identidad propia, inclusiva y diversa, con un mayor nivel de desarrollo cultural y con un sector cultural más dinámico y competitivo.

— Comisión: La tecnología como aliada para el bien público

Martes 26 de julio 13:00 HS

FCS43. Ecohome. Becerra Torres, María Fernanda

Desarrollamos una idea que consiste en la creación de una Web App que funcionará, en un principio, generando soluciones a problemas ambientales, los cuales están estipulados en 1 (uno) de los varios apartados de las ODS, puntualmente el número 12 (Producción y consumo responsable). Como enfoque inicial hemos elegido abordar las problemáticas relacionadas al agua, energía y plástico dentro de la ciudad de Bogotá, buscando de esta manera alcanzar a un grupo de personas jóvenes interesados

FCS44. Huellas de Extinción. González, Pancho

En cuarentena y con el fin de concientizar a la gente y que se hicieran socios, WWF Chile lanzó la experiencia web mobile "Huellas De Extinción". El sitio revivió a animales donde se podía compartir con ellos a través de la tecnología realidad aumentada, viendo en 3D al PÁJARO DODO, la PANTERA NEBULOSA y el ALCA GIGANTE. El usuario pudo conocer más sobre estos animales emblemáticos, como qué comían o cuál era su hábitat natural.

FCS45. Pixelatl, una plataforma de Innovación social. Desarrollando los ecosistemas audiovisuales a través de la colaboración. Guillén Mandujano, Lupita | Iñesta Ocampo, Jordi

Asociación con 10 años de existencia, cuyo objetivo es cerrar brechas entre individuos y organizaciones, para democratizar la creación multimedia en México, América Latina e Iberoamérica. Creando diversas plataformas de encuentro, aprendizaje y colaboración. Fomentando el desarrollo y cultura local con una proyección internacional.

FCS46. Software OBS: hacia la igualdad de posibilidades tecnológicas en Internet. Kesler, Fabian

Popularizado por la pandemia, OBS ha permitido que artistas y emprendedores de diferentes ramas como ser teatro, música, radios y canales streaming independientes hayan podido dejar huella y presencia de sus trabajos de un modo profesional, igual o mejor a los logrados con software comercial de alto valor.

FCS47. Arduino para invidentes. Lorca, Vicente

Diseño y desarrollo de un shield de adaptación de los pines para Arduino, así logramos que personas invidentes puedan reconocer los pines, y poder crear sus propios circuitos electrónicos. Esto en busca de encontrar autonomía a la hora de crear solución para gente con discapacidad, para que sean ellos mismo quienes crean.

FCS48. Oriáh: Medio de comunicación sobre arte y cultura. Minera, Fanny | Minera, Alain

Oriáh es un medio de comunicación digital que busca visibilizar a los artistas hondureños, así como informar sobre eventos, noticias e información relacionada con el arte y la cultura de Honduras ya existen pocos espacios en los medios de comunicación actuales que se enfoquen en promover este sector.

FCS49. Espacio Creativo Multisensorial para el área Crear 21 - UNALM – PERÚ. Osorio Díaz, Fiorella Giuliana

Hoy en día los espacios de estudio y de trabajo han evolucionado con el fin de convertirse en un catalizador para desarrollar el pensamiento creativo e innovador basado en aspectos multisensoriales. Este Proyecto busca implementar el área Crear 21, haciendo uso de implementos reciclados aplicando el urbanismo táctico, es decir, que el público se una a una experiencia colectiva. Para aspectos de datos se utilizará IA para conocer más el comportamiento humano en el espacio.

FCS50. Desarrollo de material educativo didáctico para no videntes con tecnologías 3D. Rios, Daniela

Por medio de las tecnologías 3d se buscó contribuir a la capacidad de aprendizaje de niños con discapacidad visual (ciegos y deficientes visuales) a través del diseño y construcción de material didáctico táctil, que respondan a las necesidades educativas, potenciando aptitudes intelectuales y su inclusión social en el ámbito educativo.

— **Comisión: Menos residuos, más sustentabilidad**

Martes 26 de julio 16:00 HS

FCS51. Tu descarte mi tesoro. Aciar, Anahi

Es un grupo de WhatsApp en el cual las empresas y emprendedores comparten que cantidad de desechos tienen depende su industria, como textil, madera, plástico, cartón y el emprendedor o la empresa que necesita esa materia prima (la cual es base de su producto) lo toma de forma gratuita. Actualmente está en marcha, creemos que un desecho de alguien es un tesoro para otros.

FCS52. Joyas con plásticos de un solo uso. Aida, Sanes

Se trata de una esta línea de joyería alternativa donde se exploran diferentes técnicas con materiales en desuso que me permitan cerrar ciclos y evitar que se sigan llevando a rellenos sanitarios estos residuos sólidos. En esta colección se trabajó plata, piedras naturales y residuos de envases plásticos de productos como botellas, cremas, cosméticos, entre otros, con técnicas de armado en joyería y con el concepto de lo natural a través de las flores.

FCS53. Packaging reutilizado. Arizabalo, Maria Victoria

1 packaging, 2 productos diferentes, misma utilidad: almacenar, conservar y aislar la humedad. Inicialmente, una bolsa plástica de un solo uso para almacenar pan libre de gluten, que al consumirse, es reutilizado para tener un segundo ciclo de vida útil como packaging aislante de un bikini.

FCS54. Sistema de empaque para productos artesanales de cerámica tradicional de Ráquira. Becerra, Margarita

Diseño de sistema de empaque especializado para la protección y exhibición de productos artesanales de cerámica tradicional popular de Ráquira, Colombia orientado a establecimientos que se dedican a la comercialización y/o fabricación y exportación de artesanías. Dado el uso de bolsas plásticas y la ausencia de sistema de empaque especializado para artesanías cerámicas de Ráquira-Boyacá que proteja, exhiba, comunique información y facilite el transporte.

FCS55. Huella vs Pasos. Delfino, Paula

Apenas comenzaba el año fui a una reserva natural de playas amplias y desoladas en la costa atlántica. Me atravesaron desechos. Me niego a entender aceptar basura humana en el mar y la playa. Me desafíe iniciar el año caminando 2022 pasos juntando los residuos cruzados en ese trayecto. No me alcanzaron las manos, tristemente, y fui testigo también de cómo la naturaleza a lo largo del tiempo se esmera en sobrevivir al plástico. Es urgente pensar qué pasos dar vs huellas neutralizar.

FCS56. Enredando, proyecto de triple impacto. Fleider, Karina

Enredando es una RED que reúne a diferentes actores de la industria textil y de la moda a través de proyectos de triple impacto. Este modelo de gestión se focaliza en tres pilares fundamentales: -Favorecer la calidad de vida de

personas de sectores vulnerables, -Dar nueva vida a los descartes textiles, -Poner en valor el trabajo artesanal.

FCS57. Evolucionando el Packaging con Soluciones EcoCompatibles. Kravhala, Max

En un planeta que cada vez más se pone en tela de juicio qué es biodegradable y qué no, si el plástico es bueno o malo. Decidimos innovar con soluciones científicamente comprobadas con el menor impacto ambiental posible. Comprendimos que, aunque nuestra sociedad será más consciente en un futuro cercano hoy no lo es y creamos soluciones libres de microplásticas que sustituyen la mayor cantidad de plásticos de un solo uso, la celulosa misma y hasta el mundo de los detergentes.

FCS58. La Diáspora Diseño de Joyas: Modelo sustentable y de inclusión social. Sánchez Duarte, Germán

Por medio de acciones como la recolección de aguas lluvia para ser usada para preparar yesos en proceso de cera perdida y para el corte y talla de piedras preciosas, el reciclaje de la cera al fundir los residuos de la talla de modelos y la utilización de materiales alternativos en la joyería logramos disminuir el impacto ambiental, también se benefician poblaciones vulnerables con la enseñanza del oficio de la joyería.

FCS59. D.R.Y - hecho con paraguas. Tonizzo, Antonela

D.R.Y además de significar -seco- en inglés, sus siglas representan: Design (diseño) Recycled (reciclado) You (vos) Como un llamado a la comunidad a cambiar hábitos de consumo. Hacemos buzos únicos con paraguas recuperados. Transformamos algo que era basura en recursos.

FCS60. STORM. Urquiza, Eduardo | Choque, Anahi

La idea nace en el verano, cuando hubo una serie de tormentas y la calle quedaba llena de paraguas rotos, me dedique a recolectarlos y a desarmarlos, cuando llega la convocatoria le planteo a las alumnas de la Escuela De arte municipal participar, de las ideas debatidas surge desarrollar accesorios contenedores (bolsos, mochilas, riñoneras), en cada clase avanzamos en el proceso proyectual, diseñado, moldería, corte y armado, destacando que cada alumna propone su estética al proyecto.

— **Comisión: Moda Inclusiva**

Martes 26 de julio HORA: 19:00 HS

FCS61. Transición en tu segunda piel. Ciccolella, Fernanda

El objetivo es diseñar sobre la prendas íconos reconocidos internacionalmente de cuidado de las mismas, pero re significados hacia la sostenibilidad. La propuesta se complementa con la producción de remeras en algodón 100% orgánico. Producir un impacto en tomar conciencia. Conciencia sostenible en prendas textiles a partir de la resignificación icónica.

FCS62. Espacio Mi Luz. *Fernández, Micaela Luz*

Espacio Mi Luz se trata de un nuevo concepto en «tiendas para bebés» en donde la mirada es niño-céntrica. Estamos enfocados en el cuidado integral de la familia desde el respeto por la fisiología, la naturaleza y el acompañamiento con amor. Ofrecemos artículos y juguetes, actividades y servicios para mamás, papás, bebés y niños/as.

FCS63. Modos de produção coletiva, com base no design participativo, em grupo de costureiras da periferia de Dourados, Mato Grosso Do Sul, Brasil. *Frainer, Marise*

Experiência junto a grupo de costureiras periféricas em Dourados, Mato Grosso do Sul, Brasil. O grupo produzia dois modelos de bolsas utilizando lonas de banners descartados pela universidade(UFGD). A partir das perspectivas de Sanders e Munari, introduziu-se experiências de design participativo, na busca reverter o processo de linha de produção.

FCS64. MODA Inventiva. *Garcia Ribeiro, Ana Carolina*

Objetiva-se aqui a análise da agência de Marketing Digital e Branding: MODA Inventiva. Criada para impulsionar marcas de moda e vestuário que atuam de forma responsável na área socioambiental. Diante da saturação do mercado de criação fashion, necessita-se de novas formas de emprender e processos criativos.

FCS65. Alejandra Jaramillo: una marca de moda con sentido. *Garzon, Alejandra*

Alejandra Jaramillo es una marca de moda con sentido, donde trabajamos fuerte para vivir nuestros valores: Inclusión, donde todas las mujeres cabemos, Colaboración, donde levantamos la voz para reconocernos, empáticas, no solo entender si no tomamos acción para ayudarnos. Diseñamos para diferentes alternativas anatómicas. Por esta razón hoy estamos enfocados en nuestra primer línea, vestidos de baño inspirados y pensados en mujeres supervivientes de cáncer de seno, con un diseño universal.

FCS66. Brote, reciclaje textil. *Lazarte, Karen*

Brote es un proyecto donde se realizan piezas textiles a base del reciclado de telas. Se desarrollan piezas textiles a base de telas, como tapices, bolsos, etc. Brote surge a raíz de querer generar conciencia de la vida útil que siguen teniendo nuestros objetos textiles, en especial las prendas de vestir que desechamos

FCS67. Construcción de identidad en la indumentaria adaptada. Diseño de prendas singulares a medida para personas con dificultad motriz. *Paolazzi, Merlina*

El proyecto tiene como objeto de estudio el investigar la posibilidad de otorgar identidad individual a partir de la creación de prendas adaptadas con diseño de autor. La oportunidad de inclusión y la expresión de identidad para estas personas son necesidades reales y actuales.

FCS68. Innovación en alta costura. Experimentación de modelaje sobre maniquí mediante la técnica de la macramé. *Peña, Angela*

El proyecto VENCI es una marca de diseño de indumentaria que mantiene un proceso sostenible y consciente.

Es un aporte social, ecológico que da a conocer la fusión entre la artesanía y la alta costura desde su materia prima, sus artesanos extremadamente talentosos de bajos recursos, y su conocimiento formando parte de una moda ética. Se centra en promover el potencial de los descartes textiles en el mundo de la alta costura, el valor que conlleva todo el conocimiento de nuestros artesanos y sus años de trabajo, y finalmente las ventajas de esta incorporación formando parte de un diseño único partiendo desde raíces tradicionales y ecológicas. Finalmente se intenta promover un nuevo enfoque con respecto al medio ambiente

FCS69. Ecomoda by Dixss Frank. *Puello de Jesús, Juan Francisco*

ECOMODA-RD es un proyecto de emprendimiento con impacto social creado por el diseñador y artesano dominicano Juan Francisco Puello de Jesús. Se trata de una línea de artículos que promueven y dan a conocer nuestros patrimonios históricos culturales por medio de la moda Dominicana y que son confeccionados con materiales reciclados. El objetivo de la marca es disminuir la contaminación en los ríos bosques y los océanos; inculcar en los jóvenes el espíritu emprendedor y la búsqueda de nuevas oportunidades así como la promoción de nuestros valores artísticos, culturales y la moda eco-sostenible.

FCS70. Trama B Textil, reciclaje inclusivo. *Rosas Franco, María del Carmen | Dell Acqua, Daniela*

Trama B textil es un proyecto que genera espacios de formación para personas con discapacidad en formato Workshop, tomando el desafío del triple impacto desde una real mirada inclusiva, enseñando a transformar el desecho en valor.

FCS71. Vestuário e Calçado para pessoa com mobilidade reduzida. *Santa Eulalia, Andreia Cristina | Hernandes Moreira, Francienne | Ventura, Flávio*

A moda refere-se a questão cultural no modo de se vestir e cada indivíduo, dentro da inclusão a moda tem a finalidade de desenvolver produtos, vestuários, para seus usuários de acordo com suas dificuldades e deficiência. Atualmente, as pessoas com deficiência têm dificuldade, em encontrar no mercado produtos e vestuários inclusivos, ou seja, que se adaptam às suas necessidades. Esse trabalho teve a finalidade apresentar a confecção de vestuário e calçados com tema o estilo urbano dentro da moda

FCS72. MAWO WICHILHENAY. *Toribio, Sandra A*

Mawo es un proyecto basado y nacido en medio de nuestra cultura y herencia wichí, crea una auspiciosidad que palpita la vida y cuenta historias de cultura, patrimonio y valor. Una iniciativa que pretende la vinculación del trabajo indígena a la industria textil y posee el objetivo de beneficiar la cantidad mayoritaria, que son las mujeres artesanas, impulsando, la belleza de la mujer indígena en su simpleza y su forma particular de empoderarse con la grandeza de su espíritu para mejorar sus familias y comunidades mediante la producción y comercialización de distintos productos hechas con chaguar.

FCS73. Moda ética con compromiso social. Vazquez, Melisa

Si bien generalmente se vincula la moda con el universo femenino, su mano de obra, mayormente compuesta por mujeres, está altamente invisibilizada y/o devaluada. Este proyecto tiene como objetivo promover el diseño ético en general y el comercio justo y transparente en particular, dándole valor y voz a las minorías detrás de la industria de la moda.

— Comisión: Ilustración y Diseño Editorial para el Bien Público

Miércoles 27 de julio 10:00 HS

FCS74. Cultura para aprender: Material didáctico para enseñanza de lenguaje Kaqchikel. Custodio, Jimmy

Investigación, diseño, ilustración y diagramación de manual para la enseñanza de lenguaje Kaqchikel nivel 4, ya que no se cuenta con un presupuesto para poder generar material adecuado, este será utilizado por la escuela de enseñanza de lenguas (CALUSAC), para impartir el curso del lenguaje a jóvenes y adultos de las diferentes áreas rurales y metropolitanas que deseen aprenderlo.

FCS75. Utilización del Nature Journaling como herramienta en la Educación Ambiental. de Souza, Juan

El Nature Journaling o los cuadernos de campo fueron utilizados por exploradores para registrar sus descubrimientos desde el Siglo XV. En la actualidad pueden ser utilizados como herramienta educativa y tomar formas diferentes y personales. El proceso de registro al aire libre tiene como principal finalidad abrir y expandir la curiosidad para mirar el mundo con un prisma menos antropocéntrico. Mostrare experiencias recogidas durante 6 años de educación de esta herramienta.

FCS76. Diseño Gráfico editorial accesible en textos en lectura fácil. García Diaz, Diego

Reuniendo experiencia académica y profesional en diseño, con el trabajo con el colectivo de personas con discapacidad intelectual, creamos la Editorial Visibilia, y editamos libros adaptados a lectura fácil, profundizando las normativas de diseño editorial accesible en una experiencia de co-creación con los usuarios finales.

FCS77. Mancha de Tinta. García, Verónica Silvana

Mancha de Tinta es un proyecto editorial independiente cuyo objetivo es visibilizar el trabajo de artistas con discapacidad. La edición limitada de cuadernos, libretas y agendas es ilustrada en tapa por diferentes artistas cuya obra cobra valor a través de la encuadernación artesanal y el diseño para la inclusión.

FCS78. Qa tzoleb`aal - Nuestra escuela, nuestra identidad. López, Michelle

Construcción de identidad de marca y creación de personajes para la escuela Qa tzoleb`aal de Yo´o Guatemala, ubicada en el municipio de Purulhá, Baja Verapaz, tomando en cuenta que el producto final transmita su esencia de marca.

FCS79. Fanzines de gobernanza. Agua potable y saneamiento. Moctezuma, Pablo

Utilizamos el Fanzine como detonante para la reflexión ciudadana acerca de temas de Gobernanza del Agua. En el primer fascículo exponemos la situación del agua potable y saneamiento en la ciudad de Mérida. Contamos una historia basada en hechos, donde reflejamos datos obtenidos a partir de investigaciones de corte científico.

FCS80. El rol de los procesos editoriales comunitarios en la construcción de memoria. Restrepo, Maria

Presentación del proyecto editorial de creación literaria ilustrada participativa “El Gato Mambrú”, que recoge las experiencias de excombatientes colombianos para la edición y publicación de un libro álbum para primera infancia. Se describen las razones que llevaron a la concepción del proyecto, el proceso de creación, la comunidad involucrada en el desarrollo del libro y el impacto que ha tenido como herramienta de reconciliación.

FCS81. Materiales educativos para el curso de valores en la escuela en Purulha, Baja Verapaz Guatemala. Roca, María del Carmen | Choché Hernández, Jairo Amadeo | Díaz Herrera, Andrea Lissette

Diseño e ilustración de manuales y juego educativos para niños de 2do grado, de la escuela Yo´o Guatemala. Los manuales se basaron en los valores, para los niños de Purulhá; los 3 manuales y el juego educativo iban en la misma línea gráfica, con el objetivo de poder enseñar y educar a los niños los valores para toda su vida.

FCS82. La ortotipografía como temática de bien común. Rodríguez Baquero, Nixon Yamid | Cornejo, Camilo

Desde el semillero investigativo «Text Appeal», de la Corporación Universitaria UNITEC en Bogotá, Colombia, se genera una reflexión acerca de la importancia de la ortotipografía como factor funcional dentro de la comunicación gráfica y, además, se generan cápsulas pedagógicas para acercar este tema al público en general y a los estudiantes de Diseño Gráfico en particular.

FCS83. Direito em HQ. Tavares Da Silva, Arisson

Já imaginou aprender sobre o universo jurídico e os seus direitos enquanto confere as publicações do Instagram? Essa é a proposta do projeto “Direito em HQ”, que promove a cultura dos quadrinhos e passa informações de maneira leve e divertida. A iniciativa é resultado de uma parceria entre a advogada Naiane Marques e o jornalista e cartunista Arisson Tavares. Ela é de São Paulo e ele de Brasília, mas uniram forças para transformar conteúdos complexos em algo de fácil compreensão.

FCS84. O pequeno príncipe careca (El principito calvo). Tavares Da Silva, Arisson

O Pequeno Príncipe, de Antoine de Saint-Exupéry, reapareceu sem os famosos cabelos rebeldes, por uma boa causa. Ele ganhou uma nova versão para entrar na luta contra o câncer e inspirar crianças que também ficam carecas durante o tratamento.

— **Comisión: Proyectos con perspectivas sociales que impulsan el bien público**

Miércoles 27 de julio 13:00 HS

FCS85. Ruta de integración cultural para el municipio de Cocula, Jalisco. Ayala Ponce, Luis Miguel | González Hernández, Nayeli Alejandra | Padilla, Zamir

La presente propuesta de diseño e innovación tiene como objetivo el desarrollo de un modelo de movilidad turística sostenible en el municipio de Cocula, con la finalidad de favorecer la reactivación económica tras las repercusiones que trajo consigo la contingencia sanitaria del COVID -19.

FCS86. Paloma de papel. Calderon, Sergio

El presente proyecto se lo trabajó con estudiantes de la Universidad, el objetivo es el reciclaje de boletas de la tranca La Paz-El Alto, mediante alianzas con empresas se va reciclar el papel para venderlo, con el dinero recaudado se va ayudar a las mujeres víctimas de violencia en la ciudad.

FCS87. Campaña para erradicar la violencia de género #A Mí Sí Me Importa 2020 – 2021. Carrion Romero, Diego Alejandro

En el año 2021 a raíz de la pandemia COVID-19, se programó y se diseñó una campaña con el objetivo de persuadir a la ciudadanía a denunciar casos de violencia de género dentro de los hogares, recalando que en el periodo de confinamiento de marzo a mayo, se registraron aumentos de violencia a la pareja en la ciudad Santo Domingo - Ecuador. Diseñar una campaña donde la ciudadanía se sienta incluida en la problemática social y se identifique como parte de la solución en la sociedad.

FCS88. Genero Libres Nos Queremos. Doldan, Micaela

El proyecto consiste en mostrar la libertad de la mujer emprendedora, luchadora, creativa e independiente, madre, hermana, abuela, niñas y adolescentes, incluyendo todos los géneros transgénero, aquellas que son muchas veces invisibilizadas. Mostrando que de la parte empoderada y no desde el victimismo, sino que la lucha se hace desde el trabajo, la acción, la educación.

FCS89. Propuesta de Calidad Sensible para el diseño de caminos peatonales. Duran, Trinidad

Al desplazarnos de un lugar a otro, caminando o en vehículos, tratamos de encontrar el camino más corto, usando tecnología o nuestra intuición, así existan pasos peatonales prediseñados, establecemos nuestras propias rutas, es ahí donde se centra esta propuesta de diseño; abriendo un diálogo entre usuario y diseñador del espacio arquitectónico.

FCS90. Los Barditos (primer bar/restó a la gorra del país). García Gutiérrez, Augusto

Propuesta del primer Bar/Restaurant a la gorra del país: El cliente estima lo que tiene que pagar según sus posibilidades económicas o bien cómo evalúa la atención del lugar y la calidad de los platos. Este sistema que

denominamos “a la gorra” funciona sobre la confianza, el buen sentido y las ganas de colaborar. Su fin último no es solo recaudatorio, sino ofrecer la posibilidad a los que menos tienen de almorzar/cenar algo rico y saludable.

FCS91. La atraktividad local como elemento para el desarrollo de región de Tlacote. Gonzalez de Cosio Barron, Rodrigo

Se trata de una planeación territorial de espacios rurales utilizando al turismo y a la mercadotecnia como herramientas para conservación de la identidad y patrimonio traerá sin duda orden y proyectos que favorezcan el entorno y la calidad de vida de los habitantes rurales, de la misma manera indirectamente a los habitantes urbanos.

FCS92. Branding para ciudades: caso de estudio Cocula, Jalisco. Gonzalez, Ana Lourdes

Este proyecto tiene como finalidad el diseño de los identificadores de marca ciudad para Cocula, Jalisco, buscando propiciar la identificación del municipio y su atractivo turístico e incidir en el fortalecimiento económico, procurando enaltecer la cultura local, incentivar su salvaguarda y fomentar el sentimiento de pertenencia de los habitantes.

FCS93. Campaña transmedia contra el bullying escolar. Guerrero, Noelia Belen

Se trata de una campaña transmedia de bien público contra el bullying escolar que busca concientizar e involucrar al conjunto de la población bajo la premisa de que todos podemos contribuir a cortar el bullying. Abarca acciones en distintos soportes: un corto animado; instalaciones en espacios públicos; testimonios de víctimas y acosadores; redes sociales; talleres en escuelas; plataforma con recursos para docentes, padres y adolescentes; espacio de contención psicológica; entre otros.

FCS94. El cortometraje como dispositivo didáctico para la sensibilización de personas convencionales frente a las competencias laborales de personas. Sordas Medina, Pedro | Daza Paredes, Yaneth Fabiola

Se presenta un cortometraje o vídeo como ejercicio didáctico que muestra la cotidianidad de una persona Sorda y la interacción con un oyente quien requiere su servicio, se observa la barrera de la comunicación y finalmente la aceptación del trabajo desde el oyente.

FCS95. Maquillaje como terapia. Varela, Francisca Amirys

El programa Maquillaje como terapia apunta a capacitar Maquilladores y trabajar con personas que poseen distintas patologías, como así también aquellas que se encuentren en estado de vulnerabilidad por ejemplo: trastornos de la alimentación, hogares de adultos mayores, pacientes diabéticos, celíacos, pacientes oncológicos, personas en situación de calle entre muchos temas. de este modo utilizamos el maquillaje como una herramienta para maquillar el dolor la baja autoestima entre otros.

FCS96. Proyecto Colaborativo Taller de diseño de juegos educativos como estrategia didáctica: Un Sueño de Navidad. Vargas, Raúl

Experiencia significativa dirigida a niñez vulnerable de diferentes barrios de Medellín (Colombia), en su mayoría desplazada por el conflicto armado, donde viven en extrema pobreza. La primera versión desarrollada en 2014 y luego ininterrumpidamente hasta 2018 con éxito en el ITM. Se prepara la versión 2022 con el SENA introduciendo ajustes y mejoras para un mayor impacto en la niñez, mediante el diseño de experiencias.

— Comisión: Proyectos creativos para la visualización e inclusión social

Miércoles 27 de julio 16:00 HS

FCS97. Equipamiento Museo Histórico de Florida. Aemilius, Guillermo

Curso semanal presencial. Objetivo, enseñar, crear y producir objetos culturales, contemporáneos, en los más variados proyectos. Docentes, Guillermo Aemilius, diseño industrial y Rubén Tapié, carpintería “Fabrica de cultura de Cerro Colorado” Proyecto de la Dirección Nacional de Cultura del Ministerio de Educación y Cultura D.N.C. Quince participantes aproximadamente, caracterizados por ser población rural vulnerable social y culturalmente con escasos recursos laborales buscando salida laboral.

FCS98. Narrativa transmedia infantil e inclusiva sobre cultura ciudadana: La paz es mi cuento inclusiva. Carozo Rivera, Ismael

Socialización de la transmedia La Paz es mi Cuento Inclusiva, un proyecto que busca visibilizar los imaginarios de paz y cultura ciudadana de niños y niñas con discapacidad visual o auditiva y niños regulares (sin discapacidad) de la ciudad de Cali, Colombia; a partir de la aplicación de una serie de talleres en pedagogía activa. El proyecto se compone de: Una cartilla una webserie inclusiva, un podcast, un juego de mesa, una pauta metodológica, una página web y una muestra interactiva.

FCS99. Soluções acessíveis, multissensoriais e digitais em museus orientado ao público com deficiência visual. de Melo Brito Rocha, Luis Claudio

O uso dos princípios do design participativo (pessoas com deficiência visual, estudantes e profissionais de diversas áreas) para identificação de problemas de acessibilidade cultural, ideação e prototipação de soluções táteis/sonoras orientado às pessoas com deficiência visual quanto a sua integração ao acervo museológico do Centro de Pesquisa de História Natural e Arqueologia do Maranhão - Brasil.

FCS100. Diseño de material educativo para el curso de kaqchikel calusac. Fernández, Nahomy

En Guatemala se estima que hay unos 500.000 hablantes del idioma kaqchikel, sin embargo la gran mayoría únicamente lo pueden hablar, no lo pueden escribir esto

debido a la discriminación racial que han recibido las comunidades mayas y la carencia de recursos para estudiarlo. Este proyecto busca ser un recurso educativo para la enseñanza del idioma maya, siendo en su mayoría ilustrativo para su mejor comprensión.

FCS101. Diseño Inclusivo Personas con problemas auditivos. López, Cristina Amalia | Martínez, Silvia Marta | Uribio, María Alejandra

En la Cátedra de Diseño Inclusivo se trabajó sobre las personas con problemas auditivos. La propuesta se basó en la problemática real de un joven adulto que vive con sus padres, que tiene Hipoacusia, problemas de comunicación, dificultad para la conexión con el entorno y para escuchar mensajes hablados ruidosos. Analizado el caso, se ha buscado mejorar su calidad de vida y dar soluciones a través del diseño, para insonorizar y adaptar la vivienda y el jardín con la iluminación y señalización y la colocación de un piso antideslizante tomando en cuenta los recursos económicos del hogar.

FCS102. Storyboards para la construcción de convivencia desde la justicia de paz. Martínez Flórez, Evi Dukaba Divaly | Martínez Florez, Aty A'Inawa

El uso de herramientas comunicativas que permitan la interacción del público a partir de reconocer sus contextos y construir colaborativamente permite que se generen espacios de inclusión, participación y co-creación, en este caso se acude al storyboard, en el que, de la mano de la comunicación horizontal orientada en construir convivencia a partir de la justicia de paz en lugares afectados por el conflicto.

FCS103. GORDA. Ormaechea, María Fernanda

Gorda es un proyecto de creación escénica planteada como instalación teatral performática, que habla, se pregunta y nos cuenta desde un cuerpo disidente, el cuerpo como espacio de disidencia. Con “Gorda” pretendemos problematizar la existencia social de los cuerpos gordos, desde una perspectiva teatral.

FCS104. Lima Oculta. Osnayo, Olga

La Asociación Civil LIMA OCULTA, es una organización civil sin fines de lucro destinada a la educación y el desarrollo cultural orientado a la diseminación de las expresiones del arte y la cultura andina amazónica del Perú desde la gestión de diseño social.

FCS105. Movilidad en México para personas con discapacidad visual, proyecto ONTOY. Rentería Macedo, Diana Estefanía

ONTOY es un sistema de accesibilidad e identificación de transporte público para personas con discapacidad visual en México, el cual está compuesto por 3 elementos que en su correcta integración permiten una re adaptación del sistema de transporte público existente con el fin de atender las principales problemáticas que se presentan en personas con discapacidad visual al movilizarse por la ciudad, apoyando en incrementar el nivel de independencia, eficiencia y seguridad de los usuarios al trasladarse.

FCS106. Ponte en mis zapatos: Pabellón inclusivo. Vilanueva Gómez, Leticia

Proyecto de Pabellón efímero y transportable que busca propiciar la reflexión por parte de la ciudadanía en general pero principalmente de todos los profesionales que hacen y diseñan las ciudades hoy en día, sobre el tema de accesibilidad fomentando el respeto y la inclusión de grupos vulnerables.

FCS107. Enketono. Yaquino, Patricia Esther

Coro solidario Enketono para hospitales y domicilios

— Comisión: Arte y emprendimientos que contribuyen a la sociedad [B]

Miércoles 27 de julio 19:00 HS

FCS108. Cuarto Colorado. Balbi, Marianela

Cuarto Colorado nació en el 2011 en Buenos Aires Argentina de la mano de la diseñadora Marianela Balbi. Es un proyecto de triple impacto en donde se Fusiona Arte, Moda y Diseño en indumentaria y accesorios para la lluvia bajo la propuesta de cambiarle el color a los días grises. El propósito de Cuarto Colorado es visibilizar, difundir y empoderar a artistas inéditos y en situación de vulnerabilidad. Cuarto Colorado “Es una actitud ante la vida”, un llamado a la acción y una invitación a la resiliencia. Proponemos que las adversidades son como una tormenta, un puente para crecer. Trabajamos para que el Arte sea accesible a toda la sociedad. Socializamos el Arte para que trascienda las paredes de una casa, una galería de arte o un Museo a través de cada uno de sus diseños, llevando así una galería de arte a las calles. Creemos en el trabajo colaborativo, en generar identidad cultural y en los valores de la sostenibilidad. Desde el 2019 Cuarto Colorado se convirtió en una Empresa de Triple Impacto, enfocado principalmente en lo social asociado con el espacio y contexto que habita que es el ARTE, con la certeza que el Arte es una herramienta de transformación social.

FCS109. Sueños del arte. Espinosa Molina, Paula María Luján

“Sueños del Arte” es un sistema de formación propéutica en artes combinadas que tiene como finalidad reforzar la inclusión cultural creado en el año 2018 por el Gobernador Alberto Rodríguez Saá con integrantes del Plan Solidario.

FCS110. Circontinuo. Fusco, Sebastián | Riubrugent, Michele

Surge como una obra versátil y dinámica donde se combinan artes circenses con teatro y música original de diversos estilos. Sus personajes están atrapados en un tiempo y espacio inciertos, obligados a hacer siempre lo mismo, como en una especie de bucle temporal. En un primer momento fue concebido como varieté para realizar en espacios escénicos, y el objetivo era difundir el proyecto tanto en Buenos Aires como en el interior. En pandemia hicimos dos espectáculos: Cineterno y Subcontinuo.

FCS111. Arte e Intertextualidad. Gandolfo, Luciano | Franco, Fabiana.

Las sesiones del Seminario presentan un formato dinámico e interactivo. Incluyen la proyección de imágenes –pintura, escultura, arquitectura, etc.–, la lectura de fragmentos literarios, fragmentos del séptimo arte y música en vivo a través de una cuidadosa selección de ejemplos. La misión por lo tanto del Seminario ‘Arte e Intertextualidad’ es precisamente sembrar en cada uno de los asistentes la inquietud para alentarlos en nuevos y personales descubrimientos.

FCS112. Vidrios Performance. Howlin, Vera

Vidrios es una pieza performática que expone de manera simbólica distintos tipos de violencias que reciben históricamente las mujeres. Fue pensada y desarrollada durante el confinamiento 2020 y está protagonizada por cuatro artistas mujeres. La violencia sexual, los estereotipos, la cosificación y el no consentimiento son parte de los relatos que estas cuatro intérpretes llevan a la pantalla. Durante 35 minutos exprimen la virtualidad creando un mundo poético y punzante que refleja parte de sus biografías. De este modo, la pieza brinda una puesta dinámica desde lo audiovisual, al estilo videoclip para exponer una realidad cruda e incómoda. Es una mirada poética sobre cómo las atraviesa el contexto actual, pero también la historia de cada una y cómo conviven con esas huellas.

FCS113. Cartografía metafórica como herramienta para construir comunidad desde la justicia de paz. Martínez Flórez, Evi Dukaba Divaly | Martínez Florez, Aty A Iunawa

La cartografía ha sido utilizada para permitir ubicar diferentes elementos, usualmente se suele relacionar con la posibilidad de reconocer objetos tangibles que se pueden observar, sin embargo, la cartografía metafórica busca ubicar sentimientos, emociones y pensamientos que, a partir de la representación simbólica, permiten construir comunidad en equidad, siendo una herramienta útil para la justicia de paz.

FCS114. La Recolectora de Huesos. Moreno, Soledad

La Recolectora de Huesos, propone generar desde el diseño conciencia sobre las problemáticas ambientales en el mundo de las artes escénicas. Se inspira en un futuro sin basura, sin plástico, utilizando el Arte y Diseño sostenible, experimentaciones con suprareciclaje y biodiseño, desarrollando, accesorios y vestuarios.

FCS115. Animales, planeta, virus / muerte y conspiración. Tacussis, Javier Alonso | Cantillana, Loreto

El objetivo de este proyecto artístico es exponer esculturas de material orgánico de animales con el fin de valorar y desmitificar los prejuicios de rechazo, repulsión y miedo que generan, sentimientos y emociones que se manifiestan principalmente en fobias como sucede con las ratas, arañas e insectos. A su vez, se aborda el tópico del Nuevo Orden y las teorías conspirativas en torno a este con un sentido divulgativo y estético. El aporte de esta propuesta es relevar temas controversiales y

actuales, así como desarrollar la expresión artística con materialidad orgánica, para promover la reutilización y reconversión de desechos.

FCS116. Resíduos Sólidos. Valentim, Alexandre

A ONU declarou 2021 como o início da Década da Ciência Oceânica que visa preservar os oceanos e preservar os recursos naturais. No clip “Resíduos Sólidos”, o artista visual Alexandre Valentim utiliza sua arte para, de forma lúdica, chamar a atenção da sociedade para a importância da destinação correta dos resíduos sólidos; da preservação do nosso meio ambiente e nas consequências das mudanças climáticas que irão afetar a todos. Por um Planeta Justo, Limpo, Saudável e Fraternal

— **Comisión: Proyectos innovadores con conciencia socio ambiental**

Jueves 28 de julio 10:00 HS

FCS117. Así empezó el proyecto de Ecodiseño y así terminó. Anderson, Ibar Federico

La idea es contar como un proyecto que se inició en el año 2020 con la pandemia del Covid-19 (Coronavirus), transitó en el año 2020 por el programa Premios Fundaciones Grupo Petersen a la Innovación Educativa, y en el año 2021 por el XII Congreso Virtual Latinoamericano de Enseñanza de Diseño de la UP, el 2º Foro de Creatividad Solidaria de la UP, Interfaces 9 (Congreso de Creatividad, Tecnologías e Innovación para la Calidad Educativa de la UP, para terminar ganando el 1er. Premio de los Proyectos Covid-19 del Concurso Nacional INNOVAR 16º edición del Ministerio de Ciencia y Tecnología de la Nación.

FCS118. Made in Spain: La tipografía como voz crítica en el arte y el diseño. Barrios, Patricia Claudia

Una comprometida praxis tipográfica, utilizando materiales sostenibles y/o herramientas cotidianas de bajo costo. La exposición de las piezas se sustenta en los pilares conceptuales que aborda el actual “Programa Horizonte Europa”: Programa Marco de Investigación e Innovación para el período 2021-2027 en la Unión Europea; con la intención de brindar una fuerte voz crítica a los retos sociales actuales (salud, cambio climático, energías renovables, movilidad, seguridad, digital, materiales, etc.)

FCS119. Os filmes de Miyazaki , práticas educativas sustentáveis e subjetividades. Cascaes, Laura

Este projeto tem como objetivo focar as subjetividades e práticas educativas sustentáveis a partir do cinema e da educação, tendo como referências de análise os filmes do diretor japonês Hayo Miyazaki no intuito de focar representações culturais presentes nessas narrativas vinculadas à equidade e a ecologia. Para tanto, considera-se a hipótese de que novos modos de narrar através do cinema de Hayo Myiazaki contribuem com a dimensão formativa a partir de pressupostos advindos da sustentabilidade, dos direitos humanos, da paz, da equidade. Neste sentido, serão investigadas junto às narrativas o legado das representações culturais sob um enfoque bibliográfico e documental

FCS120. Estrategias de Diseño e Innovación para la generación de valor. Ibarra Flores, Victor Michael | Cervera, Sarahi

El presente proyecto muestra los resultados de la investigación e intervención a través de estrategias de Diseño e Innovación para la generación de valor en el Mercado Municipal de Cocula, Jalisco, México bajo el método Design Thinking. Dicha intervención se realizó estudiando el caso del Mercado Municipal como un espacio público, usando herramientas de diseño urbano-arquitectónicas con carácter sustentable e implementando estrategias de innovación social.

FCS121. Riqueza Natural - Proyecto Raxchee. Jolón, Darling | Choché Hernández, Jairo Amadeo | López, Michelle

Propuesta de branding para marca de cardamomo de un productor artesanal del área de Purulhá, Baja Verapaz, Guatemala; con la finalidad de posicionar e impulsar el emprendimiento dentro del mercado nacional. Proyecto académico de la carrera de diseño gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

FCS122. Producción Audiovisual Sustentable. Nates, Florencia

La Industria Audiovisual en Argentina genera más de 100.000 toneladas de Dióxido de Carbono anual (tonCO2eq), sin incluir las emisiones de transporte de proveedores, procesos de fabricación de tecnologías (computadoras, cámaras, entre otras). Esto equivale a la absorción de carbono de más de 500.000 árboles adultos. Desde Asociación de Productores Audiovisuales de Córdoba (APAC) hemos creado herramientas digitales gratuitas con el objetivo de lograr una Producción Carbono Neutral.

FCS123. Nino. Olalde, Noelia

Soy Noelia Olalde, Asesora de Imagen y Publicista especializada en Estilo y Marca Personal con un enfoque creativo y una base humanista. Acompaño a mujeres y emprendedoras a repensar su imagen desde un lugar más consciente, profundo y auténtico, ya sea en relación con sus armarios o en la creación de sus marcas personales. Actualmente ofrezco servicios personalizados de asesoramiento de imagen y de branding para emprendedoras creativas de forma online y también productos de organización sustentables

FCS124. Proyecto Cocula, un museo cultural “El latido de una tradición”. Ramirez Zepeda, Tanya

Proyecto de carácter social vinculado a seis ejes estratégicos enfocados en la reactivación económica de la comunidad de Cocula, Jalisco, México. El cual incide en la preservación del patrimonio inmaterial, su cultura y narrativas a través de experiencias multisensoriales expuestas en el Museo local, invitando al redescubrimiento de su historia.

FCS125. Humedales: abordajes a las problemáticas desde la universidad pública. Rossi Batiz, Maria Fernanda

Los humedales, ecosistemas que funcionan como llanuras de inundación y áreas de descarga de agua durante las crecidas, tienen como principales amenazas el relleno de bañados, el desmonte indiscriminado de especies nativas, el avance de exóticas, la falta de normativas ambientales y la contaminación antrópica. Es importante generar conciencia ambiental para protegerlos, motivo por el cual procuramos la integración de las tres funciones de la UNLP: docencia, investigación y extensión, en diálogo con la comunidad y en clave solidaria con el ambiente.

FCS126. REVOLUTION | REVOLUTION - Club de Desarrollo Personal. Serventi, María Anabella

REVOLUTION | REVOLUTION es un Club de Desarrollo Personal que te invita a un camino de Deconstrucción, Reconstrucción y Amor Propio. A partir de una gaceti-lla mensual hacés el recorrido a tu ritmo en tu bitácora personal. El Club te invita a adquirir hábitos saludables, gestionar tu proyecto personal y modificar lo necesario en tu relación con el dinero, tener mejores vínculos en todas las áreas y a explorarte en función de tus virtudes y fortalezas para llegar de tu estado actual a tu estado deseado.

FCS127. El fruto. Sierra Rojas, Perla

El proyecto está diseñado para brindar alimento, impactando a cada familia, posteriormente a personas indigentes, incorporando hidratación y vitaminas propias. Si 10 casas por manzana de una colonia tienen 10 árboles aproximadamente tendrían 10 familias gozando de frutas diversas. Si en 10 manzanas hay 10 árboles, 100 familias. Además de poder ayudar a ciudades con mucha contaminación.

— Comisión: Proyectos que promueven la educación e integración social (A)

Jueves 28 de julio 13:00 HS

FCS128. La fotografía en la transformación de servicios para la infancia. Beytia, Veronica | Mendoza, Lara | Roncagliolo, Ines

En Latinoamérica existen brechas en el desarrollo infantil, que podrían prevenirse con acceso a servicios de buena calidad. La fotografía, usada para documentar procesos de aprendizaje en escuelas de nivel inicial, visibiliza a los bebés, niños y niñas, e inspira mejor calidad en prácticas y políticas de desarrollo infantil.

FCS129. Material educativo para la enseñanza de valores a niños de cuarto grado de la escuela Qa Tzoleb'aal en Purulhá, Baja Verapaz. Bonilla Ramírez, Heileen Victoria

Paquete educativo compuesto por 3 materiales: Manual educativo «Aprender a ser y convivir», un juego de memoria como recurso pedagógico y un juego educativo; Todos para la enseñanza de valores a niños y niñas de cuarto grado de la escuela Qa Tzoleb'aal en Purulhá, Baja Verapaz. Los materiales contienen diagramación acorde al concepto creativo planteado e ilustración y creación de personajes con el fin de conectar con el grupo objetivo.

FCS130. Alquimétricos LAB. Daguanno, Fernando

Alquimétricos LAB es una plataforma de educación digital dedicada a la divulgación de la cultura maker y DIY, el campo de conocimientos STEAM y la creación colectiva de contenidos pedagógicos abiertos (OERs). El proyecto nace a inicios de la pandemia de Covid-19 como una respuesta para mitigar las restricciones impuestas por el distanciamiento social, especialmente para poblaciones vulnerables.

FCS131. El Diseño Gráfico aplicado a la educación ambiental escolar. Garcia, Eliana

Esta propuesta surge de un trabajo de investigación que sigue con la línea de trabajos que se vienen realizando en el gabinete de investigaciones urbanas perteneciente a la UNSJ, contribuyendo al avance de una ciudad sustentable, con el aporte de estudios de diseño gráfico orientados a la educación ambiental.

FCS132. Exploradores del Código. Herrera, Santana | Choché Hernández, Jairo Amadeo

Una aplicación web con visión al contexto cultural y visual de los niños de Purulhá Baja Verapaz, un entorno divertido de aprendizaje referente a Ciencias y Tecnología, específicamente para el aprendizaje de programación, con interfaz y experiencia de usuario adecuada a sus conocimientos y desempeño.

FCS133. Fotografía y Educación. Jacob, Mariana

La fotografía es una de las tantas herramientas que podemos incluir en nuestra práctica educativa, pero ¿qué se enseña en fotografía? ¿Sólo se enseña la técnica fotográfica? ¿Cómo se enseña a mirar? ¿Por qué es importante aprender a observar?

FCS134. Enfoque de género. Jacob, Mariana

La fotografía es testigo y productora de imágenes que siguen cuestionando las relaciones, vínculos y nuestra manera de mirar el mundo. Trabajar sobre ellas desde este enfoque es un desafío que debemos asumir en la lectura del lenguaje fotográfico, visual e icónico, entrelazándolas con la perspectiva de género y la educación sexual integral (ESI).

FCS135. Diseño de material educativo: Programa de valores para Yo`o Guatemala. Pérez, Marlen

Serie de materiales educativos para niños de 5to. Grado primaria que asisten a la Biblioteca Lic. Bernardo Lemus Mendoza ubicado en el municipio de Purulhá, Baja Verapaz, Guatemala. El proyecto consiste en un manual educativo, un recurso pedagógico y un juego pedagógico, todo relacionado con el programa de valores "Aprender a Ser y convivir".

FCS136. Ludificación para reducir brechas educativas, Chuquisaca-Bolivia. Romero, Iver

A nivel mundial seis de cada diez personas no alcanzan las competencias mínimas en lectura y matemáticas. En Bolivia se evidencia que en primaria el 62,1% tiene el nivel más bajo de aprovechamiento en matemáticas, por lo que se realizó material de apoyo escolar lúdico para la Fundación Wiñay Intercultural.

FCS137. Diseño de una estrategia interactiva, que permita conocer y divulgar los recursos naturales, inspirados en la reserva natural de la planada en el departamento de Nariño. Sarchy, Cristian

Hoy en día las estrategias ambientales pretenden formar y crear conciencia a todos los seres humanos con su entorno, siendo responsables de su uso y mantenimiento, en este sentido se debe promover que las personas adopten modos de vida que sean compatibles con la sostenibilidad adquirida, mediante la adecuada exploración, explotación, utilización, y manejo de los recursos naturales.

FCS138. La red fuera de la red. Redes de salud y telemedicina. Villota, Carlos

Hoy en día tenemos un despliegue de tecnologías aplicadas a los servicios de la salud que permite el acceso y una supuesta dinámica del sistema eficaz y eficiente, siempre bajo el supuesto de que la población tiene acceso a estas tecnologías y las sabe usar. Nos enfocamos en población mayor, analfabeta digital, de las provincias del Chubut y Sta. Cruz, con acceso limitado a servicios básicos, para desarrollar una manera de incluirlos en el sistema a través de un servicio diseñado para ellos.

FCS139. Normal es ser diferente. Wegbrait, Daniela

Normal es ser diferente es una serie de cuentos desarrollados para conocer la discapacidad desde el concepto de la inclusión. Se trata de relatos donde los protagonistas son niños y niñas en edad escolar que atraviesan situaciones de la vida cotidiana. Cada cuento presenta información general sobre la discapacidad abordada y una actividad de concientización. También tienen su versión en audiolibro.

— Comisión: Visibilización e Inclusión Social a través de proyectos audiovisuales

Jueves 28 de julio 16:00 HS

FCS140. CCi - Innovación y activismo. Busto, David

Luego de más de 2 años de activismo bajo el concepto de «plantar.me», con crónicas transmedia sobre cáncer de mama narradas por su propia protagonista, decidimos en 2022 priorizar la constitución formal de una asociación civil que contenga institucionalmente nuestro trabajo. Deseamos aprovechar esta ocasión para presentar el concepto del Centro Cultural de la Innovación y las metas que nos proponemos para el mismo.

FCS141. Cultura a Cielo Abierto en Plaza Francia. Fanelli, Judith

Actividad Cultural Solidaria, desde los artesanos y su emplazamiento, hacia todas las expresiones artísticas y en Emergencia Cultural durante la pandemia y proyectando a futuro. Espacio autogestivo, concebido bajo el lema «la cultura es una sola» y disfrutado por el público en un ambiente seguro, saludable y gratuito.

FCS142. Videos de prevención en salud. Helman, Sonia

Soy bioquímica y realizadora audiovisual independiente, y desde hace años vengo respondiendo consultas que me hacen los chicos sobre salud, especialmente prevención de embarazos y enfermedades de transmisión sexual. Asusta la ignorancia. Propongo hacer 10 videos breves para difundir en escuelas, ONGs y clubes de barrio.

FCS143. Borderlight: Experiencia interactiva de un Escape Room sobre Migración Ambiental. Moreno Guzmán, Iliana María | Caballero Lozano, Ana Paulina | Lara Espinosa, Beatriz | Martínez Ibarra, Pamela Sofía

¿Alguna vez se han preguntado cómo se sentiría el no tener un hogar al cual regresar? Borderlight invita a jóvenes mexicanos a explorar una realidad alternativa por medio de un escape room digital dentro de la casa de un migrante ambiental afectado por causas meteorológicas.

FCS144. Experiencia Beethoven. Pino, Agustina Pino, Cristian Dario

El presente proyecto tiene lugar con el objetivo de conmemorar el 250 aniversario del natalicio del músico compositor Ludwig Van Beethoven. la propuesta consiste en la realización de un audiovisual de dos partes, que utilizará como referencia la Sinfonía No.9 del compositor reversionada y que será interpretada por artistas locales. Por otra parte, el proyecto está integrado por una experiencia-exhibición en una sala virtual, dónde la audiencia podrá acceder por sus smartphones y computadoras. El proyecto se propone impulsar la sustentabilidad y la aplicación de los ODS, y relacionarla con las temáticas que hoy nos atraviesan a nivel sociocultural. Para ello, buscará fomentar la participación juvenil y la perspectiva de género, la coordinación con asociaciones afines a la temática de sordera e hipoacusia en la realización y producción del proyecto audiovisual.

FCS145. Tríptico para un Deseo: teatro de Urgencia. Rígano, Mariela Elizabeth

La obra cuenta tres situaciones de violencia de género. La solución propuesta es colectiva, se sugiere la creación de una cooperativa de trabajo mediante la cual logran profesionalizar saberes habitualmente asociados al mundo de lo femenino (cocinar, coser y belleza). Las personajes en sus parlamentos incluyen números de denuncia. En las intervenciones se invita a participar a organizaciones barriales o territoriales a fin de que la obra dispare la posibilidad de dictar talleres para mujeres que se encuentran en situación de vulnerabilidad, brindando herramientas de empoderamiento personal, asesoramiento legal y la profesionalización de saberes y criterios de economía feminista.

FCS146. Diseño de la Información y Visualización de datos sobre Síndrome de Down en Bolivia. Sandoval, Arenas

El presente proyecto busca otorgar información útil y básica al público en general sobre la situación de la discapacidad (y en específico al Síndrome de Down) en Bolivia a partir del Diseño y Visualización de datos.

FCS147. Lápices rotos: reflexiones sobre la niñez rural y la educación. Sandoval, Jaime

El cortometraje “lápices rotos” es la materialización de las reflexiones estéticas y sociales entorno a la niñez rural, la educación y la violencia armada, en la región de la Orinoquia colombiana, desarrollado como un proyecto de investigación – creación de la Corporación Universitaria Minuto de Dios.

— Comisión: Proyectos que promueven la educación e integración social (B)

Viernes 29 de julio 10:00 HS

FCS148. Nuevas oportunidades para aprender enseñando. Carabajal, Cecilia | Luna Villanueva, Edith Elizabeth | Palavecino, Walter Dario

La presente ponencia muestra como los talleres de inglés dictados por GRUVII amplió el espectro de grupos destinatarios, a partir del inicio de actividades en APYFADIM (asociación de familiares y personas con discapacidad motora). Estos talleres originalmente dirigidos a niños, debieron adaptarse a destinatarios de diferente edad con diferentes discapacidades, principalmente motoras.

FCS149. Komuya y los superamigos. Gaspar Salazar, Luis Fernando

Este proyecto promueve la escritura desde las expresiones orales que se presenta en la cotidianidad y el folclor de las comunidades rurales. En la construcción narrativa digital de los niños se le reconoce su creatividad, sus estructuras narrativas y los temas que abordaron. La realidad y la fantasía se nota en cada uno de los cuentos de niños y niñas que viven procesos de refuerzo escolar en la fundación semilleros de paz del corregimiento de Fortalecillas.

FCS150. La fotografía más allá de un click. Henricot, Norma Laura

En esta época donde todos tenemos un dispositivo para tomar fotografías ya no es novedad ver una imagen en las redes, lo que les propongo es darle una vuelta y poder aprender jugando no solo el manejo de la cámara sino también la toma de decisiones, resolución de problemas, potenciar la creatividad y facilitar la comunicación mediante la utilización de tarjetas simples con letras, números, colores, emoticones, etc. Las Click Cards son la manera más divertida porque se adapta a cualquier edad (adultos mayores, niños, adolescentes, personas con discapacidad) El impacto positivo en la sociedad es que TODOS pueden aprender el manejo de la cámara o del celular con este sistema de tarjetas para poder estar más conectados.

FCS151. Docentes Inclusivos. Iazzetta, Claudia María

En nuestra página de Instagram se realizan charlas formativas e informativas con temas de interés pedagógico y social con profesionales especialmente elegidos para transmitir sus saberes y experiencia. Las charlas formativas a instituciones educativas se realizan para que los docentes reciban esta formación, en servicio y sin costo para ellos. Es muy importante para hablar de una nueva

educación, o escuela nueva, que los docentes manejen contenidos básicos sobre inclusión educativa para proyectar una sociedad que conviva en paz.

FCS152. Experiencias Pedagógicas Educativas a través del Arte. Ibañez, Leandro | Ferrando, Andrea

Las Jornadas EPEA tienen por objetivo visibilizar y poner en valor la experiencia pedagógica docente más allá del ámbito institucional-escolar, evidenciar la potencialidad formativa de los lenguajes artísticos para el desarrollo de aprendizajes interdisciplinarios, proponer un espacio de intercambio educativo de nivel federal apostando a un crecimiento profesional entre docentes de las diferentes jurisdicciones y niveles, construir colectivamente diversos puntos de vista acerca de la enseñanza.

FCS153. BiLa, mira lo que ves. Leotta, Laura

Propone contribuir a la Alfabetización Visual de niños y jóvenes, y su grupo familiar, mediante la difusión de conocimientos teóricos y herramientas necesarias para entender la articulación del lenguaje visual en los medios de comunicación y en los mensajes publicitarios/propagandísticos y narraciones en las cuales el lenguaje visual es eje transversal y metáfora de las historias. “ Los Peluqueros que cambiaron el mundo” la primera narración interactiva multiplataforma y libro álbum ilustrado

FCS154. Mimiijo: Explorando el mundo. Mancera Hernández, Eliane

Mimiijo es una plataforma de apoyo y guía de educación extracurricular en casa enfocada en el conocimiento de la naturaleza que nos rodea. Motivados por la curiosidad de aprender y divertirnos juntos. Buscamos hacer accesible temas entorno a la naturaleza especialmente para las niñas que habitan en una ciudad.

FCS155. Material educativo para el aprendizaje del idioma Kaqchikel. Molina, Luis

Diseño e ilustración de Material educativo (Libro, recurso pedagógico, juego) de idioma vernáculo de Guatemala el Kaqchikel. Elaborado para el Nivel tres del idioma en CALUSAC de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

FCS156. La educación superior a distancia en tiempos de COVID-19. Morales, María Dolores

Esta investigación pone en foco a los estudiantes de carreras proyectuales de la FAUD (UNSH), y el desafío de la educación a distancia para la formación profesional, en el contexto excepcional de pandemia por COVID-19 (2020 y 2021). Indagando sobre su eficacia y consolidación en escenarios futuros.

FCS157. Cíclica: Reconectando la naturaleza que habita en mi. Moreno Muñoz, Julieth Fernanda | Barrera Muñoz, Isabella

Cíclica propone espacios sensibles y co-creativos con chicas jóvenes, para el aprendizaje menstrual, la interacción con el cuerpo y el acompañamiento entre mujeres. A través del diseño de experiencias y el diseño participativo, desarrollamos este espacio no solo como un lugar físico,

sino como una experiencia de encuentro que posibilita el aprendizaje personal y colectivo para generar nuevas dinámicas dentro de nuestros ciclos menstruales.

FCS158. Emprendimiento social en el aula a través del Laboratorio de Creatividad como mecanismo de cooperación al aprendizaje de la geometría en personas con discapacidad visual. Rocha Alvarez, Delma Esther | Julio, Gretel Judith

El Laboratorio de Creatividad es una estrategia utilizada como herramienta dentro del aula que se utiliza para los estudiantes desarrollen una de las características más importantes como lo es LA CREATIVIDAD, demostrando las capacidades y fortalezas de los estudiantes, que además de aprender a conocerse a través del laboratorio ponen el producto de su aprendizaje al servicio de las comunidades vulnerables.

FCS159. Escuela Virtual de Robótica CREABÓTICOS. Velázquez, Cristina

Una iniciativa pensada para educadores que quieren introducirse en el Mundo de la Robótica y del Pensamiento Computacional y adquirir los conocimientos básicos necesarios para aplicarlos en sus clases curriculares. Una Escuela Online Abierta para aprender en colaboración junto a otros educadores de diferentes regiones geográficas. Desarrollada en entornos educativos iconográficos potenciados con el uso de herramientas y recursos digitales. Finalista de los Premios de Internet 2019 y 2022.

— Comisión: Tejidos con impactos positivos

Viernes 29 de julio 13:00 HS

FCS160. Desarrollo de alternativas para la revaloración de la técnica de repujado en cuero en la ciudad de San Juan de Pasto a través del Diseño Industrial. Arcos, Andres Felipe | Gustin, Maria Fernanda

Proyecto enfocado en revalorar una de las técnicas más desvalorizadas del departamento Nariñense en Colombia, el repujado en cuero. Por esto, desde el Diseño Industrial se crea una solución integral enfocándose en 3 momentos: 1. Búsqueda de alternativas en el proceso de generación de herramientas. 2. Rediseño de productos y/o desarrollo de nuevos artículos. 3. Transmisión del conocimiento a la comunidad por medio de métodos de enseñanza teórico prácticos.

FCS161. Cuero bacteriano. Belveder, Paula

Desarrollo de un cuero basado en una colonia de bacterias y hongos con el que buscamos usarlo como una tela o reemplazo del cuero animal

FCS162. Hilo artesanal regenerativo en base a fibra de alpaca peruana. Blas, Cristina | Aragon Merma, Oscar

Se trata de una línea dentro de nuestra marca de hilados "Alpaqaytu" en donde se elabora un hilo en base a fibra de alpaca donde se ha aplicado ganadería regenerativa que consiste en recuperar los procesos vitales de los ecosistemas donde se cría a estos animales, prácticas que no se están dando en nuestro país.

FCS163. Moda sostenible planB. Calandrelli, Mirta

Emprendimiento de creación de moda sostenible a partir de textiles de fibras naturales y realizamos estampas con tintes naturales de modo que el impacto ambiental se vea reducido al máximo.

FCS164. Modelo circular en diseño de indumentaria corporativa para el sector hotelero. Estrella, María del Carmen

Este proyecto de titulación propone una colección de indumentaria corporativa para VALGUS Hotel & Centro de Negocios. Diseñando con estrategias de sustentabilidad; el resultado fue una colección insertada en un ciclo técnico de economía circular, ya que cuando finaliza su función como uniformes se convierten en accesorios textiles para el hotel.

FCS165. ANTHROPOWASTE - Rediseñando el recorrido del subproducto de producción textil. Fiorentino, Sofia

Propongo visitar las raíces de la confección de prendas de vestir, examinando la fabricación de telas mediante el tejido de retazos, rediseñando este proceso y reutilizando recursos que normalmente pasan desapercibidos. Mediante el uso de los "residuos" textiles como materia prima tejo y creo prendas totalmente recicladas, mi investigación tiene como meta rediseñar el recorrido del flujo de residuos textiles dentro de líneas de producción.

FCS166. Sostenibilidad a partir de reaprovechamiento residual con Neumáticos y Biocueros. Guevara, Erika

El presente trabajo investigación - creación, tiene como propósito analizar, estudiar y proponer una alternativa innovadora de indumentaria en vía hacia la sostenibilidad, a partir del uso de Biotextiles como los Biocueros y la implementación de neumáticos reutilizados como material, viendo así su adaptabilidad debido a que no es usado en la industria como material textil. A su vez, ejecutar técnicas que disminuyan el residuo como el Clean Pattern Cutting y Zero Waste

FCS167. EcoTies (lazos ecológicos). Tavares Nehmad, Sofia

Buscamos una forma innovadora y a la vez atractiva para reducir el desperdicio de productos que solemos consumir y desechar al poco tiempo. Después de muchas pruebas logramos fabricar un bolso fuerte, hecho a partir de sácheles de leche tejidos y bolsas de basura trenzadas. No tiene limitaciones de uso, podemos jugar con sus formas y diseños. Nuestro producto es una respuesta a la problemática mundial, un cambio para cuidar nuestro planeta.

FCS168. RECYCLEANDDENIM. Toranzo, Javier Alberto

Nuestro principal objetivo es realizar una transición de una producción lineal a una circular en el rubro textil, teniendo en cuenta la realidad y herramientas con las cuales se cuenta en el mercado de nuestro país, para lograr una producción más sustentable y generarle valor al reciclado textil. Transformamos los desperdicios textiles de producción en scryptextil luego placas multiusos.

— **Comisión: Organizaciones que impulsan cambios positivos**

Viernes 29 de julio 16:00 HS

FCS169. El diseño participativo como herramienta pedagógica para la paz. Blanco Huertas, Daniela

El Acuerdo de Paz en Colombia ha movilizadado de sectores sociales, entre ellos académicos, para aportar a la construcción de paz en los territorios. Esto ha promovido el diálogo transdisciplinar para crear escenarios educativos, que propicien el diálogo de saberes por medio del diseño participativo y pedagogías populares alrededor de la alimentación, con el fin de favorecer el proceso de reincorporación social y educativa de lxs firmantes y así promover formas de vida digna.

FCS170. Proyecto Corazón. CórdovaFlores, Edgar Joel | Paredes Vilchez, Henry | Villalobos Díaz, Melissa

Desarrollamos proyectos sociales, ecológicos, educativos y culturales fortaleciendo las capacidades de la niñez y comunidades de zonas vulnerables del país. También fomentamos la ayuda humanitaria hacia las comunidades y familias que viven en la pobreza o en zonas vulnerables a nivel nacional e internacional.

FCS171. Eleve Project. Gomez, Monica | Medina Ramos, Hugo Javier.

Somos una solución activa en la transformación social: nos ponemos al servicio de talentosos diseñadores y pequeñas empresas. En la actualidad, para muchos diseñadores, el panorama al salir de la universidad se traduce en desempleo o falta de experiencia, y las pymes tienen un gran reto para competir con las grandes empresas en términos de desarrollo tecnológico e innovación. Hoy más que nunca las estrategias de comunicación a nivel empresarial son imprescindibles. En Eleve Project buscamos darle valor al trabajo del diseñador con experiencia real laboral y apoyo a la industria, para las empresas, creamos más posibilidades de crecimiento, obteniendo calidad de producto lo que se evidencia en mayor rentabilidad.

FCS172. CÓDIGO AZUL BPFoundation: Una acción afirmativa a las discapacidades en América Latina. Gonzalez, Martín | Boisselier, Patricia

BPFoundation establece los parámetros necesarios para llevar a cabo que los participantes obtengan el conocimiento y desarrollaran las habilidades necesarias para la prestación de un servicio (público/privado) a personas con capacidades diferentes (estándares OMS), con especial enfoque en las AUDITIVAS, VISUALES y MOTRICES.

FCS173. Libro de Luz Argentina. Herrero, Lucas

Brindamos soluciones de energía e iluminación en las poblaciones carentes de dichos servicios, lo que acarrea problemas de sanidad y falta de oportunidades. Pero no solo le damos la solución, sino que enseñamos a la comunidad como realizarlas mediante talleres, para que ellos mismos logren la instalación de más equipos y puedan solucionar cualquier inconveniente y hasta convertirlo en un oficio propio.

FCS174. Ferias Circulares: Prototipo. Lifschitz, Nora Beatriz | Erbitz, Estela

Entendemos a la Feria como núcleo disparador e integrador de procesos sociales, culturales y económicos y donde se represente el potencial de innovación del lugar. La Feria, con características de "Circularidad" es una herramienta sencilla en su montaje con procesos sostenibles para el reciclado, disposición de residuos, formas auto gestionadas de packaging y lugares para consumir. Incluye stands de capacitación e información en temas de salud, temáticas de género, y armamos el proceso.

FCS175. Pequeñas conciencias. Luna, Roger Mariano

Desde Bomberos Voluntarios de Río Tercero, desarrollamos contenido apuntado a crear conciencia en los más pequeños en prevención, respeto al medio ambiente y sociedad.

FCS176. Habitar el patrimonio cultural del Museo Jesuíta desde la práctica teatral. Piantanida, Paola

El Teatro es diálogo y respeto, estimula el reconocimiento y la transformación. El museo es la Estancia Jesuítica de Alta Gracia (1643), en la Provincia de Córdoba. Nuestro museo comenzó un proceso de transformación hace unos años. Un desafío complejo, pero a la vez, interesante, movilizador y apasionante, un camino que involucra a diversas comunidades para movilizar los modos en que habitamos el patrimonio.

FCS177. Piesu2 Terapéuticos. S. Vázquez, Alex

Somos una startup que busca re-significar la rehabilitación motriz infantil desde la percepción de los niños, las necesidades de sus padres y los intereses clínicos de sus fisioterapeutas. Mediante la interacción de herramientas lúdicas con la imaginación del paciente logramos incrementar la motivación de los niños por realizar su terapia. Lo que da como resultado la reducción de los niveles de estrés del paciente y que se logren objetivos en menor tiempo.

FCS178. O xerife mais rápido do Faroeste. Tavares Da Silva, Arisson

Para falar de diagnóstico precoce do câncer infantojuvenil, foi usado a ideia do xerife fazendo uma alusão à velocidade. Quanto mais rápido, mais chance o paciente tem de vencer o duelo contra o forasteiro, que representa na história a doença. Foram 18 unidades de ensino do Distrito Federal alcançadas e 10.000 exemplares entregues a alunos e profissionais envolvidos na campanha.

FCS179. Herramientas para Monetizar, Proteger y Organizar la Profesión Artística. Zóccali, Rosalba

Primera formación profesional económica, legal y organizacional para monetizar, proteger y organizar la profesión artística. Ya fue impartida en Universidades Nacionales, colectivos artístico de Argentina y Latinoamérica, para Industrias Culturales provinciales y municipales, y ha sido reconocido como formación en gestión cultural por el Fondo Nacional de las Artes. Asimismo, han pasado más de 300 artistas por su canal virtual. Se proyecta como

la primera academia virtual de formación profesional para artistas.

FCS180. Ferias Digitales. Anfossi, Martina

Somos una agencia consultora en marketing digital y comunicación. Desarrollamos un proyecto para reactivar a emprendedores independientes y micro empresas.

Índice de expositores del III Foro [Virtual] de Creatividad Solidaria

El índice de expositores se organiza alfabéticamente por el apellido, identificando el título del resumen de la misma para su fácil localización en esta edición de Actas de Diseño.

Aciar, Anahi. Tu descarte mi tesoro. > p. 314
 Aemilius, Guillermo. Equipamiento Museo Histórico de Florida. > p. 318
 Aida, Sanes. Joyas con plásticos de un solo uso. > p. 314
 Anderson, Ibar Federico. Así empezó el proyecto de Ecodiseño y así terminó. > p. 320
 Anfossi, Martina. Ferias Digitales. > p. 326
 Ángel Bravo, Rafael. El mercado popular como escenario de expresión y preservación de saberes. > p. 312
 Aragon Merma, Oscar. Hilo artesanal regenerativo en base a fibra de alpaca peruana. > p. 324
 Arcos, Andres Felipe. Desarrollo de alternativas para la revaloración de la técnica de repujado en cuero en la ciudad de San Juan de Pasto a través del Diseño Industrial. > p. 324
 Arizabalo, Maria Victoria. Packaging reutilizado. > p. 314
 Ayala Ponce, Luis Miguel. Ruta de integración cultural para el municipio de Cocula, Jalisco. > p. 317
 Balbi, Marianela. Cuarto Colorado. > p. 319
 Barrera Muñoz, Isabella. Cíclica: Reconectando la naturaleza que habita en mi. > p. 323
 Barrios, Patricia Claudia. Made in Spain: La tipografía como voz crítica en el arte y el diseño. > p. 320
 Bautista, Isbel. Beca tu futuro. > p. 311
 Becerra Torres, Maria Fernanda. Ecohome. > p. 313
 Becerra, Margarita. Sistema de empaque para productos artesanales de cerámica tradicional de Ráquira. > p. 314
 Belveder, Paula. Cuero bacteriano. > p. 324
 Beytia, Veronica. La fotografía en la transformación de servicios para la infancia. > p. 321
 Bianchi, Maryela. Artes Plásmicas, para el Di-seño de la vida. > p. 309
 Blanco Huertas, Daniela. El diseño participativo como herramienta pedagógica para la paz. > p. 325
 Blas, Cristina. Hilo artesanal regenerativo en base a fibra de alpaca peruana. > p. 324
 Boisselier, Patricia. CÓDIGO AZUL BPFoundation: Una acción afirmativa a las discapacidades en América Latina. > p. 325
 Bonilla Ramírez, Heileen Victoria. Material educativo para la enseñanza de valores a niños de cuarto grado de la escuela Qa Tzoleb'aal en Purulhá, Baja Verapaz. > p. 321

Busto, David. CCI - Innovación y activismo. > p. 322
 Caballero Lozano, Ana Paulina. Borderlight: Experiencia interactiva de un Escape Room sobre Migración Ambiental. > p. 322
 Cajacuri, Jorge. FCS8. Moda que conserva bosques. > p. 310
 Calandrelli, Mirta. Moda sostenible planB. > p. 324
 Calderon, Sergio. Paloma de papel. > p. 317
 Cantillana, Loreto. Animales, planeta, virus / muerte y conspiración. > p. 319
 Carabajal, Cecilia. Nuevas oportunidades para aprender enseñando. > p. 323
 Cardozo Rivera, Ismael. Narrativa transmedia infantil e inclusiva sobre cultura ciudadana: La paz es mi cuento inclusiva. > p. 318
 Carrion Romero, Diego Alejandro. Campaña para erradicar la violencia de género #A Mí Sí Me Importa 2020 - 2021. > p. 317
 Carrivale, Marcela. Sauce se viste de verde. > p. 312
 Casas, Leidy Marcela. LEDGE WALL; Revestimiento arquitectónico a partir de residuos industriales. > p. 311
 Cascaes, Laura. Os filmes de Miyazaki , prácticas educativas sustentáveis e subjetividades. > p. 320
 Cassinelli Doig, Adriana. Diseñar con ellos, primer taller inclusivo de diseño interior. > p. 310
 Cervera, Sarahi. Estrategias de Diseño e Innovación para la generación de valor. > p. 320
 Choché Hernández, Jairo Amadeo. Materiales educativos para el curso de valores en la escuela en Purulha, Baja Verapaz Guatemala. > p. 316
 Choché Hernández, Jairo Amadeo. Riqueza Natural - Proyecto Raxchee. > p. 320
 Choché Hernández, Jairo Amadeo. Exploradores del Código. > p. 321
 Choque, Anahi. STORM. > p. 314
 Ciccolella, Fernanda. Transición en tu segunda piel. > p. 314
 Cobos, Victoria. The Art Break. > p. 309
 Cognioul, Vero. Identidad en construcción. Caminos de búsqueda y transformación. > p. 309
 CórdovaFlores, Edgar Joel. Proyecto Corazón. > p. 325
 Cornejo, Camilo. La ortotipografía como temática de bien común. > p. 316
 Cuestas Camacho, Johanna Andrea. El arte urbano: Murales como atractivo turístico de los barrios Villa Urquiza, Palermo y Colegiales. 2009-2016. > p. 309
 Custodio, Jimmy. Cultura para aprender: Material didáctico para enseñanza de lenguaje Kaqchikel. > p. 316
 Daguanno, Fernando. Alquímicos LAB. > p. 321
 Daza Paredes, Yaneth Fabiola. El cortometraje como dispositivo didáctico para la sensibilización de personas convencionales frente a las competencias laborales de personas. > p. 317
 De Iacovo, Andrea. Calzado sustentable y libre de crueldad. > p. 310
 de Melo Brito Rocha, Luis Claudio. Soluções acessíveis, multissensoriais e digitais em museus orientado ao público com deficiência visual. > p. 318

- de Souza, Juan. Utilización del Nature Journaling como herramienta en la Educación Ambiental. > p. 316
- Delfino, Paula. Huella vs Pasos. > p. 314
- Dell Acqua, Daniela. Trama B Textil, reciclaje inclusivo. > p. 315
- Díaz Herrera, Andrea Lisette. Materiales educativos para el curso de valores en la escuela en Purulha, Baja Verapaz Guatemala. > p. 316
- Doldan, Micaela. Genero Libres Nos Queremos. > p. 317
- Duran, Trinidad. Propuesta de Calidad Sensible para el diseño de caminos peatonales. > p. 317
- Erbity, Estela. Ferias Circulares: Prototipo. > p. 325
- Escobar Zuluaga, Paulina. La armadura y yo. > p. 310
- Espinosa Molina, Paula María Luján. Sueños del arte. > p. 319
- Estrella, María del Carmen. Modelo circular en diseño de indumentaria corporativa para el sector hotelero. > p. 324
- Fanelli, Judith. Cultura a Cielo Abierto en Plaza Francia. > p. 322
- Fernández, Micaela Luz. Espacio Mi Luz. > p. 315
- Fernández, Nahomy. Diseño de material educativo para el curso de kaqchikel calusac. > p. 318
- Ferrando, Andrea. Experiencias Pedagógicas Educativas a través del Arte. > p. 323
- Fiorentino, Sofía. ANTHROPOWASTE - Rediseñando el recorrido del subproducto de producción textil. > p. 324
- Fleider, Karina. Enredando, proyecto de triple impacto. > p. 314
- Fonseca, Andrés. Desarrollo a distancia de prótesis experimentales. > p. 311
- Frainer, Marise. Modos de produção coletiva, com base no design participativo, em grupo de costureiras da periferia de Dourados, Mato Grosso Do Sul, Brasil. > p. 315
- Franco, Fabiana. Arte e Intertextualidad. > p. 319
- Fusco, Sebastián. Circontinuo. > p. 319
- Gandolfo, Luciano. Arte e Intertextualidad. > p. 319
- García Díaz, Diego. Diseño Gráfico editorial accesible en textos en lectura fácil. > p. 316
- García Gutiérrez, Augusto. Los Barditos (primer bar/restó a la gorra del país). > p. 317
- García Ribeiro, Ana Carolina. MODA Inventiva. > p. 315
- García, Eliana. El Diseño Gráfico aplicado a la educación ambiental escolar. > p. 321
- García, Verónica Silvana. Mancha de Tinta. > p. 316
- Garzon, Alejandra. Alejandra Jaramillo: una marca de moda con sentido. > p. 315
- Gaspar Salazar, Luis Fernando. Komuya y los superamigos. > p. 323
- Gómez, Andrea. Ruah. > p. 312
- Gomez, Monica. Eleve Project. > p. 325
- Gonzalez de Cosio Barron, Rodrigo. La atraktividad local como elemento para el desarrollo de región de Tlacote. > p. 317
- González Hernández, Nayeli Alejandra. Ruta de integración cultural para el municipio de Cocula, Jalisco. > p. 317
- Gonzalez, Ana Lourdes. Branding para ciudades: caso de estudio Cocula, Jalisco. > p. 317
- Gonzalez, Martín. CÓDIGO AZUL BPFoundation: Una acción afirmativa a las discapacidades en América Latina. > p. 325
- González, Pancho. Huellas de Extinción. > p. 313
- Guerrero, Noelia Belen. Campaña transmedia contra el bullying escolar. > p. 317
- Guevara, Erika. Sostenibilidad a partir de reaprovechamiento residual con Neumáticos y Biocueros. > p. 324
- Guillén Mandujano, Lupita. Pixelatl, una plataforma de Innovación social. Desarrollando los ecosistemas audiovisuales a través de la colaboración. > p. 313
- Gustin, Maria Fernanda. Desarrollo de alternativas para la revaloración de la técnica de repujado en cuero en la ciudad de San Juan de Pasto a través del Diseño Industrial. > p. 324
- Helman, Sonia. Videos de prevención en salud. > p. 322
- Henricot, Norma Laura. La fotografía más allá de un click. > p. 323
- Hernandes Moreira, Francienne. Vestuário e Calçado para pessoa com mobilidade reduzida. > p. 315
- Herrera, Santana. Exploradores del Código. > p. 321
- Herrero, Lucas. Litro de Luz Argentina. > p. 325
- Homez Saenz, Julieta. Aprovechamiento y transformación del residuo textil. > p. 311
- Howlin, Vera. Vidrios Performance. > p. 319
- Iazzetta, Claudia María. Docentes Inclusivos. > p. 323
- Ibañez, Leandro. Experiencias Pedagógicas Educativas a través del Arte. > p. 323
- Ibarra Flores, Victor Michael. Estrategias de Diseño e Innovación para la generación de valor. > p. 320
- Iñesta Ocampo, Jordi. Pixelatl, una plataforma de Innovación social. Desarrollando los ecosistemas audiovisuales a través de la colaboración. > p. 313
- Jacob, Mariana. Fotografía y Educación. > p. 321
- Jacob, Mariana. Enfoque de género. > p. 321
- Jolón, Darling. Riqueza Natural - Proyecto Raxchee. > p. 320
- Julio, Gretel Judith. Emprendimiento social en el aula a través del Laboratorio de Creatividad como mecanismo de cooperación al aprendizaje de la geometría en personas con discapacidad visual. > p. 324
- Kesler, Fabian. Software OBS: hacia la igualdad de posibilidades tecnológicas en Internet. > p. 313
- Kors, Melany. ExtreModamente. > p. 312
- Kravhalo, Max. Evolucionando el Packaging con Soluciones EcoCompatibles. > p. 314
- Kurz, Carolina. Identidad en construcción. Caminos de búsqueda y transformación. > p. 309
- Lampert Ceolin, María Manoela. Maketrefe, proyecto artista por otras formas de relacionarse con la belleza. > p. 309
- Lara Espinosa, Beatriz. Borderlight: Experiencia interactiva de un Escape Room sobre Migración Ambiental. > p. 322
- Lazarte, Karen. Brote, reciclaje textil. > p. 315
- Leotta, Laura. BiLa, mira lo que ves. > p. 323
- Lertora, Verónica. Gestión de residuos en un Taller de Velas Naturales. > p. 311
- Lifschitz, Nora Beatriz. Ferias Circulares: Prototipo. > p. 325

- López, Cristina Amalia. Diseño Inclusivo Personas con problemas auditivos. > p. 318
- López, Cristina Amalia. La tela tiene talento. > p. 310
- López, Michelle. Qa tzoleb`aal - Nuestra escuela, nuestra identidad. > p. 316
- López, Michelle. Riqueza Natural - Proyecto Raxchee. > p. 320
- Lorca, Vicente. Arduino para invidentes. > p. 313
- Louis, Jean Daniel. Coworking Solidario. > p. 312
- Luna Rodriguez, Sofia Alejandra. Propuesta de diseño con enfoque en grupos vulnerables, caso adultos mayores. > p. 311
- Luna Villanueva, Edith Elizabeth. Nuevas oportunidades para aprender enseñando. > p. 323
- Luna, Roger Mariano. Pequeñas conciencias. > p. 325
- Mancera Hernández, Eliane. Mimiijo: Explorando el mundo. > p. 323
- Martínez Florez, Aty A`lunawa. Storyboards para la construcción de convivencia desde la justicia de paz. > p. 318
- Martínez Florez, Aty A`lunawa. Cartografía metafórica como herramienta para construir comunidad desde la justicia de paz. > p. 319
- Martínez Flórez, Evi Dukaba Divaly. Storyboards para la construcción de convivencia desde la justicia de paz. > p. 318
- Martínez Flórez, Evi Dukaba Divaly. Cartografía metafórica como herramienta para construir comunidad desde la justicia de paz. > p. 319
- Martínez Ibarra, Pamela Sofía. Borderlight: Experiencia interactiva de un Escape Room sobre Migración Ambiental. > p. 322
- Martínez, Silvia Marta. Diseño Inclusivo Personas con problemas auditivos. > p. 318
- Medina Ramos, Hugo Javier. Eleve Project. > p. 325
- Mendoza, Lara. La fotografía en la transformación de servicios para la infancia. > p. 321
- Mínera, Alain. Oriáh: Medio de comunicación sobre arte y cultura. > p. 313
- Mínera, Fanny. Oriáh: Medio de comunicación sobre arte y cultura. > p. 313
- Moctezuma, Pablo. Fanzines de gobernanza. Agua potable y saneamiento. > p. 316
- Molina, Luis. Material educativo para el aprendizaje del idioma Kaqchikel. > p. 323
- Morales, María Dolores. La educación superior a distancia en tiempos de COVID-19. > p. 323
- Moreno Guzmán, Iliana María. Borderlight: Experiencia interactiva de un Escape Room sobre Migración Ambiental. > p. 322
- Moreno Muñoz, Julieth Fernanda. Cíclica: Reconectando la naturaleza que habita en mí. > p. 323
- Moreno, Soledad. La Recolectora de Huesos. > p. 319
- Muñoz, Mariesther. Desarrollo de la exposición de arte: Fisura labial y palatina. > p. 309
- Nates, Florencia. Producción Audiovisual Sustentable. > p. 320
- Oelrich, Verónica. Rolas, cubre rayos de diseño para Silla de Ruedas. > p. 310
- Olalde, Noelia. Nino. > p. 320
- Oliveira, Luís Fernando de. Desenvolvimento de uma bicicleta adaptada para estimular a prática de atividades psicomotoras. > p. 311
- Onofre, Maria Elena. AHORA EMPRENDE. > p. 312
- Ormaechea, Maria Fernanda. GORDA. > p. 318
- Osnayo, Olga. Lima Oculta. > p. 318
- Osorio Díaz, Fiorella Giulianna. Espacio Creativo Multisensorial para el área Crear 21 - UNALM - PERÚ. > p. 313
- Padilla, Zamir. Ruta de integración cultural para el municipio de Cocula, Jalisco. > p. 317
- Palavecino, Walter Dario. Nuevas oportunidades para aprender enseñando. > p. 323
- Paolazzi, Merlina. Construcción de identidad en la indumentaria adaptada. Diseño de prendas singulares a medida para personas con dificultad motriz. > p. 315
- Paredes Vílchez, Henry. Proyecto Corazón. > p. 325
- Patez, Leodonis André Souza. Desenvolvimento de uma bicicleta adaptada para estimular a prática de atividades psicomotoras. > p. 311
- Peña, Angela. Innovación en alta costura. Experimentación de modelaje sobre maniquí mediante la técnica de la macramé. > p. 315
- Perez Maidana, Maria de los Angeles. ALQUIMIA taller de Expresión Artística y Artesanías con material reciclado. > p. 312
- Pérez Márquez, Paula Andrea. LEDGE WALL; Revestimiento arquitectónico a partir de residuos industriales. > p. 311
- Pérez, Marlen. Diseño de material educativo: Programa de valores para Yo`o Guatemala. > p. 321
- Piantanida, Paola. Habitar el patrimonio cultural del Museo Jesuita desde la práctica teatral. > p. 325
- Pino, Agustina Pino, Cristian Dario. Experiencia Beethoven. > p. 322
- Portilla Benavides, Francisco Javier. Contenedor portable de basuras. > p. 312
- Portillo, Laura. Desarrollo de prototipos funcionales (accesorios) con enfoque sustentable. > p. 310
- Puello de Jesús, Juan Francisco. Ecomoda by Dixss Frank. > p. 315
- Ramirez Zepeda, Tanya. Proyecto Cocula, un museo cultural "El latido de una tradición". > p. 320
- Rentería Macedo, Diana Estefanía. Movilidad en México para personas con discapacidad visual, proyecto ONTOY. > p. 318
- Restrepo, María. El rol de los procesos editoriales comunitarios en la construcción de memoria. > p. 316
- Reyes, Mauricio. Desarrollo a distancia de prótesis experimentales. > p. 311
- Rígano, Mariela Elizabeth. Tríptico para un Deseo: teatro de Urgencia. > p. 322
- Rios, Daniela. Desarrollo de material educativo didáctico para no videntes con tecnologías 3D. > p. 313
- Riubrugent, Michele. Circontinuo. > p. 319
- Rivas, Miguel Mateo. LEDGE WALL; Revestimiento arquitectónico a partir de residuos industriales. > p. 311
- Roa, Paola Andrea. Diseño industrial, un hacer responsable con la sociedad. > p. 311
- Roca, María del Carmen. Materiales educativos para el curso de valores en la escuela en Purulha, Baja Verapaz Guatemala. > p. 316

- Rocha Alvarez, Delma Esther. Emprendimiento social en el aula a través del Laboratorio de Creatividad como mecanismo de cooperación al aprendizaje de la geometría en personas con discapacidad visual. > p. 324
- Rocha Carneiro, Rodrigo. Bambu Laminado Colado: alternativa no ecodesign de móveis e artefatos. > p. 311
- Rodas Pérez, Manuel Antonio. Amazonía para el mundo. > p. 313
- Rodríguez Baquero, Nixon Yamid. La ortotipografía como temática de bien común. > p. 316
- Rodríguez, Roxana Verónica. Estrategia Didáctica, un emprendimiento de impacto socioeducativo. > p. 313
- Rojas, Emilia. Desarrollo de un objeto habitable urbano temporal con cubierta textil incorporando una capa delgada fotovoltaica. > p. 311
- Romero, Iver. Ludificación para reducir brechas educativas, Chuquisaca-Bolivia. > p. 321
- Roncagliolo, Ines. La fotografía en la transformación de servicios para la infancia. > p. 321
- Rosas Franco, María del Carmen. Trama B Textil, reciclaje inclusivo. > p. 315
- Rossi Batiz, María Fernanda. Humedales: abordajes a las problemáticas desde la universidad pública. > p. 321
- Ruiz Alvarez, María Elena. Indumentaria Infantil a base de tejido sustentable y estampación botánica. > p. 310
- S. Vázquez, Alex. Piesu2 Terapéuticos. > p. 325
- Sahagun, Rubén. Mapa de Movilidad: Análisis de la Movilidad en las Ciudades a partir de Casos Particulares. > p. 311
- Salazar, Yuliana. LEDGE WALL; Revestimiento arquitectónico a partir de residuos industriales. > p. 311
- Sánchez Duarte, Germán. La Diáspora Diseño de Joyas: Modelo sustentable y de inclusión social. > p. 314
- Sanchez Tapia, Mercedes. El Collage como herramienta del proceso creativo y la resignificación del re-uso de materiales: nuevas ideas para un mismo deshecho. > p. 310
- Sandoval, Arenas. Diseño de la Información y Visualización de datos sobre Síndrome de Down en Bolivia. > p. 322
- Sandoval, Jaime. Lápices rotos: reflexiones sobre la niñez rural y la educación. > p. 323
- Santa Eulalia, Andreia Cristina. Vestuário e Calçado para pessoa com mobilidade reduzida. > p. 315
- Sarchy, Cristian. Diseño de una estrategia interactiva, que permita conocer y divulgar los recursos naturales, inspirados en la reserva natural de la planada en el departamento de Nariño. > p. 322
- Scognamiglio, Erika. CAMELIA. > p. 312
- Seara, Ana Paula. Natural. > p. 310
- Serventi, María Anabella. REVOLUTION | REVOLUTION - Club de Desarrollo Personal. > p. 321
- Sierra Rojas, Perla. El fruto. > p. 321
- Sordas Medina, Pedro. El cortometraje como dispositivo didáctico para la sensibilización de personas convencionales frente a las competencias laborales de personas. > p. 317
- Tacussis, Javier Alonso. Animales, planeta, virus / muerte y conspiración. > p. 319
- Tavares Da Silva, Arisson. Direito em HQ. > p. 316
- Tavares Da Silva, Arisson. O pequeno príncipe careca (El principito calvo). > p. 316
- Tavares Da Silva, Arisson. O xerife mais rápido do Fa-roeste. > p. 325
- Tavares Nehmad, Sofia. EcoTies (lazos ecológicos). > p. 324
- Tonizzo, Antonela. D. R. Y - hecho con paraguas. > p. 314
- Toranzo, Javier Alberto. RECYCLEANDDENIM. > p. 324
- Toribio, Sandra A. MAWO WICHILHENAY. > p. 315
- Urbio, María Alejandra. Diseño Inclusivo Personas con problemas auditivos. > p. 318
- Urquiza, Eduardo. STORM. > p. 314
- Valentim, Alexandre. Resíduos Sólidos. > p. 320
- Vanegas Ochoa, Lina Maria. La Indumentaria de los Auxiliares de Vuelo en Colombia. > p. 312
- Varela, Francisca Amiry. Maquillaje como terapia. > p. 317
- Vargas, Raúl. Proyecto Colaborativo Taller de diseño de juegos educativos como estrategia didáctica: Un Sueño de Navidad. > p. 318
- Vazquez, Melisa. Moda ética con compromiso social. > p. 316
- Vega, María Victoria. Intercolegiales Culturales. > p. 313
- Velázquez, Cristina. Escuela Virtual de Robótica CREA-BÓTICOS. > p. 324
- Ventura, Flávio. Desenvolvimento de uma bicicleta adaptada para estimular a prática de atividades psicomotoras. > p. 311
- Ventura, Flávio. Vestuário e Calçado para pessoa com mobilidade reduzida. > p. 315
- Villalobos Díaz, Melissa. Proyecto Corazón. > p. 325
- Villanueva Gómez, Leticia. Ponte en mis zapatos: Pabellón inclusivo. > p. 319
- Villota, Carlos. La red fuera de la red. Redes de salud y telemedicina. > p. 322
- Walter, Frida. Segundas Oportunidades. > p. 310
- Wegbraut, Daniela. Normal es ser diferente. > p. 322
- Yáñez, María José. Halo. > p. 312
- Yaquino, Patricia Esther. Enketono. > p. 319
- Zóccoli, Rosalba. Herramientas para Monetizar, Proteger y Organizar la Profesión Artística. > p. 325

Abstract: In this article, it is described how the second Virtual Forum of Solidarity Creativity was held, which is part of the International Design Week in Palermo, and is held freely and for free. Students, professionals and entrepreneurs met, where they presented their innovative, supportive and sustainable projects.

Keywords: Design - Innovation - Sustainability - Sustainability - Solidarity - Public Good - Positive Impact.

Resumo: Neste artigo, é descrito como foi realizado o segundo Fórum Virtual de Criatividade Solidária, que faz parte da Semana Internacional do Design de Palermo, e é realizado de forma gratuita e gratuita. Nesta edição, estudantes, profissionais e empresários se encontraram, onde apresentaram seus projetos inovadores, solidários e sustentáveis.

Palavras chave: Design - Inovação - Sustentabilidade - Sustentabilidade - Solidariedade - Bem público - Impacto positivo.

Resumen: En este artículo se detalla brevemente la historia, desarrollo y proyección del Networking internacional de egresados y estudiantes de Diseño y Comunicación de Palermo que, desde el año 2021, integra la Semana Internacional de Diseño en Palermo. La Semana Internacional de Diseño en Palermo cumple 17 años y se fue convirtiendo con todos sus eventos asociados que se realizan en su marco (Encuentro Latinoamericano de Diseño, Cumbre de Emprendedores, Coloquio Internacional de Investigadores en Diseño, Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño, Foro de Experiencias Innovadoras, Plenario del Foro de Escuelas de Diseño, Foro de Creatividad Solidaria, Networking DC y Jornadas Interdisciplinarias Arquitectura en Palermo) en el acontecimiento de diseño más importante de la región, y uno de los más significativos del mundo, por su calidad, escala, continuidad y gratuidad.

Palabras clave: Networking DC – Estudiantes – Egresados – Proyección profesional – Proyectos colaborativos – Universidad de Palermo.

[Resúmenes en inglés y portugués en p. 350]

Introducción

Net DC es el evento de visibilidad, vinculación y proyección internacional para la comunidad de egresados y estudiantes avanzados (sean profesionales, creativos y/o emprendedores) de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

La comunidad de egresados y estudiantes de todas las carreras de Diseño y Comunicación se expande y diversifica internacionalmente y la Facultad colabora en el estímulo a la vinculación profesional y en la creación de redes de colaboración entre sus miembros.

La Facultad de Diseño y Comunicación está orgullosa de la proyección académica y profesional de los egresados y estudiantes avanzados de todas sus carreras a nivel nacional, regional e internacional y colabora con la creación de redes entre ellos.

Net DC se desarrolla a lo largo de una semana (esta segunda edición se realizó del 18 al 22 de julio 2022) se organizando en comisiones temáticas de egresados y estudiantes avanzados de la Facultad que presentan sus actividades, emprendimientos e intereses con el objetivo de compartir generosamente sus experiencias, alcanzar mayor difusión y establecer vínculos de intercambio y generación de proyectos colaborativos.

En esta segunda edición Net DC 2022 expusieron en 32 comisiones, 93 egresados y estudiantes avanzados. A continuación, se presenta la agenda completa con los expositores y un breve resumen de cada presentación:

Comisiones de asesoramiento

Participan alumnos avanzados y egresados de la Fac. de Diseño y Comunicación UP de las carreras de las áreas de Cine, Teatro y TV, Diseño Gráfico, Diseño Industrial, Maestría en Gestión del Diseño, Moda, Publicidad y Negocios de Diseño. Las comisiones se organizan por

temática y en cada una de ellas exponen hasta 4 profesionales, creativos o emprendedores.

Los coordinadores de las comisiones son Docentes UP, referentes en su disciplina que impactan en el presente y futuro de su campo profesional y que comparten su experiencia con las nuevas generaciones.

Se organizan a continuación por turno y por área:

Lunes 18 de julio

— Comisión: Branding: el proceso creativo para crear una marca

10 a 11 hs - Coordina: Daniel Higa

Expositores:

Belén García (Instagram @bebaderedes)

"Trabajé 7 años en Banco Ciudad como CM y como diseñadora para sus redes sociales. Actualmente soy Diseñadora en Ripio. Además, tengo mi emprendimiento @bebaderedes donde hablo de diseño y género.

Me encantaría hablar sobre primeros trabajos, trabajar en redes sociales, cómo tener un portfolio con variedad de trabajos y sobre el mundo freelance".

Romina Rovagnati

"Actualmente me encuentro estudiando una segunda carrera de grado: la Licenciatura en Comunicación Publicitaria e Institucional y una carrera corta: Marketing Digital. He sido pasante en dos agencias publicitarias. Estoy en búsqueda laboral activa. Y estoy construyendo mi marca profesional independiente.

Me interesa seguir capacitándome, poder asesorar a futuros clientes en mi trabajo como independiente, trabajar en el desarrollo de campañas publicitarias de diferentes marcas. Me interesa además la fotografía publicitaria, el diseño tridimensional, el diseño UI, la planificación de medios".

Claudia Aponte (Instagram @clauaqu.lup)

"Co-dirijo LÚP Brand & Packaging Design, estudio especializado en Diseño Estratégico y Conceptual de Packaging en Santa Cruz de la Sierra (Bolivia). Donde también elaboramos trabajos de Identidad Visual Corporativa.

Mi meta es poder exportar el trabajo que llevamos en LÚP a un nivel internacional, comenzando por Argentina. Aportar más valor al servicio que ofrezco a mis clientes, sumando nuevas técnicas que valoricen más mi oferta. Estoy muy interesada en llevar a cabo alianzas estratégicas o co-brandings con empresas del rubro creativo, especialmente el digital (web y/o marketing digital)".

— Comisión: Caminos profesionales en el cine y el teatro

11.30 a 12.30 hs - Coordina: Marcelo Follari

Expositores:

Gonzalo Esteban Borzino (Guionista de cine y TV)

- Red de desarrollador: <https://twitter.com/ItsBorza>
- Blog de trabajo: <http://www.gonzaloborzino.wordpress.com>
- Redes de la comunidad: <https://linktr.ee/AccionDev>

"Coordino una comunidad de desarrollo lúdico: los juegos como artefactos culturales que se proponen como medios de reflexión y comunicación. Desde la comunidad creamos espacios para que se fomente la creatividad y el análisis, lanzando actividades de desarrollo colaborativo entre las que se destacan Arde el Delta Gamejam (enfocada en generar conciencia sobre la quema del litoral) y la reciente Malvinas Argentinas Gamejam. Charlas para las jornadas RESA joven y Fundación Formar en el programa Programando la Inclusión, orientada a enseñar programación a jóvenes en situación de vulnerabilidad. Participo del libro-revista Ludorama con publicaciones relacionadas a lo lúdico y de congresos de tendencias y consumo con ponencias promoviendo los remixes audiovisuales como medio de expresión. Soy muy adepto a los artistas independientes (videojuegos, audiovisuales, ilustradores, músicos) e intento generar espacios donde puedan dar a conocer sus obras. Más allá de eso también soy escritor y guionista de ficciones, habiendo trabajado en sketches de Theve Producciones, y docente universitario dando Producción de Videojuegos en la UADE.

Me interesa encontrar miembros y mentores de distintas áreas de desarrollo para sumarse a la comunidad de Acción Dev, y así generar una comunidad activa (no hace falta que se dediquen a los videojuegos, somos una comunidad abierta y abordamos distintas áreas del desarrollo lúdico). También buscamos colaboradores que quieran dar charlas para los miembros, orientadas al arte como expresión y lenguaje de comunicación. Buscamos que se genere un entorno apto para el desarrollo consiente de contenidos lúdicos; el jugar es cosa seria. Además de ampliar mi red de contactos, estoy también interesado en participar de publicaciones y proyectos audiovisuales".

Matías Lopez (Director de Cine y TV)

"Soy Director Creativo y productor en MDL Producciones. Cree esta marca en 2018 y comencé a hacer cine como autónomo, luego pude contratar a actores, técnicos y

actualmente somos un equipo de 25 personas. Damos capacitaciones para técnicos en un proyecto llamado Eco.Arg el cual cuenta con capacitaciones online para actuación frente a cámara, Producción Integral, escritura de guiones, entre otros talleres".

Mario Mendoza (Director Teatral - Instagram @mario-mendezap @japanelmusical @playbillasociacion)

"Desde que salí de la universidad y decidí volver a Lima, me he dedicado a la creación y dirección de teatro musical. En el año 2016 estrené un musical llamado "Japan, el pan japonés", el cual obtuvo muchos reconocimientos (ganador de tres premios Aibal y un premio Oficio Crítico). En el año 2018 "Japan" se volvió a estrenar en una versión extendida y en el 2020 se proyectaba realizar una tercera puesta en escena, que la pandemia no permitió. En cambio, en el 2020 se lanzó un espectáculo documental de manera virtual. Este año 2021, el musical ha empezado a tener versiones locales en otras ciudades del Perú y será re estrenado en Lima en el mes de septiembre como parte de la reactivación teatral. En el plano de la docencia llevo trabajando 5 años con niños, adolescentes y adultos. Actualmente soy conductor del programa "Aprendo en Casa", que se transmite a nivel nacional por el canal TVPerú, como material de apoyo escolar en tiempos de pandemia. En el año 2021, el musical ha empezado a tener versiones locales en otras ciudades del Perú y será re estrenado en Lima en el mes de septiembre como parte de la reactivación teatral. En el plano de la docencia llevo trabajando 5 años con niños, adolescentes y adultos. Actualmente soy conductor del programa "Aprendo en Casa", que se transmite a nivel nacional por el canal TVPerú, como material de apoyo escolar en tiempos de pandemia".

Antígona Lu enzo (Diseñadora de Espectáculos - Instagram @antigonaele)

"Me recibí en la Universidad de Palermo en el año 2015 de la carrera Diseño de Espectáculos, especialización en vestuario. En simultáneo estaba haciendo el curso de ingreso en Aerolíneas Argentinas. Actualmente soy azafata y también me dedico a la música, soy dj, doy clases de dj y también produzco música electrónica. Transito galgos rescatados de la explotación animal, tengo un emprendimiento de comida vegana y hago activismo por la misma causa. Actualmente estoy trabajando en el contenido para una radio situada en San Martín de los Andes. Viajar y la bicicleta son mis pilares para el goce. Dentro de la radio estoy desarrollando programas además de musicales, de tipo documental. Todo relacionado con el universo y sus diversos temas. También estoy con una amiga planificando un programa exclusivo de aviación. Sinceramente el marketing e-Commerce y todo lo relacionado con redes sociales y el incremento de contactos difusión y seguimiento no es lo mío por eso debería incorporar una community manager a mis emprendimientos para lograr un objetivo más comercial y de mayor alcance".

— **Comisión: Cómo desarrollar una marca de moda**

14.30 a 15.30 hs. Coordina: Laura Cabanillas
Expositores

Victoria Florencia Gabriel (Diseñadora de Indumentaria y Textil | Productora de Moda - Instagram @victoriaflorenciagabriel)

"Actualmente soy docente en la Universidad de Palermo, me otorgaron dos cátedras de Diseño de Indumentaria I y II ambas de manera virtual pero una asincrónica y otra sincrónica. Además, funde mi propia escuela de moda digital la cual denomine: Fashion Digital School. Soy la directora y docente de dicha escuela. También, soy la directora de la Imagen Corporativa del Portal BAVIVO, donde trabajo en la imagen corporativa del portal en general. Buscado la mejor imagen empresarial posible. Y como directora de la sección de moda del portal. En la actualidad tengo un emprendimiento junto a mi mamá, una marca de trajes de baño que se llama Colibrí. El mensaje que buscamos transmitir es el de amar la diversidad de los cuerpos y romper con los estereotipos. Me ocupo del proceso de diseño y de las producciones de moda en cada colección. Y también, soy representante de Casla Social del Club Atlético San Lorenzo de Almagro. Somos un grupo que se encarga de las causas sociales dentro del club. Constantemente estoy perfeccionándome para poder mejorar a la hora de mi desarrollo profesional. Me encanta tomar cursos porque siento que nunca dejamos de aprender. Me considero una persona curiosa, donde estoy todo el tiempo indagando nuevas propuestas e ideas para mejorar desde mis clases hasta mis emprendimientos. Además, me interesa estar actualizada en temas en donde la sociedad ayuda a cambiar estructuras que tenía el mundo de la moda. Otra de las actividades que me interesan, pero en este caso para conectarme con la creatividad y así poder llevar a cabo los diseños para el emprendimiento, es conectarme con la naturaleza, escuchar música para desconectarme de la rutina laboral y también disfrutar del silencio de la madrugada donde es mi mejor horario para crear".

Mariel Vilche (Diseñadora de Indumentaria y Productora de Moda)

"Muchos años trabajé en el rubro de la indumentaria, realizando compras en Oriente para grandes retailers. Luego de hacer un Master en Marketing y Comunicación en la Universidad de San Andrés, quise independizarme y armar mi propia agencia de marketing, con clientes y colaboradores de Latinoamérica. Siempre estoy en la búsqueda de nuevos colaboradores (Área diseño gráfico, audiovisual, copywriters, web design (UX) (SEO), traffickers, especialistas en facebook ads y google ads. A su vez siempre es bueno difundir nuestro trabajo y conseguir nuevos clientes, tanto empresas como emprendedores. Manejo mucho la marca personal para vendedores de servicios."

— **Comisión: La enseñanza del diseño**

16 a 17 hs - Coordina: Alejo García y Fabiola Knop
Expositores

Jorge Luis Bandera Martínez (Magíster en Gestión del Diseño - Twitter @jorgebandera15 - Behance @jorgebandera - Vimeo @jorgebandera)

"Soy Diseñador, con posgrado en creación multimedia y maestría en diseño. Profesor de cátedra en la facultad de artes y humanidades en el área de medios electrónicos y artes del tiempo de la Universidad de los Andes en Bogotá Colombia. Combino mi trabajo académico con creación audiovisual que involucra las artes y el diseño en el teatro mayor Julio Mario Santo Domingo en la ciudad de Bogotá, en un programa que se centra en la creación de nuevos públicos y masificación de las artes y la cultura. Como artista audiovisual estoy desarrollando obras en formatos inmersivos para fulldome y realidad virtual, exponiendo mi trabajo en diversos festivales tales como: Kino Mural (Polonia), Minks International Fulldome Festival (Bielorrusia), AstraFilm Sibiu International Film Festival (Romania), Malcom Film Festival (USA), FAAMAI – Digital Arts. Hub as attached (Tailandia). Las artes y su rol cuando se combinan con otras disciplinas, las perspectivas múltiples que puede tomar y las preguntas que se abren. Fuerte interés en la creación de formatos experimentales de piezas audiovisuales inmersivas en formato fulldome y la realidad virtual, las narrativas que se puede construir e indagando constantemente sobre el concepto de "inmersión"."

Johanna Andrea Cuestas Camacho (Magister en Gestión del Diseño)

"Docente en la Corporación Universitaria Autónoma de Nariño, sede Villavicencio, doy clase en, Diseño básico I y II, diseño digital I, III y IV, en elementos básicos y comunicación visual e Historia de diseño II. Los murales, el lenguaje visual, los íconos y símbolos de las regiones (qué representan desde la identidad)."

José Antonio Tejada Gómez (Magister en Gestión del Diseño - Web www.bpma4x2.com)

"Somos un equipo de especialistas en Marketing Digital que migraron de agencias. En mi caso, estaba en Mullen Lowe SSP3 y decidimos crear soluciones Business Future Thinking para nuestros clientes basándonos en la especialización de los equipos según las necesidades del cliente ya sea en creatividad, diseño, comunicación y marketing digital. Nuestra idea es consolidar equipos Master Mind que ayuden al crecimiento de los negocios o empresas y emprendimientos sin importar su tamaño orientando modelo de negocio de nuestros clientes y mejorando de la mano del conocimiento para desarrollar proyectos de crecimiento e innovación."

— **Comisión: Talentos creativos en la publicidad**

16 a 17 hs - Coordina: Rocío Morono
Expositores

Mariano Abad (Fotógrafo)

"Actualmente dirijo mi propio estudio fotográfico formado por un equipo de 4 personas y colaboradores externos eventuales. Realizo producciones fotográficas y videos. Trabajo para empresas y comercios del sector gastronómico. Con 20 años de experiencia en el sector hoy me encuentro posicionado como referente en mi ciudad con marca e identidad propia. Capacito de manera privada en formación fotográfica, marketing fotográfico y también en instituciones públicas provinciales y nacionales.

Me interesa compartir con la comunidad la experiencia de un profesional desde el interior del País, con todas sus ventajas competitivas, menores costos de vida y grandes oportunidades de alianzas estratégicas. He podido transitar de un rubro fotográfico a otro mediante una estrategia firme y solvente apoyado en fundamentos sólidos de crecimiento. La importancia de adquirir herramientas nuevas y de tendencia es fundamental para subsistir y estar en el top 3 siempre."

Ana Paula Escobar (Lic. en Publicidad - Instagram @anapaulaesc o @maldejo_ph - Behance www.behance.net/anaesc27b0e9)

"Soy Creative Copywriter en el Taier DDB Centro Guatemala. Actualmente me dedico a pensar ideas creativas que solucionen problemas de negocio, pero además de eso soy apasionada por la música, el baile, el surf y los perros. Soy Guatemalteca, pero estudié mi carrera como publicitaria en Argentina, así que me considero amante de mi carrera gracias a que pude vivir un poco de ella en la ciudad de la furia. Como buena creativa, busco participar en premios que pongan a prueba mi desempeño y que gracias a ellos he adquirido oportunidades únicas en mi carrera. Me interesa que la industria crezca, que sea más inclusiva e igualitaria y con mi desempeño poder apoyar a quienes quieren formar parte de ella. Busco resaltar el empoderamiento femenino a través de mi trabajo, romper con los esquemas que tenemos de este negocio. Busco crear marcas que inspiren, que respondan a necesidades reales del mercado en donde el consumidor pueda sentirse representado. Si pudiera resumir mi meta de vida en un tuit sería: "Quiero cambiar el mundo con mis ideas".

Anabelle Ramírez (Lic. en Relaciones Públicas - Instagram @rcanabelle)

"En septiembre del 2020 me mudé de Buenos Aires, Argentina a Bruselas, Bélgica, comencé a estudiar unos de los idiomas oficiales del país, el francés en el IFCAD para posteriormente realizar el Máster en Relaciones Internacionales y Política. La situación se complicó un poco al no obtener mi B2 para ingresar a la universidad así que me tocó posponerlo para el siguiente año lectivo. Actualmente sigo estudiando el idioma y tomé la iniciativa de asistir a las clases del máster como oyente. Esto me ayuda a tener una idea concreta de cómo será mi experiencia estudiantil en comparación a las expectativas que tenía sobre las clases. Quiero obtener el C1 en francés y perfeccionar mi inglés a la par estudiar mi maestría. Me gustaría trabajar en el área diplomática y tener la oportunidad de viajar por el mundo gracias a mi trabajo. Para mi no es un problema la adaptación a

nuevas culturas/ idiomas ya que tengo la facilidad de adaptarme rápidamente y socializar con fluidez. Viví en tres países distintos, a los 17 años en Argentina, luego realicé un intercambio estudiantil con UP a Valencia, España y Bélgica es mi tercer país. En futuro me gustaría emprender, importando cacao de mi país de origen (Ecuador) y ayudar a que más personas en el continente europeo conozcan la buena calidad de este producto".

— Comisión: Jóvenes con trayectoria: Diálogos profesionales

17.30 a 18.30 hs - Coordina: Rosa Curcho
Expositores

María Victoria Arizabalo (Lic. en Diseño Industrial)

Brindo soluciones creativas para distintas etapas de emprendedores. Escucho sus problemáticas como coach, me inspiro como artista, genero ideas como diseñadora y elaboro soluciones con estrategia para impactar positivamente en el bienestar integral He trabajado en etapa de autoconocimiento como herramienta para la creación de una marca personal, como también el rediseño de packaging para comunicar con conciencia y transparencia la elaboración de un pan apto para celíacos.

Creo en el Bienestar individual, como construcción de Bienestar integral de nuestro habitat. Me interesa visibilizar mi servicio de asesoramiento para inspirar a que otras personas, puedan emprender con propósito para entregar una solución a quien la necesite y se alinee con su propuesta de valor. Retroalimentarnos como sociedad, como ciudadanos potenciales y generar un cambio de conciencia por un sistema más inclusivo, equitativo y empático.

Macarena Bruno Ordoñez (Lic. en Diseño Industrial - IG @macubrunoordonez @catedra.macubo)

"Soy Diseñadora Industrial egresada de la Universidad de Palermo en el año 2015. Desde el 2017 soy Profesora de la Universidad de Palermo en el Área de Diseño de Objetos y Productos de la Facultad de Diseño y Comunicación, en la materia Taller de Producción 2 de la Carrera de Diseño Industrial. Actualmente trabajo en el departamento de Diseño de la empresa Corinthian Argentina. Allí realizo las tareas de relevamiento en obra, diseño, desarrollo, documentación técnica de mobiliario, Cartelería, Stands, Puntos de venta y diseño de Interiores comerciales, aplicando siempre Manual de Marcas e Imagen Corporativa. Realización de Campañas Publicitarias de productos en tiendas y Arquitectura Publicitaria en vía pública para estrenos de series y películas. Además, dedico gran parte de mi tiempo libre a algunos hobbies como la fotografía, la ilustración digital, Yoga y la práctica del idioma turco en el que incursioné a modo de hobby ya hace bastantes años. Estar en constante actividad, y formar parte de distintos ámbitos y proyectos profesionales, nos ayuda no solo a los Diseñadores Industriales, sino a todos en general a ampliar los conocimientos y fortalecer y ampliar las relaciones interpersonales y profesionales. Por ello en el ámbito laboral siempre creo esencial trabajar en equipo o al menos permitir que alguien externo al proyecto de su opinión al respecto. Escuchar las propuestas y comentarios de

los demás siempre enriquecen al producto final. Por otro lado, estar actualizado es esencial, ya sea inscribiéndose en capacitaciones, charlas, leyendo artículos de revistas o en el ámbito educativo. En mi caso ser docente me es un gran aporte, la dinámica del aula aporta gran caudal de contenidos actualizados cuatrimestre a cuatrimestre. Por último, ejercer la profesión que realmente nos apasiona es una gran ventaja. Y una carrera tan amplia y con tantas variables y matices como el Diseño Industrial, por un lado no permite aburrirse nunca porque los rubros son infinitos y por otro lado brinda también la posibilidad especializarse en áreas afines a la carrera pero que naturalmente no pertenecen a ella por el simple hecho de la cantidad de herramientas que disponemos".

Tomás Calicchio (Estudiante de Diseño Industrial)

"Actualmente estoy finalizando la carrera de Diseño Industrial en la UP y a su vez trabajo en una empresa en el sector de compra, y administración hace ya unos 4 años. De igual manera, desde el segundo cuatrimestre del 2020, soy ayudante en la cátedra de Comercialización II de María Elena Onofre, en donde, los alumnos deben desarrollar sus propios emprendimientos abordando diferentes pautas y temáticas como la imagen de marca, el posicionamiento de la misma, sus estrategias competitivas en el mercado, entre otras. De esta manera, el objetivo es lograr que los estudiantes tengan un acercamiento a la realidad sobre el funcionamiento de los emprendimientos ya sea con una bajada real de un proyecto propio o la creación de un nuevo proyecto desde el inicio.

Como desarrollo profesional me gustaría poder llevar a cabo mis experiencias adquiridas en la facultad aplicando el diseño en el ámbito laboral en donde me encuentre, un objetivo propio también sería lograr desarrollar un producto (sea propio o con un grupo de diseño) y poder observar cada una de sus etapas desde su concepción hasta su comercialización para poder visualizar el índice de aceptación que el mismo tendría en el mercado".

Arturo Marroncelli (Diseño Industrial - <https://www.instagram.com/armar.di/>)

"Trabajo en un estudio de diseño y fabricación de muebles y equipamiento urbano. Anteriormente emprendí un proyecto de muebles propios y a medida el cual, pese a trabajar en un estudio, mantengo vigente. Busco hacer productos simples y duraderos que le permitan al usuario ordenar y optimizar sus espacios. También ofrezco servicio de diseño a terceros, principalmente PyMEs y servicios de modelado e impresión 3D. Estoy atento a las tendencias, necesidades y problemáticas actuales en materia estética, técnica y productiva. Me interesa la capacidad de transformación que se le puede dar a un producto para que se adapte a la dinámica del usuario. Si el espacio es cada vez más valioso, hay que transformarlo y aprovecharlo. La sustentabilidad también cobra más importancia: gana terreno en nuestra generación, mientras que en las nuevas generaciones ya está arraigado con fuerza. El uso racional de los objetos parte de un diseño consciente y coherente de los mismos, lo que se vuelve una responsabilidad para quienes diseñamos".

— **Comisión: Emprendiendo, creando y transformando**
19 a 20 hs - Coordina: Gustavo Lento
Expositora

Anabella Bergero (Diseñadora de Indumentaria y Textil - Instagram @anibergero | @musa.exhibit | <https://www.musaexhibition.com/>)

"Actualmente es COO y co-fundadora de MUSA, una startup de arte y tecnología que conecta artistas con lugares de exhibición, generando rotaciones de arte cuatrimestrales en espacios de lujo.

Anabella es diseñadora de moda egresada en la Universidad. Asimismo, artista internacionalmente galardonada, emprendedora y Coach Creativa. "En mi carrera he fundado y dirigido mi marca Maison Nomade galardonada con premios nacionales de moda, he fundado y presidido un colectivo de creativos Latinoamericanos en la Universidad de las Artes de Londres, he hecho una fellowship en Diversidad Cultural y servido en el Council de Diversidad en el Fashion Institute of Technology".

Seleccionada parte del Future Graduates Show por CFDA (Council of Fashion Designers of America), galardonada el SUNY PACC Prize por Creación y Curaduría, nombrada Diseñadora Emergente del año por Harper's Bazaar Argentina (2015), seleccionada 35 sub 35 por La Nación, galardonada ganadora en la sexta edición del Fashion Edition Buenos Aires, entre otros.

"He exhibido mi trabajo en Buenos Aires Fashion Week, Mercedes-Benz Fashion Week México, Buenos Aires International Fashion Film Festival, Apiary Studios en Londres, la Galería de Arte del Consulado Argentino en Nueva York, la Galería de Arte y Diseño del Fashion Institute of Technology, entre otros".

"Tengo una carrera multifacética en moda y arte en diversos entornos con exposición internacional. Tengo una amplia experiencia en el desarrollo de negocios en moda, enseñanza y visualización innovadora de moda, diseño y arte".

"Soy una pensadora creativa, third-culture kid, una problem-solver optimista e inventora de posibilidades futuras".

Martes 19 de julio

— **Comisión: Los escenarios profesionales en la industria de la moda**

10 a 11 hs - Coordina: Daniela Escobar
Expositores

Valentina Di Bastiano (Estudiante de Producción de Moda y Diseño de Indumentaria - Instagram @val.dibastiano | @yokoo.studio - Behance <https://www.behance.net/valentinadibastiano>)

"Soy estudiante de diseño de indumentaria y producción de moda en simultáneo y tengo una marca de ropa juvenil. Me encargo del diseño de prendas, redes sociales y estrategias de marketing para crecer cada vez más. También realizo las producciones de moda en esta marca. Además, fui asistente de producción en algunas marcas recono-

cidas. Estoy a un año de recibirme de las dos carreras. Además, soy asistente en la materia Taller de Moda 1 en la carrera de Diseño de Indumentaria, Cátedra Valoppi. Me interesa crecer en la industria de la moda como productora y como diseñadora. Tengo una pasión inmensa con la moda y toda la parte negativa de esta industria me da un empujón para demostrar que se puede ser mejor. Busco crecer dentro de mi marca y estudiar afuera algún master que me ayude a potenciarla y que crezca a nivel nacional e internacional. En el aspecto como productora, busco insertarme en el mundo laboral mediante la parte de styling para producciones y personajes reconocidos de la industria musical, pudiendo así explorar aún más mi parte creativa".

Magali Lefcovich (Diseñadora de Indumentaria y Textil - Instagram @magle.studio)

Soy Diseñadora textil, actualmente me dedico al desarrollo y diseño de estampados para textiles del rubro de la indumentaria de manera independiente. Trabajo para un estudio argentino y con mis propios clientes. Estoy trabajando en la profesionalización y armado de mi propio estudio MAGLE desde donde planteo brindar un servicio de consultoría textil y desarrollo de estampas para potenciar la identidad de las marcas.

Me interesa sumar valor a las colecciones textiles a través del arte representado en estampas. Esto me interesa tanto desde mi lugar como diseñadora para brindar un servicio diferenciado que sea rentable, y también para ayudar a todos los diseñadores a demostrar el valor de lo que hacemos.

Candela Pacioni (Diseñadora de Indumentaria y Textil - Instagram @pacionicandela)

Actualmente trabajo como diseñadora y encargada de producto en la marca de indumentaria La Dolfina Pololifestyle. Me encargo tanto del diseño como del seguimiento del proceso productivo de cada prenda en el segmento de hombre, mujer y accesorios (calzado, marroquinería). También soy docente en la UP en la materia Moda y Prensa II, donde los alumnos aprenden a crear un plan de comunicación integral con el objetivo de enaltecer la imagen de una marca de indumentaria. Por último, me desempeño como diseñadora independiente realizando propuestas a pedido de clientes/as en distintos ámbitos.

Mariana Galimberti (Diseñadora de Indumentaria - www.casagalimberti.com - Instagram @casagalimberti)

"Mi nombre es Mariana Galimberti, creadora de GALIMBERTI. Actualmente llevo adelante mi proyecto, trabajando en todas las áreas de la marca de manera autogestiva. Cuento con una línea que desarrollo desde 0, como también el re diseño de prendas Upcycling que complementan las colecciones permanentes. Realizo una búsqueda de inspiración, que luego desemboca en el desarrollo de distintas prendas y objetos de diseño.

Mi trabajo parte desde el desarrollo de un prototipo, luego lo traspaso a la moldería para realizar el corte de las prendas. El único paso que delego en la cadena de producción es el de costura. Además del desarrollo del

proceso productivo, realizo las fotografías y campañas de la marca, como también el manejo de la Tienda Online y las redes sociales".

— Comisión: Caminos profesionales en la industria del diseño

11.30 a 12.30 hs - Coordina: Alejo García y Fabiola Knop Expositores

Nathalia Alexandra Ferrufino Méndez (Magíster en Gestión del Diseño - LinkedIn <https://www.linkedin.com/in/nathalia-ferrufino-m-9a818032/>)

"Soy experta en comunicación corporativa, marketing y ventas. Resido en Buenos Aires, una de las ciudades más excitantes y cosmopolitas de América Latina. Durante los últimos diez años he trabajado con empresas europeas y latinoamericanas de diferentes rubros en el diseño e implementación de sus estrategias de marketing y posicionamiento, creación de material publicitario y brindándoles consultoría en comunicación corporativa. Actualmente trabajo como Marketing Business Partner en la empresa #1 de servicios de Reclutamiento y selección en Argentina y estoy realizando la Maestría en Dirección de Marketing y Comunicación en la Universidad de San Andrés. Apasionada por el cine, tomé cursos de maquillaje cinematográfico y social. También me encanta viajar y aprender nuevos idiomas".

Paola García Romero (Magíster en Gestión del Diseño LinkedIn: [paola-garcía-romero](#) | Behance: [paogarcia-romero](#) | Instagram: [pao.g.romero](#))

Soy Diseñadora de Interiores y actualmente dirijo el departamento de Diseño de Equigrupo, una empresa integradora dedicada al desarrollo de proyectos de arquitectura interior y exterior. Mis tareas también incluyen el liderazgo del equipo de ventas, el desarrollo de estrategias comerciales e impulsar el cumplimiento de objetivos de mi equipo. He tenido la oportunidad de diseñar proyectos corporativos, hoteleros, educativos y del sector de la salud; lo que me ha brindado una experiencia integral en cuanto a identificar y satisfacer las necesidades específicas de cada giro de negocio. Diseño cada proyecto pensando más allá de lo estético, asumiendo mi rol como agente de cambio, promoviendo el diseño sustentable y el bienestar del cliente final. Actualmente también me encuentro incursionando en el ámbito académico, dirigiendo la Tesis de Maestría de una alumna de la UP. Mi objetivo a corto plazo es poder involucrarme más con la docencia y la investigación. Mi principal interés es concientizar a las personas acerca de cómo el diseño interior es una herramienta CLAVE para mejorar como sociedad. Siento que mi carrera todavía necesita ganar terreno y valoración sobre todo en los países de nuestra región; por lo tanto uno de mis objetivos es poder transmitir este concepto a través de mis proyectos y de las clases, charlas o talleres que pueda impartir a futuro. Alineado a este interés, se encuentra también mi necesidad de incursionar en el diseño de proyectos de carácter social. Durante mi paso por la UP tuve la oportunidad de desarrollar un

proyecto que involucró mejorar la habitabilidad de las personas en condición de refugiados a través del diseño de viviendas sostenibles, flexibles y transitorias; proyecto que me hizo comprender que como diseñadores tenemos una gran responsabilidad por literalmente, construir un mundo mejor".

María Cristina González Toscanini (Magíster en Gestión del Diseño)

— **Comisión: Crecimiento y trayectoria profesional**
13 a 14 hs - Coordina: Victoria Weill
Expositores

Guadalupe Blando (Productora de moda y Lic. en Publicidad - LinkedIn <https://www.linkedin.com/in/guadalupeblando/>)

"Estudié Producción de Moda y Lic. en Publicidad en la Universidad de Palermo. Actualmente me encuentro trabajando en una micro agencia de marketing digital, en donde mi rol es el servicio de community management y creación de contenido para clientes de distintos rubros. A su vez, también tengo un emprendimiento de venta de indumentaria de diseño que se llama Esencia. Me considero una persona muy curiosa, me encanta aprender cosas nuevas y actualizarme en los temas de mi interés, por lo que continuamente estoy tomando cursos o asistiendo a charlas vinculadas a la publicidad, marketing, diseño, comunicación, creatividad, etc."

Cynthia Huck (Estudiante de Dirección de Comunicación - LinkedIn <https://www.linkedin.com/in/cynthiahuck/>)

"Estoy terminando este año la carrera de Dirección en Comunicación en la UP, que se compone por las Lic. en Publicidad y Lic. en Relaciones Públicas. Trabajo en Eventos hace 16 años, formé mi carrera profesional principalmente en una agencia de PR y actualmente trabajo en UNICEF Argentina en el área de Eventos Especiales, donde producimos mega eventos de recaudación de fondos. Soy voluntaria del Green Team, un grupo que trata temas de sustentabilidad en la oficina. Dato de color: bailo salsa."

Juan Pablo Rey Botti (Licenciado en Publicidad - Instagram: @juampireyb | LinkedIn: /juampireyb)

"Actualmente trabajo en el área de desarrollo de negocios de Disney, más específicamente en los servicios de Streaming. Dentro de la empresa, participo en el departamento de voluntariados (llamado Disney VoluntEars) y busco activamente distintas actividades tanto creativas como solidarias para formar parte y aprender/aportar desde ese lado. Me interesa mucho aprender sobre la industria del entretenimiento y deporte, por lo que leo, investigo y estudio mucho sobre esa área".

Igal Rotstein (Licenciado en Publicidad - LinkedIn <https://www.linkedin.com/in/igal-rotstein-653857148/>)

"Actualmente me encuentro trabajando como Growth Marketer en Mundo Pino. Estoy presente y a cargo desde

la planificación hasta la ejecución de las campañas para la marca o producto en particular. Soy tutor en Coder House hace un año (6 camadas) del curso Growth Marketing. Me interesa todo el rubro de la comunicación ya sea desde el diseño de piezas gráficas, hasta el planeamiento de las estrategias. Pero me desarrollo más en el área del Marketing digital para marcas".

— **Comisión: Los roles profesionales en la industria del entretenimiento**

14.30 a 15.30 hs - Coordina: Cecilia Gómez García
Expositores

Scarlett Jaimes (Actriz - Instagram @scarlettjaimes)

"Soy feliz. Ante todo, y contra cualquier pronóstico. Decidí ser feliz hoy, aquí y ahora. -Eso me lo digo todos los días-. Soy actriz, sin embargo, me considero una artista, una actriz con las herramientas y la capacidad de: comunicar, escuchar, actuar, cantar, reír, bailar, escribir, dirigir, producir, fotografiar, iluminar y disfrutar de los procesos creativos en los que me sumerjo, y a través de los cuales manifiesto y libero mis locuritas. Actualmente estoy a full en la dirección de actores, trabajando con la actriz que va a interpretar a Debbie –personaje protagónico de “#ow3?” construyendo y creando al personaje. Por otro lado, trabajo como recepcionista en un hotel en Punta del Este y hago voluntariado en un hostel del mismo dueño. La atención al cliente es algo que me gusta mucho. El servir es algo innato en mi ser y que disfruto tanto como actuar".

Armar equipo. Ampliar la red de contactos. En este momento de mi vida y mi carrera me interesa y necesito: armar un equipo sólido con personas que tengan las ganas y el deseo de crear, construir y producir un contenido que modifique conciencias. Actualmente tengo a la actriz y al sonidista. Me falta camarógrafo y DP; un aliado en la producción, edición y me encantaría tener asesoría en el guión porque sé que tengo que trabajar un par de cositas.

Paula Spinacci (Fotógrafa, Behance: <https://www.behance.net/paulaspinacci> - Web: <https://paulaspinacci.wixsite.com/portfolio> - Instagram: @paulaspinacci)

Hace aproximadamente dos años me recibí de Licenciada en Fotografía. Tengo un profundo interés por la docencia universitaria, por lo cual durante el transcurso de la carrera asistí en dos asignaturas y, una vez egresada, realicé el Programa de Reflexión e Innovación Pedagógica. Actualmente me encuentro dando clases en la Universidad de Palermo en la asignatura de Taller de Fotografía V. En esta asignatura nos dedicamos a la manipulación de imágenes digitales en Photoshop, otro de mis grandes intereses dado que trabajo como retocadora de manera freelance. He realizado trabajos para artistas y he colaborado en trabajos para empresas. En otro orden de cosas, continuo con el desarrollo de proyectos fotográficos personales que comencé a trabajarlos dentro de la carrera. Continuo con mi formación profesional como retocadora y artista en diferentes espacios mediante cursos, talleres y workshops.

En función de mi desarrollo profesional y creativo, mi objetivo es continuar formándome en las disciplinas que mencioné previamente. A su vez, valoro la difusión de mis actividades con el fin de ampliar mi red de contactos y que nuevos clientes me puedan encontrar para poder seguir desarrollando mi profesión. Como futura docente, uno de mis grandes intereses es formar parte de la Universidad de Palermo.

Emiliana di Pasquo (Director Teatral - Instagram @emilianadipasquo)

Obtuve una beca de formación para el programa de teatro musical “Go Broadway” en NYC. Como actriz participé en la película “La niña de tacones amarillos” de Werner Cine con apoyo del INCAA. También me desempeñé como Stage Manager en diversas producciones teatrales como Lo quiero ya (Galpón de Guevara), Utería/Asistente de magia en Aladín (Teatro Gran Rex) y Asistente de Dirección en Funhome (Multiescena CPM). Formé parte de los jóvenes periodistas del Teatro Nacional Cervantes y a fines del 2020 dirigí el espectáculo “Ramé” en mi ciudad natal, San Salvador de Jujuy, en el Teatro Mitre con apoyo de la Secretaría de Cultura de Jujuy. Trabajan en Junior Achievement, en una ONG que se dedica a realizar capacitaciones a jóvenes con el fin de ayudarlos y orientarlos en su desarrollo profesional. Formo parte del equipo de Mundo Digital, de Junior Achievement en alianza con Microsoft. Me encuentro escribiendo un libro de escritos cortos que va a tener un fin solidario y trabajando en un festival de teatro por streaming: @maratonresiliente. Además, sigo formándome en dramaturgia y canto y formo parte del staff de @castingfederal, una agencia de casting que tiene como objetivo incluir a actores y actrices de todo el país en las producciones de cine nacionales.

Gonzalo Palavecino (Diseñador de Espectáculos - Instagram @gonzalo.jp.5)

Complejo Teatral de Buenos Aires como realizador escenográfico en el sector de “Pintura y artesanía teatral”, donde se pintan cuadros artísticos para la escena, títeres, esculturas, vestuarios y también se hacen patinas de envejecimientos y falsos acabados. De manera particular también trabajo como realizador y diseñador de escenografías, murales y esculturas para la escena. Por ejemplo, realicé el diseño y la realización de un gran recorrido escenográfico como instalación para la obra “Amanecí muerta” en Ciudad Cultural Konex. También hice la realización escenográfica de la obra teatral “Una semana nada más” entre otras. Desde lo escultórico, realice el busto de yeso de Sigmund Freud para la exposición “Películas en la mente. Psicología y cine desde Sigmund Freud”, y el modelado en arcilla de un busto para la serie “El jardín de bronce”. También estuve a cargo de la realización de murales en varias muestras del Centro Cultural Recoleta. Para cine y tv trabajo en un equipo de realización con el cual, este año realizamos el final de toda la cárcel para la serie televisiva “El marginal IV y V”. En los tiempos libres me dedico al dibujo y pintura con varios materiales, a veces cocino para un comedor y fui voluntario en un centro de testeo y hotel de aislamiento por motivos de Covid.

En el campo profesional y en primera instancia me interesa seguir enriqueciendo mis conocimientos y ampliar la red de contactos y clientes.

Otro de mis objetivos sería poder atravesar experiencias laborales en el exterior y por qué no en el interior del país, ya que deseo tener la posibilidad de mostrar mi trabajo en otros países y provincias de la Argentina. (Murales, escenografías, ambientaciones u obra personal). En lo personal estoy en proceso y me interesa poder fusionar todos mis conocimientos plásticos y artísticos con el mundo digital para mantenerme actualizado y estar preparado para el futuro.

— Comisión: Trayectoria profesional en el mundo del entretenimiento

de 16 a 17 hs - Coordinadora: Rosa Curcho
Expositores

Juan Pablo Cecchi (Diseñador Industrial - IG @jotailusionista - www.jotailusionista.com - www.projectjota.com - @projectjota)

Juan Pablo, más conocido como JOTA, estudió Diseño Industrial y es un showman que combina el ilusionismo, la comedia, el diseño y la tecnología multimedia para crear espectáculos y experiencias sorprendentes para eventos, lanzamientos y acciones de marketing. Por su estilo enérgico e innovador, fue elegido para protagonizar “Por arte de magia” para Discovery Channel de Latinoamérica, sorprender celebridades en ESPN, Fox Sports y El TreceTV, crear contenido viral para Disney y participar de festivales en Caracol Colombia y Univision USA, entre otras. A través de su proyecto MAJESTICS diseña, desarrolla y produce nuevas ilusiones que luego comercializa hacia todo el mundo y recorre el continente con su conferencia “La verdad es siempre una ilusión” en la que explica secretos de comunicación y PNL utilizados en sus presentaciones”.

— Comisión: El diseño como idea de negocio
17.30 a 18.30 hs - Coordinadora: Ma. Belén Chaparro
Expositores

Leticia V. Ferreyra (Lic. en Diseño, Diseñadora de Interiores y de Modas - Profesora Superior de Nutrición y Gimnasia - Prof. de Stretching y próx. también de Yoga)
"Me capacitó en psicología positiva, Diseño de Vida, Coaching y Mindfulness.

Realizó la Capacitación y Mentoreo en Negocios de Diseño en la Incubadora de Emprendimientos Creativos UP. Instagram @experienciamaridajeconarte | Instagram @pometinahealthyteas

Actualmente, estoy con varios frentes abiertos (suelo estarlo!) dentro de mis campos disciplinares, profesionales y de interés, todos super creativos!

Por un lado, siempre estoy en la creación y desarrollo de algún evento, organizando o acompañando a través de mi marca @Experienciamaridajeconarte, eventos que van de la mano de expresiones artísticas.

En el último, junto a la presentación de varios artistas emergentes, presentamos @pometinahealthyteas, una línea de té e infusiones saludables que desarrollé junto a una amiga, Daniela Bruno, de @pometinagarden.

Queríamos tener feedback directo acerca de nuestro producto (estuve meses preparando y catando blends hasta dar con lo que buscaba!). Queríamos testear de primera mano una idea novedosa: tragos de autor a partir de los blends. La experiencia fue excelente en todo sentido.

En relación a proyectos solidarios, estuve colaborando en uno que une diseño social y sostenibilidad, a partir del reciclado de botellas de vidrio, en una comunidad vulnerable, desfavorecida, casi marginal.

Por otra parte, estoy en etapa de ideación de productos versátiles y amigables con el ambiente, para Deco, Yoga y la vida.

Como Life Designer & Wellness Coach, áreas en las que me capacité y que me apasionan, ayudo a las personas a enfocarse en su propósito de vida, a modificar ciertos hábitos, y a crear nuevos!"

Eleonora Hornus (Capacitación y Mentoreo en Negocios de Diseño en la Incubadora de Emprendimientos Creativos UP - Instagram @lasvioletasdema_)

"Desde 2019 comencé a estudiar y experimentar con tintes naturales, recolectando materiales tintóreos que me da la naturaleza del litoral. Luego continúe realizando talleres y cursos para seguir aprendiendo y así es que hoy en día ya dicté mi primer taller de tintes donde las alumnas se fueron con el conocimiento de la preparación del textil y la extracción del tinte de los materiales tintóreos. Este taller también fue experimentación y aprendizaje propio. Luego incursioné en el estampado textil con pinturas obtenidas de los tintes naturales hasta la utilización del shablon, pero emulsionándolo con elementos, también, naturales y realizándolo de manera artesanal. En cuanto a la producción personal, emprendedora, estoy realizando complementos como mochilas, riñoneras, tote bag, monederos, con esta técnica y buscando canales de venta para expandirme fuera de mi ciudad. Además, en lo que respecta a lo profesional estoy diseñando una mini colección de verano con telas 100% algodón intervenidas con estas técnicas adquiridas. La colección tendría dos o tres tipologías (pantalones, blusas y vestidos). También está el proyecto, próximo, de continuar con los talleres de tintes y sumar el de estampado textil, además de realizar una muestra para llevar al público en general el conocimiento de esta técnica ancestral y como reduce el impacto ambiental y la reducción de la contaminación al utilizar materiales totalmente naturales.

Una de las necesidades que tengo es el tema de los canales de venta para mi desarrollo profesional".

Alejandrina Molinero (Productora de Indumentaria - Realizó la Capacitación y Mentoreo en Negocios de Diseño en la Incubadora de Emprendimientos Creativos UP - Instagram @jandrimolinero)

Gestiono un microproyecto de indumentaria que integra prendas antiguas, materia prima en desuso o insumos actuales con una trazabilidad transparente.

El ADN del proyecto hace anclaje en la sostenibilidad. Su atributo distintivo está en deconstruir y transformar el excedente textil para darle una nueva oportunidad.

Entre los aportes de valor se encuentra el trabajo colaborativo, el bordado artesanal y la calidad de los materiales. Aprender a estructurar el proyecto y armar un buen plan de negocios con eje en la sostenibilidad, para gestionarlo bien en el circuito de la moda".

Miércoles 20 de julio

—Comisión: Talentos creativos en la publicidad

10 a 11 hs - Coordina: Constanza Lazazzera
Expositores

Martina Morón (Estudiante de Licenciatura en Relaciones Públicas - Instagram: Martu Morón | LinkedIn: Martina Morón | Wix: My portfolio)

"Tengo un título en Comunicación de Moda y actualmente estoy estudiando la carrera de Relaciones Públicas en la universidad. Por dos años fui asistente de cátedra para las cátedras de Taller de Redacción y Comunicación de Moda II. Esta experiencia fue muy enriquecedora para mí ya que pude conocer lo que es estar del lado del profesor y entender todo lo que lleva el armado de una clase. Por otro lado, tengo un blog que hace poco volví a retomar que se llama "my portfolio" donde está el contenido de mis trabajos más significativos de mi carrera anterior y me gustaría sumar algunos de la carrera actual. Por otro lado, tuve y tengo la posibilidad de viajar y conocer otras culturas, entonces tengo proyectos que a veces abarcan por fuera de la Argentina y al tener un buen manejo del idioma inglés, puedo abrir más mis horizontes en cuanto a información.

Me interesa plasmar mis ideas en los trabajos y estoy actualmente en búsqueda de trabajo, tanto en empresas de marketing, publicidad o donde se necesite un community manager, ya que tengo conocimiento en el ambiente y me puedan dar la posibilidad de plasmar todas estos contenidos creativos que puedo proyectar. Mis ideas están todas plasmadas en el blog que nombre anteriormente y allí es en el que más me destaco y donde más puedo demostrar mi esencia".

— Comisión: Los caminos profesionales en la publicidad

10 a 11 hs - Coordina: Ma. Laura Spina
Expositores

Julieta Jadull Dalton (Estudiante de Dirección de Comunicación Publicitaria y Corporativa - Redes sociales: @jujadalton | Instagram @jujadalton)

"Soy creadora de contenidos creativos, tanto tangibles, como el mi primer producto lanzado "Legendi" (agenda y diario íntimo para registrar y gestionar emociones) como intangibles (llámese así a las redes sociales) creando contenido diario en mi cuenta de Instagram como de Tiktok, para marcas y para mi fuerte que son los eventos. Allí creo contenido creativo e interactivo, sumando a la gente y mostrando lo que me gustaría ver si no estuviera ahí.

Voy por el lado creativo, siempre siempre, sin embargo desarrollé mi mayor producto hasta el momento online y con clases virtuales, creo que es fundamental el face to face, poder hacer lluvia de ideas con personas que tengan diferentes vivencias para lograr crecer. Por primera vez comercialicé mi producto en el verano del 2022 y me la dí con una puerta. Miles de cosas que no sabía cómo funcionaban, la Afip, hacerse monotributo, los envíos, tienda online, mayoristas, hablar con empresarios que quieren tu producto, la verdad que no estaba preparada y aprendí todo de un golpe. Me gustaría que en la Universidad te muestren lo que va a ser el mundo una vez que salis con tu producto, que estés preparado para encarar ese mundo. Ir no ir con una idea que quizás en la teoría resulta buena, pero en la práctica puede ser mala, muy mala. Mucho de lo que me llevo de mi aprendizaje es gracias a mi mamá y papá, mi familia entera que estuvo bancandome y acompañándome en cada paso. Un gran soporte y ayuda cuando tenes 20 años y empezás con algo tan grande".

Alan Nicolás Ramirez (Estudiante de Lic. Publicidad - Instagram @darbook.office)

Actualmente me dedico a la comercialización de un producto diseñado por mí. Es un escritorio portátil para notebook el cual permite desarrollar la actividad de home office de forma cómoda y ergonómica a profesionales. Me interesa seguir creciendo en mis proyectos, aprender a automatizarlo lo más posible e ir en busca de más proyectos nuevos. También conocer las experiencias de otras personas. Creo que la forma en la que más rápido uno puede aprender es a través de la experiencia de otro.

Fernando Donnangelo (Lic. Publicidad y Realizador audiovisual - Instagram <https://www.instagram.com/circulo.agencia/> - Web www.circulo.digital)

Soy uruguayo radicado en Argentina, publicitario de carrera especializado en desarrollo de nuevos negocios y lanzamientos de productos. Experto cotizador y emprendedor serial. Participó desde los 18 años en diferentes emprendimientos de sectores tan variados como producciones televisivas, productos de higiene femenina o exportación de madera entre otros. Desde el emprendedurismo pude aportar a cada proyecto mi visión publicitaria y creativa a los diferentes problemas del quehacer empresarial. Uno de los desafíos más grandes que se me presentaron fue el lanzamiento e introducción al mercado argentino de Femway, conos higiénicos femeninos. Un producto muy controversial y disruptivo que permite a las mujeres hacer pis de pie en los baños públicos. El producto llegó a estar presente en +350 puntos de venta, en tres años se vendieron más de 300 mil conos. Actualmente soy socio y director general creativo en CÍRCULO, agencia integral que brinda servicios del tipo "full ad agency". Teniendo dentro de la estructura de la agencia una desarrolladora IT y una productora audiovisual, lo cual permite trabajar los proyectos de forma completa inhouse sin tercerizar ninguna parte del proceso. CÍRCULO actualmente está en un periodo de expansión buscando vender sus servicios en nuevos mercados.

Me interesa mucho la tecnología y cómo vamos transformando nuestras formas de consumo a través del tiempo.

El entorno tecnológico actual hace que los cambios en el consumo sean drásticos y como consecuencia la industria publicitaria tiene que estar preparada para entender cómo actuar en un mercado cambiante y hostil.

Soy un ferviente convencido de que la tecnología es parte inherente a lo humano por eso debemos prestarle especial atención y seguimiento. Debemos estar tan actualizados como sea posible para no perdernos ni errar cuando queremos generar cambios actitudinales en un público específico.

El estudio sobre la difusión de las innovaciones y cómo son asimiladas las nuevas tendencias es fundamental para entender cómo comunicarnos y qué decir.

— Comisión: Escenarios profesionales: Ilustración y diseño

11.30 a 12.30 hs - Coordinadora: Noe Binda
Expositores

Sabrina Franchi (Diseñadora Gráfico)

"Soy ilustradora y actualmente trabajo en Venturia Animation Studios como diseñadora de fondos, propios y personajes.

Me interesa poder seguir aprendiendo y mejorando mis habilidades, al igual que me gustaría poder ayudar a otros artistas a través de mis experiencias".

Julieta Rosemberg (Diseñadora de packaging | Lic. en Negocios de Diseño y Comunicación - Instagram: @juli.rosem)

"Soy emprendedora y por ende, multitasking. Tengo una marca de packaging para e-commerce que se llama Paketin que potencia la venta online de emprendedoras y emprendedores con ideas para sus envíos y embalaje sustentable. En Paketin, me dedico principalmente a diseñar productos y estrategia de contenido creativo. Además, soy mentora en distintas entidades que buscan capacitar y apoyar a pequeños emprendedores a dar los primeros pasos para llevar a cabo sus negocios. También brindo de manera freelance asesorías sobre venta online y estrategia digital.

Me gusta explorar lo creativo, todos mis proyectos están directa o indirectamente trazados por eso. Empecé con la idea de vender productos buscando innovar con un público y canal comercial que no eran frecuentes y en el camino me conquistaron el growth marketing y la creación de contenido creativo. Soy fan de capacitarme, suelo tomar constantemente muchos cursos de mis temas favoritos. Los últimos fueron sobre e-commerce, growth marketing y e-mail marketing y próximamente coaching ontológico".

Antonella Mata (Capacitación y Mentoreo en Negocios de Diseño | Estudiante de Ilustración - Instagram @astray_not404)

"En el presente que habito me encuentro en una posición de difícil crecimiento por el alcance y el difícil darse a conocer, adaptándome e integrando nuevos conceptos y dejando viejos. Mi proyecto Astray_not404 trata de contar la ruptura del viejo paradigma en el que crecimos jóvenes de entre 15 a 20 años y lo que hoy nos toca

afrontar como su nombre lo indica «no desvío» y el «404» referente a un sitio web que es inexistente. Como marcarnos la piel nos identifica más que la diferencia de algún logro personal, llevándolo por un lado underground y streetwear más bien clasificado “trash”. Hoy en día me gustaría construir una marca identitaria con los tatuajes, que cada persona venga en busca de una experiencia y que se lleve algo único e irrepetible en su piel. También la idea es adaptar estas imágenes en diferentes plataformas como diseños de sitio web, indumentaria, diseños para un show, presentación o cualquier lugar donde el cliente se sienta identificado con el mensaje y sea adaptable a su propuesta. Lograr el conjunto de ambas partes para representar un mismo mensaje. En este momento me encuentro cursando la mitad de mi primer año de la carrera de Ilustración en UP Facultad de Diseño y Comunicación, mantengo los tatuajes en constante búsqueda de mi público y los fines de semana trabajo en un evento donde asisten diferentes artistas a los que podría invitarlos a conocer mi marca. Como hobby utilizo el diseño gráfico para presentar mis diseños en web y realizo algo parecido a cuadros, pero con mis diseños.

Me interesa tener más herramientas para hacer crecer este proyecto como actividades de ejercicio, trabajar la comunicación hacia mis seguidores y un mejor posicionamiento para mi alcance que eso conlleva mi presentación”.

Alexis Stathakis (Diseñador Gráfico - LinkedIn: Alexis R. Stathakis)

“Como Diseñador Gráfico y Estratégico Argentino - Italiano, enfoco mi creatividad y habilidades en el desarrollo de soluciones significativas, colaborando con una gama diferente de industrias, tales como comunicacional, gastronómica, comercial y de manufactura.

Asimismo, mi portfolio comprende proyectos para pequeñas y grandes empresas, la mayoría de los cuales están dispersas por todo el mundo”.

— Comisión: Los caminos profesionales en la industria del espectáculo

13 a 14 hs - Coordina: Cecilia Turnes
Expositores

Ariel Bar-On (Director Teatral - Instagram <https://www.instagram.com/arielbar.on/> - Facebook <https://www.facebook.com/aribar8/> - Web <http://www.alternativa-teatral.com/persona263091-ariel-baron>)

“Mi actividad principal es el arte escénico. El rol que ocupo varía de acuerdo a cada proyecto teatral: actor, director, dramaturgo, productor. Doy clases en diversas instituciones públicas y privadas.

Consolidar equipos artísticos. Ensayar y arriesgar. Indagar en diferentes búsquedas dentro del quehacer teatral y profundizar la creación del lenguaje singular que cada proyecto requiera”.

María Belén Chardon (Directora Teatral | Lic. en Psicología - Instagram @animateahablararg)

“Utilizo las herramientas aprendidas en la Licenciatura para pensar un dispositivo diferente para abordar la timidez y la fobia social. Así nació “Animate a hablar”. Me formé en oratoria, psicodrama, mindfulness, focusing, neurociencias, programación neurolingüística, entre varias otras disciplinas. En mi práctica, fui apropiándome de varias de sus herramientas para acompañar a cada persona en su proceso terapéutico, valiéndome de las técnicas y estrategias que veía adecuadas para cada singularidad. Hoy me encuentro desarrollando talleres grupales y encuentros individuales para ayudar a superar la timidez y el miedo a hablar en público, facilitando herramientas que empoderen y fortalezcan la confianza en uno mismo. Me gustaría realizar un intercambio con otros profesionales que me permita llegar a más personas, no sólo para aumentar clientes sino para hacer llegar un contenido que les de herramientas para tomar las riendas de su propia vida.

Agustina Colombo (Diseñadora de Espectáculos)

Trabajo en producciones audiovisuales en el área del maquillaje y en una obra infantil que requiere el diseño del vestuario y el maquillaje. Por otro lado, estoy empezando un emprendimiento de moda con piezas hechas a mano; la idea es llevarlo a un lugar más artístico y creativo donde pueda combinar la moda con el vestuario, el maquillaje, la escenografía y la fotografía.

Me interesa crear mi propia marca de indumentaria. Trabajar en toda el área creativa de la marca, producir los comerciales, diseñar la puesta para los desfiles y crear cada colección uniendo la moda con el vestuario escénico y el espectáculo.

— Comisión: Competencias profesionales en la producción musical

14.30 a 15.30 hs - Coordina: Agustina Grebe
Expositores

Axel Elián Sturma (Estudiante de Producción Musical - <https://taplink.cc/axel.elian> - <https://www.instagram.com/axel.elian/>)

“Además de estar cursando el último cuatrimestre de la carrera Producción Musical en la Universidad de Palermo, soy músico independiente. Actualmente estoy grabando mi segundo álbum, el cual produzco de forma solista en mi home studio. Además de estar creando la música para un corto audiovisual para la tesis de una estudiante de la carrera de Artes Audiovisuales de la Universidad Nacional de La Plata. Sumado a eso, doy clases particulares de inglés y guitarra y soy también voluntario en TECHO, una ONG que busca superar la situación de pobreza de personas que viven en asentamientos, a través de la acción conjunta de sus pobladores y los voluntarios. Me interesa el mundo de la música en general. De pequeño aprendí a tocar la guitarra y rápidamente mi interés se fue diversificando a otros instrumentos.

Comenzando mi carrera artística sentí un especial agrado por lo que es el trabajo en estudio, volcándome así a crear

un proyecto de estudio solista bajo el nombre Axel Elian. Dándome rienda suelta para experimentar con sonidos, géneros, técnicas e instrumentos al crear. Buscando la no etiqueta en la relación artista-género musical, ya que mi propuesta parte de la de libertad total; sin miedo a hacer o decir lo que uno sienta necesario para poder satisfacer la necesidad artística. Siguiendo de esta manera la "teoría de la oscuridad", creando la obra como si no hubiera posibilidad de que ésta llegue alguna vez a ser pública. Desarrollando de esta forma una expresión artística pura al dejar de lado las expectativas del mundo exterior para complacerse el artista a sí mismo y no a un tercero. Me gustaría trabajar además en la concientización de la importancia de firmar un contrato para formalizar cualquier tipo de actividad artística. Profesionalizando de esta manera la industria desde los eslabones más pequeños para dejar atrás la informalidad".

Tiago Ghisleri (Estudiante de Producción Musical - Instagram: tyguy18_ | YouTube: TY GUY)

"Soy un creador, me gusta llamarme de esa forma antes que artista ya que mi mayor pasión es crear. Lo que más creo es música, pero me gusta crear ropa, videos, conceptos, estéticas, etc. Me interesa la cohesión entre lo que se quiere transmitir y cada uno de los aspectos que transmitimos. Si tengo un auto, que ese auto combine con mis zapatillas, con mi perfume, con la canción que está sonando, con la ciudad en la que estoy. Me interesa mucho el concepto visual y me gusta crear cada uno de sus aspectos".

Jeca Coello (Estudiante de Producción Musical - Instagram @jecacoello)

"Soy músico compositor, me dedico a producir canciones y doy clases de técnica vocal para cantantes, estoy iniciando mi incubadora de artistas llamada Citrus Nobilis donde pretendo ser una guía para los nuevos artistas emergentes que quieren llegar a cumplir sus sueños".

— Comisión: Roles profesionales en la producción de entretenimiento

14.30 a 15.30 hs - Coordina: Tomás Stiegwardt
Expositores

Guillermina Mariela González Castro (Directora Teatral - Instagram: @gonza.guillermina_ph @delivery_record - Facebook: Página Guillermina Gonza. @ninaDmente Delivery Records)

"Desde el 2016 me encuentro trabajando con una banda de música llamada Ison Spectra (Indie, Dream pop, Shoegaze) como fotógrafa, de a poco fui participando en los videoclips en Dirección de Actores, Dirección de Arte y Producción. Ison Spectra pertenece a Delivery Records (discográfica y productora audiovisual independiente de zona sur) con la que también trabajo para otras bandas (Javier y las Hojas, Capitán Sudamérica) haciendo escenografía, cámara, iluminación y fotografía. Delivery Records organiza fechas y festivales donde participan diferentes bandas del sello y bandas invitadas y soy la fotógrafa.

El objetivo es que el proyecto que se formó con Ison Spectra y Delivery Records vaya creciendo y tenga más visibilización. Para eso es imprescindible adquirir más herramientas: capacitación, asesoramiento de marketing y redes sociales, etc":

Sirey Rojas (Directora Teatral)

"Investigadora teatral y activista, en la actualidad trabajo en la Colectiva "Here We Draw The Line", donde usamos el arte para denunciar y visibilizar internacionalmente la problemática de Derechos Humanos que se vive en Colombia. Como investigadora teatral me encuentro realizando una investigación doctoral sobre mujer, guerra y teatro en el contexto colombiano.

Busco visibilizar el rol del teatro en la guerra a partir del caso Colombiano, a su vez estudió las puestas teatrales antirracistas y antipatriarcales expuestas en Barcelona para desarrollar a futuro puestas teatrales con denuncia social acompañada de la técnica Brechtiana".

Juan Ignacio Simón Cáceres (Productor Musical)

"Me dedico a la producción artística de proyectos musicales. También tengo un emprendimiento que se llama RUMBOA en el que nos dedicamos a darle rumbo e identidad integral a otros proyectos.

Me interesa conocer gente creativa y dedicada en rubros específicos en lo audiovisual. En mi emprendimiento nos dedicamos a formar equipos de trabajo constantemente, por eso estoy interesado en eso".

— Comisión: Los escenarios profesionales en la industria de la moda

16 a 17 hs - Coordina: Laura Cabanillas
Expositores

Kim Stefany Baíz Ducruet (Producción de Moda | Estudiante de Relaciones Públicas - Instagram @kimbaiz - Web www.kimbaiz.com)

"Soy Kim Baíz, 23 años, Productora de Moda y freelancer desde hace más de dos años y medio como Content Producer & Strategist. Ya que, en mi país, Panamá lo que es una Productora de Moda no es algo conocido, siempre me enfoqué en el mundo del retail trabajando desde el 2016 con marcas como Oysho, Gucci y Agua Bendita, pero al culminar mis estudios decidí irme hacia el mundo de las redes sociales. Por eso que en el 2020 comencé con la influencer y empresaria @danigschulz como su mano derecha en toda la parte creativa y estratégica de su empresa creando cursos de creación de contenido y estrategia digital en medio de una pandemia y terminamos haciendo alianzas con marcas como Chanel, Revolve y Cartier. En ese momento me di cuenta que me gustaba mucho lo que era la estrategia detrás de la industria creativa por lo cual me animé a seguir mis estudios en Relaciones Públicas. Además de esto, también ofrezco servicios de consultorías y de producciones fotográficas para diferentes marcas y empresas, lo cual se puede visualizar en mi página web kimbaiz.com. Entre otras actividades creativas, además de la moda, me apasiona

el gremio musical por lo cual en un futuro espero poder tener proyectos en torno al mismo.

Mis intereses profesionales e ideas para mi desarrollo profesional es poder entrar en la versatilidad de trabajar en proyectos con diversas ramas de la industria creativa, desde la moda hasta la música, lanzarme en un mercado internacional y crecer mi negocio personal el cual en un futuro aspiro que pueda volverse tanto una agencia de PR como una productora y aportar mi visión y creatividad en la industria creativa latinoamericana.

Yamila Tolivia (Diseñadora de Indumentaria y Textil - www.yamilatolivia.ar - Instagram: @yamilatoliviaindumentaria)

"En el 2019 creé la marca Yamila Tolivia que tiene una mirada sustentable, empezó siendo solo de vestidos de alta costura, especialmente novias y quinceañeras. Sin embargo, frente a la situación que estamos viviendo en la actualidad tuve que adaptarme sin perder la esencia de la marca, incorporando diseños en pret a couture, pret a porter, lencería y accesorios siempre aplicando a cada uno de ellos el tratamiento que le realizo a las prendas de alta costura y así ofreciendo productos exclusivos sin repetir el mismo lo que hace que cada mujer puede tener su prenda o accesorio única en diseño. Como diseñadora investigo la trazabilidad de los géneros que utilizo, para mí es de suma importancia conseguir textiles antiguos que hayan pasado de generación en generación y reflejen en la tela una historia, porque es donde ahí realizo mi imaginación y fantasía, transportando al diseño realizado mis sueños; En ellos realizo además acabados estéticos a las telas que utilizo utilizando técnicas de bordados artesanales, teñidos con tintes naturales y tejidos al crochet entre otros.

Como diseñadora me siento en el compromiso de ofrecer productos innovadores y de bajo impacto ambiental, mi interés profesional es que la persona que obtenga y luzca una de mis creaciones se sienta única como lo es la prenda en su propia esencia. Mis necesidades hoy es seguir creciendo en mi arte.

Hoy mi difusión es a través de mis redes sociales y mi página Web, donde el cliente podrá apreciar cada uno de mis diseños. Poder armar mi Atelier y así lograr una mejor atención personalizada".

Patricia Aramayo Tripke (Estudiante de Diseño de Textil e Indumentaria - Instagram: @patoaramayo - Facebook: Patricia Carolina Aramayo Tripke)

"Tengo 51 años, soy Profesora de Enseñanza Primaria, egresada de la Escuela Nacional Normal Superior de la provincia de Salta. A los 21 años fui a estudiar a Córdoba la Carrera de Diseño de Modas, ámbito en el que trabajé en sociedad, en Diseño de Lencería. Estudié la Licenciatura en Ciencias de la Educación, en la Universidad Católica de Córdoba, donde me recibí mientras ejercía la docencia primaria en Escuelas Municipales. En el año 2002, gané una beca para un Posgrado en Educación, en España, donde estudié durante 4 meses. En el año 2005, me casé y vine a vivir a Buenos Aires. Resido actualmente en la ciudad de Hurlingham, junto a mi marido y mi niño de 13

años. Realicé cursos sobre distintas técnicas para lencería artesanal y desarrollé mi marca, con venta online, cuando arrancaba el año 2007. Problemas de salud con mi hijo hicieron que me abocara de lleno a él, pero el diseño, con encargo por parte de gente conocida, nunca dejé de lado. En 2019, antes que arrancara la pandemia, me inscribí en la carrera de Diseño Textil y de Indumentaria, con el propósito de modernizar mis aprendizajes y darle grado universitario a un campo que me apasiona y llevo en alma desde que soy niña. Teniendo un hijo adolescente, me pareció oportuno volver a retomar mis intereses, además de mostrar con mi ejemplo, la disciplina y la constancia. La docencia ha sido muy gratificante en mi vida, pero el diseño es mi pasión.

El proyecto pensado para la Cátedra de Comercialización II; con la Prof. Thaís Calderón, como idea de negocio, nació de una necesidad que he podido ver en mi ámbito más próximo.

Mi propuesta a futuro, es el desarrollo de mi marca de indumentaria, distintiva, con ideas en diseño, buscada por personas de todas las edades, no solo por cómoda y versátil, sino también, porque ha decidido pensar en la salud y el medio ambiente".

Belén Tapia (Diseñadora de Indumentaria y Textil - IG @acid.handmade)

"Mi nombre es María Belén Tapia Rattaro, vivo en la provincia de San Juan y en 2020 decidí ir a vivir a Buenos Aires para estudiar la carrera de Producción de Modas en la Universidad de Palermo. Empecé en el año 2020 durante la pandemia, por lo tanto, fue un poco difícil amoldarme a la situación, pero no imposible. Este es mi segundo año en la universidad y a medida que fui introduciéndome más en la moda opté por seguir con la carrera de Diseño de indumentaria y textil. A fines de 2020 cree un pequeño emprendimiento donde realizaba collares con mostacillas. A principios de 2021, haciendo un poco de análisis de tendencias de este año, observé unos anillos llamados "Chunky rings" o anillos macizos que llamaron mucho mi atención y ahí empecé a basar mi emprendimiento en estos anillos de colores. Desde chica siempre me llamó mucho la atención lo artístico, ya sea pintar o en un papel cualquier dibujar algo. A medida que fui creciendo, mi hermana, mi gran mentora, me introdujo en el mundo de la moda. Prestándome libros sobre Coco Chanel o infinidades de Vogue que hasta el día de hoy colecciona. Durante 3 años estudié en mi provincia la Licenciatura de Bioquímica en la cual nunca me sentí cómoda, me gustaba si, y nunca tuve problemas con el estudio, simplemente no era lo mío. Hoy estudio Moda y no puedo estar más contenta con la decisión que tomé, sobre todo aplicar conocimientos que me brinda la carrera a mi emprendimiento, el cual considero que tiene una estética e impronta muy personal. A medida que pasa el tiempo voy expandiéndome como emprendimiento y me doy a conocer más y eso es un logro para mí. Como futura diseñadora y productora de moda me gustaría mucho ampliar esa red de contacto, ofreciendo un producto con una impronta única".

— **Comisión: El diseño de indumentaria como idea de negocio**

17.30 a 18.30 hs - Coordina: Sandra Cabrera
Expositores

Belen Seminara (Capacitación y Mentoreo en Negocios de Diseño en la Incubadora de Emprendimientos Creativos UP - Web: ciclos.website | IG @ciclos.ok | Facebook: [ciclos.ok](https://www.facebook.com/ciclos.ok))

"Soy Traductora Pública de inglés, trabajo como traductora en una empresa y tengo un emprendimiento de accesorios de cuero artesanales. Estudié Diseño de indumentaria y textil en La Plata, en la escuela de moda MAD HAUS. También realicé varios cursos de marroquinería. Me interesa seguir capacitándome para lograr productos de mejor calidad, seguir creciendo como marca, potenciar mi emprendimiento".

Josefina Campoy y Julieta Deferr (Capacitación y Mentoreo en Negocios de Diseño en la Incubadora de Emprendimientos Creativos UP - Instagram: @muta.elementos - Web <https://mutaelementos.com/>)

"Somos una marca de diseño de elementos sustentables para yoga. Hacemos foco en la buena calidad de los materiales y procesos: su durabilidad, la reducción de descartes, la recuperación y reciclaje de distintos materiales, su reciclabilidad y/o biodegradación. Otro de nuestros pilares, que además aporta valor a nuestros productos, es que toda nuestra producción es local. Hoy contamos con: Mats de yoga, bloques y cintos, porta mats, portabotellas, toallas y toallones. Nos encontramos desarrollando otros elementos en este momento, pensando en el usuario y sus necesidades más allá de la práctica en concreto.

Nos interesa, y es una necesidad, generar alianzas tanto con proveedores como con estudios de yoga o profesoras, para desarrollar mejor acompañadas nuestras ideas, generar nuevas; ampliar nuestra audiencia en redes y atraer clientes potenciales. Nos interesa desarrollar también nuevas estrategias comunicacionales y comerciales, para llegar a nuestro cliente meta, y a los estudios mencionados anteriormente".

Eduardo Urquiza (Capacitación y Mentoreo en Negocios de Diseño en la Incubadora de Emprendimientos Creativos UP - Instagram: @edu_urquiza - Facebook: Edu Urquiza - TikTok: @urquiza_design)

"Actualmente estoy desarrollando una cápsula orientada al verano 23 (diseñando y armando muestras), tengo el concepto y sigo investigando para poder explotarlo al máximo, estoy promocionando la marca en redes sociales, compartiendo los artículos disponibles y tomando contacto diario con clientes y potenciales clientes, armando promociones, flyers, apoyándome mucho en las redes sociales y recibiendo clientes en el showroom. También trabajo dos veces en la semana dando clases de diseño y moldería en la escuela de arte municipal de La Plata, llevo tres grupos de diseño 1º, un grupo de diseño 2º, este año le sume un taller de diseño sustentable, que es un espacio creativo y a su vez de permanente debate, donde confeccionamos los diseños de manera circular

con materias primas donadas o reutilizadas. Como última actividad hace 15 días que me sumé a un equipo de trabajo donde voy a desarrollar el vestuario para una ópera que se va a estrenar en el Teatro Coliseo Podestá para el mes que viene".

Jueves 21 de julio

— **Comisión: De diseñar una prenda a diseñar un negocio**

10 a 11 hs - Coordina: Victoria Gabriel
Expositores

Sofía Castellano (Capacitación y Mentoreo en Negocios de Diseño en la Incubadora de Emprendimientos Creativos UP - Instagram @sofiacastellanoindumentaria - <https://www.linkedin.com/in/sofiacastellanozanni/>)

"Soy diseñadora de indumentaria, trabajo en mi proyecto de marca personal de moda en búsqueda de un enfoque sustentable y de producción responsable. Mi marca se llama Sofi Castellano y está dirigida a mujeres que les guste distinguirse a través de lo que visten. Este año organicé una serie de talleres de costura libre que estoy dando en mi atelier. Estudio italiano y en los tiempos libres salgo a patinar. También estoy estudiando y explorando sobre las nuevas tecnologías para aplicarlas en moda. A su vez, soy profesora de lengua y literatura en escuelas secundarias".

Penélope Chambi (Capacitación y Mentoreo en Negocios de Diseño en la Incubadora de Emprendimientos Creativos UP - @penelopechambi)

"De formación diseñadora de indumentaria, pero actualmente un poco más focalizada en una nueva forma de crear. Mi formación de indumentaria y mi necesidad de hacer de mi profesión una alternativa sustentable me han hecho explorar y crear desde otros lugares. Actualmente haciendo "arte de pared" como lo llamo yo, más focalizada en ello, "arte reciclado", es que me di cuenta con el paso del tiempo en que la industria de la moda era la segunda más contaminante del planeta y eso me afectó profundamente, entonces me replanteo cómo seguir creando sin contaminar más y encontré en esto que hago, la forma de seguir creando, pero sin dañar al planeta. Sigo utilizando herramientas de mi profesión, como los bordados, generando mis propias texturas, pero no ya tan ponibles sino más de pared y a la hora de crear piezas de diseño para vestir las pienso más como piezas únicas amigas del planeta, creaciones extraídas de esos mismos cuadros o bordados que realizó.

Me interesa a través de lo que hago generar consciencia, hacer pensar, tocar el corazón de los otros, enseñar que todo es posible desde los materiales hasta el amor por lo nuestro. Propongo, que me acompañen, que creamos y crezcamos juntos".

Micaela Clubourg (Capacitación y Mentoreo en Negocios de Diseño en la Incubadora de Emprendimientos Creativos UP - Instagram @studiocumbre @micaclubourg)

Mi nombre es Micaela Clubourg soy diseñadora de indumentaria argentina radicada entre Buenos Aires y Barcelona. Mi práctica se encuentra siempre en constante exploración. Me especializo en moda sustentable y tecnología. Estudié en la Universidad de Buenos Aires, donde también fui parte del equipo docente en morfología y materialización de proyecto. Complementé mis estudios con diversos cursos y capacitaciones como la Incubadora UP y en este momento me encuentro cursando un MA en IED Barcelona (Instituto Europeo de Instituto Europeo de Diseño). Mi objetivo como diseñadora es generar un cambio en el sistema actual de la moda. Creo que la moda puede ser una herramienta para el cambio social y cultural. Busco promover la moda ética, dando el justo valor no sólo al producto sino también a su desarrollo. La transparencia y las prácticas laborales justas para mí, son el punto de partida de cualquier decisión. En 2018 fundé Cumbre Buenos Aires, lo que luego se transformaría en Studio Cumbre. Un espacio de juego, exploración, creación e innovación. Una marca nacida en Buenos Aires y que hoy se encuentra expandida por otras partes del mundo. Centro mi forma de trabajar en la colaboración que me llevó a desarrollar proyectos interdisciplinarios y alianzas sostenibles. Formé parte de múltiples exposiciones y concursos, especialmente este año fui seleccionada para participar en uno de los concursos de moda sostenible más reconocidos internacionalmente y también tuve la oportunidad de que mis diseños fueran seleccionados para colaborar con Mykke Hofmann, una marca de indumentaria en Alemania.

— Comisión: Talentos creativos en la producción audiovisual

11.30 a 12.30 hs - Coordina: Andrea Marrazzi
Expositores

Laura Falanga (Fotógrafa - Instagram: @falanga.ph - LinkedIn: <https://www.linkedin.com/in/laura-falanga-b108b7121>)

"Si bien ingresé en la UP con el objetivo de formarme como Licenciada en Fotografía, a lo largo de la carrera y gracias a las materias más comerciales como Marketing, Comercialización, entre otras, fui construyendo las bases de mi perfil actual. Desde hace ocho años me especializo en el rubro retail, específicamente en el área de e-Commerce.

Actualmente me encuentro trabajando como e-Commerce & Project Manager en una empresa canadiense de iluminación, llamada Electric Stock.

Por otro lado, brindo mis servicios como fotógrafa freelance en el área de moda realizando editoriales, campañas, fashion films, etc. También doy clases particulares de fotografía estenoépica y digital.

Me interesan muchísimo los idiomas. Hablo inglés, italiano y estoy estudiando alemán. Debido a mi actual profesión, he complementado mis estudios realizando cursos de Diseño UX/UI, para comprender cómo incenti-

var e incluso ayudar a que la experiencia de lxs usuarixs sea más satisfactoria.

En cuanto a mi Proyecto de Graduación, lo aprobé en Noviembre del año pasado. Fue basado en la Fotografía Estenoépica y otras técnicas experimentales de vanguardia".

Fausto Alejandro Oñate Macías (Productor Musical - www.grupokandon.com)

Soy propietario y fundador de Kandon Entertainment Group, una empresa donde realizo producción musical, organizo masterclass, talleres y cursos tanto online como presenciales entre otras actividades educativas, actualmente me encuentro iniciando también una nueva actividad que es la promoción de artistas.

Me interesa crear, colaborar, dejar una huella en el mundo, en la música. Me interesa que haya mayor intercambio cultural tanto a nivel local, donde noto que hay poca accesibilidad a conocimientos dentro de un mismo país, como también a nivel continental y por qué no, mundial. También me interesa aumentar clientes, realizar nuevos productos, difusión, ideas, capacitación, asesoramiento, todo lo que pueda ayudarme a crecer intelectual, profesionalmente y económicamente y ayudar a otros también a crecer.

Augusto Piccini (Productor Musical - Instagram @naciente.records / @pampido.music)

"Compositor y músico multi instrumentista desarrollador de "Nuevo folklore para el siglo XXI". Gestor cultural a través del sello Naciente Records oriundo de Concepción del Uruguay, Entre Ríos. Técnico en sonido y grabación para proyectos musicales independientes. Creativo literario y audiovisual desarrollando proyectos desde la producción ejecutiva y artística. Desarrollar nuevas tendencias musicales. Explorar panoramas de experimentación y fusión de estilos musicales. Crear una carrera musical desde la premisa de la identidad y la originalidad de las propuestas, siendo coherentes con un sentido estético definido. Registrar y distribuir material de proyectos musicales asociados al sello musical".

Alex Pintow (Estudiante de Comunicación Audiovisual - Web: cuestiondefuego.com - Instagram: @pintowalex @antecara.deporte)

"Estudio corrección de color de videos. Hice un curso intensivo de Davinci Resolve con un profesor de la universidad de Chile (Eduardo Pozo / IG: postpro), quien ya lleva realizadas algunas producciones que se encuentran en Netflix y Amazon Prime. Produzco un programa de deportes para una materia, con una conductora de ESPN; que luego dicho programa será enviado a un productor. Y trabajo con productores del LollaPalooza, que son los mismos que organizaban las fiestas en Levitar. Pero ya que el bar cerró el año pasado, actualmente hacen su @proyectobondi (IG). Y yo me estoy encargando de filmar los sets de los DJs que toquen. Y el año pasado, filmé un cortometraje para la tesis de una maestría en Comunicación Audiovisual en la UCA, la cual realizo un amigo quien ya se encuentra recibido. Y quien en el futuro quizá se sume a la UP para dar clases, ya que también es egresado de ahí. Actualmente nos encontramos a la espera

de novedades, ya que Beto Paredes, quien ya se recibió en la UCA, se está encargando de mandarlo a festivales. Y se puede observar más información en la página web del cortometraje llamado Cuestión de Fuego".

— **Comisión: Competencias profesionales en la era digital**

13 a 14 hs - Coordina: Victoria Weill
Expositores

Mariano Cabrera Lanfranconi (Lic. en Publicidad - www.marianocabrera.com)

"Especialista en Marketing Digital y eCommerce. Egresado de la Universidad de Palermo (Argentina) como Licenciado en Publicidad. Actualmente es CoFundador de Grupo Hemisferios holding de marketing, publicidad y tecnología en Bolivia que agrupa diferentes empresas creadas junto a su socio (eCommerce Tech, TiendaLlave.com, Kreativos Digitales, AprendoYa y AmpliaTuMente), Socio Fundador de la ABCE (Asociación Boliviana de Comercio Electrónico) y creador de MarianoCabrera.com uno de los blogs hispanohablantes de marketing más influyentes de la región (Más de 3.000 visitas diarias). Paralelamente a estos cargos, también soy docente en diferentes universidades, dictando clases de marketing y marketing digital. También soy fundador de la ABCE que es la Asociación Boliviana de Comercio Electrónico, una iniciativa que hemos realizado entre varios jugadores y empresas del mercado del eCommerce en Bolivia. Finalmente, en mis tiempos libres, suelo dictar diferentes conferencias en instituciones, universidades o empresas, tanto a nivel nacional como internacional, en temáticas como marketing, publicidad, tecnología, ventas, atención al cliente y temas relacionados.

Desde hace años atrás siempre tuve la visión de poder llegar a cumplir 3 grandes ideales.

El primero tiene que ver con poder compartir conocimientos con las personas. Eso me ha llevado a estar involucrado en el mundo de las charlas, capacitaciones y conferencias, ya sea a empresas, instituciones o en eventos.

El segundo ideal es el de tener un holding (Grupo de empresas) que es lo que estamos buscando con mis socios, intentando lanzar al menos 1 o 2 empresas por año y buscar su rentabilidad y equilibrio.

El tercer ideal es ser libre financieramente, poder vivir de los diferentes negocios generados, para así dedicarme a otras actividades y sueños personales.

Pero lo más importante, mi objetivo personal es ser un agente de cambio. Cambiar personas, emprendimientos, negocios, empresas y esperemos en algún momento, mucho más".

Raisa Soledad Ovelar Mendieta (Organizadora de Eventos, Pedagogía del diseño y Comunicación I y II - Instagram: [@mubang.xp](https://www.instagram.com/mubang.xp) [@ray_onon](https://www.instagram.com/ray_onon))

"Actualmente soy CEO de mi propia Start up. Me dedico a crear, diseñar y desarrollar programas de aprendizaje de idioma y de arte. Realizo eventos online. Y a lo que le dedico más tiempo es a todo lo que tenga que ver con investigación, innovación y desarrollo para escalar mi negocio, incorporando nuevas tecnologías y aplicabili-

dades en el mundo de la enseñanza online.

Me interesa muchísimo la pedagogía en cuanto al mundo online. Así mismo, el desafío de tangibilizar servicios por medio de diseños inteligentes. El cómo se forma una comunidad gracias a la globalización que nos traen las redes sociales y como, a su vez, esta comunidad logra apoyarse y repercute directamente a nivel personal en cada uno de los individuos que forman parte de la misma".

Gisela Vergara (Estudiante de Lic. en Publicidad - Web: <http://makofufu.com> - Instagram: <http://instagram.com/makofufu>)

"Mi nombre es Gisela Vergara, pero soy más conocida como Mako Fufu. Soy argentina, y desde 2012 vivo en los Estados Unidos, adonde se me otorgó una Green Card basada en mi desempeño en el campo de las artes visuales. Fui artista conceptual y directora de arte para videojuegos, ilustradora infantil, historietista, muralista, profesora de dibujo... entre (muchas) otras cosas. Actualmente trabajo de manera freelance tanto para clientes como para mi emprendimiento personal: Mako Fufu LLC. Desarrollo productos basados en mis diseños: Desde posters hasta pins esmaltados producidos en masa, pasando por productos únicos como pinturas u objetos intervenidos. Viajo por Estados Unidos presentándome en convenciones de Comics y Anime donde promuevo y vendo mi trabajo. También lo hago desde mi sitio web y redes sociales, y en transmisiones en vivo semanales (en inglés).

Me interesa trabajar en publicidad, es una pasión que tengo desde chica pero recién tuve la oportunidad de comenzar a estudiar la carrera el año pasado. Tengo experiencia realizando storyboards para campañas, lo cual me apasiona y quisiera poder realizar más a menudo.

Quiero desarrollar campañas y productos que se enfoquen en el bienestar, el humor, la inspiración. Quiero que sea divertido verlas y recordarlas.

En cuanto al campo artístico, quiero desarrollar y customizar Art Toys. Me parece un mercado interesante y creativo. Tengo una impresora 3D y actualmente estoy trabajando en un diseño junto a un modelador que contraté. Finalmente, ofrecer consultorías personalizadas para artistas. No necesariamente a nivel gráfico de "Cómo dibujar", sino a nivel práctico y de negocios: "Cómo aplicar a eventos", "Qué productos realizar", "Como buscar proveedores", "Requisitos para obtener una visa de artista", etc. Estas son preguntas que recibo constantemente y que -si bien me gusta compartir mi conocimiento- explicar y aconsejar lleva tiempo, y a veces el caudal de consultas parece inagotable. Por ende, me gustaría monetizarlo. Soy una persona muy curiosa e hiperactiva, podría agregar intereses ad infinitum, pero creo que esos son los mayores en la actualidad".

— **Comisión: El diseño como idea de negocio**

14.30 a 15.30 hs - Coordina: Constanza Lazizzera
Expositores

Melisa Carulo (Capacitación y Mentoreo en Negocios de Diseño en la Incubadora de Emprendimientos Creativos UP- Instagram [@vucocco](https://www.instagram.com/vucocco) - Web vucocco.empretienda.com.ar)

"Soy diseñadora gráfica, de indumentaria y asesora de imagen personal y corporativa. Actualmente trabajo de manera freelance en proyectos gráficos y tengo mi marca de indumentaria en que la confecciono e intervengo prendas industrializadas, nuevas y/o en desuso.

Me interesa desafiar mis conocimientos e incorporar nuevos, poniéndolos al servicio de mi marca para una manera consciente de consumo. Por ejemplo, me perfeccioné en moldería y confección para darle un valor especial a las prendas, despegándome de la producción industrializada, seleccionando cada textil priorizando la calidad para que sean perdurables y sostenibles a lo largo del tiempo; me limito a la confección en serie de cada producto evitando desechos y generando una identidad fuerte en cada prenda. Voy buscando inspiraciones y conexiones con personas que me guíen en este camino ya que el crecimiento es más lento".

Mauricio Medina (CCC Lic. Negocios de Diseño y Comunicación - Instagram: @mauricio_medina_art)

Soy animador de personajes en 3D, especializado en criaturas fantásticas. Trabajo para Titmouse (estudio de California) para una serie de Amazon Prime. También dibujo, ilustro y estoy en proceso de escritura de varios proyectos de cine en el taller de guión de Pablo Meza. Tengo intereses de filantropía por lo que estoy colaborando en la construcción de la Fundación para Investigación y Desarrollo de la Argentina Contemporánea. Me considero militante de la paternidad. Disfruto de los niños y trabajo para mejorar su mundo y futuro. Planeo continuar mi desarrollo profesional pasando de mi rol de animador a director, escritor y desarrollador de contenidos- potencialmente showrunner. Con lo que espero generar en la Argentina posibilidades de trabajo en el sector que capitalicen el talento del sector y evitar su fuga. Entiendo las causas de este fenómeno pero considero que la región tiene ventajas competitivas que no llegan a ser explotadas en su totalidad. Estoy sembrando las bases para lo que espero sea un estudio de contenidos de entretenimiento en el mediano plazo.

Paula Ruben (Diseño gráfico - Escuela de emprendedores - Profesorado Docente - Instagram @paulita.ruben @iosono_arg @advancecoat)

"El día de hoy manejo tres emprendimientos: Paula Ruben Accesorios @paulita.ruben. Diseños de accesorios en piedras, cristales y cuero, personalizados dirigidos a la mujer protagonista y asesoramiento de Imagen. Luego tengo la marca Io sono @iosono_arg accesorios, diseños en piedras naturales para marcar un estilo, digerido a hombres y público universal. Por último, la marca Advance Coat @advancecoat Resinas epoxi, complementos para su uso. Realizo asesoramiento y dicto clases. Tengo un showroom en zona Abasto y manejo páginas Tienda Nube y Mercado Libre y TikTok.

Me interesa estar feliz yo y hacer felices a cada uno de mis clientes, para que vuelvan a elegirme no por una marca específica sino en todas las que vaya desarrollando. Como emprendedora de toda la vida. Me caracterizo por la tenacidad, por la acción y decisión el no tener miedo al no, la responsabilidad por con el otro. Ir siempre para

adelante y reinventarme continuamente. Nunca pierdo la esperanza y sobre todo la pasión y amor por todo lo que hago y mi energía positiva".

Bryan Coello (Diseño Gráfico - Lic. en Negocios de Diseño y Comunicación - www.soycubo.com - Instagram: cubo.xp)

"Soy Diseñador Gráfico y 3D freelancer, creo contenido de marketing y asesoro a empresas de Ecuador y Argentina de diferentes rubros. He sido asistente de cátedra en la UP en las materias de Lenguaje Visual, Packaging y Diseño de Imagen y Marcas".

— Comisión: De diseñadoras a emprendedoras

16 a 17 hs - Coordina: Agustina Grebe

Expositores

Paula Kempel (Capacitación y Mentoreo en Negocios de Diseño en la Incubadora de Emprendimientos Creativos UP - Instagram @kempel.wear - Web www.kempelwear.com)

"Soy diseñadora de indumentaria graduada en FADU y estilista y productores de moda. Actualmente tengo mi marca de ropa KEMPEL marca ready to wear de indumentaria femenina con enfoque sastrero sport, Kempel está en el mercado desde 2016 y actualmente tengo showroom en recoleta y envíos a todo el país. Me gustaría generar una red de contactos más amplia con colegas y proveedores en la industria de la moda, un espacio dedicado exclusivamente al diseño de autor en argentina donde cada emprendedor pueda exponer físicamente sus productos para poder salir un poco de la vidriera virtual que son las redes sociales. Un espacio de encuentro, para nutrirse del otro y para poder vender nuestros productos en Buenos Aires, actualmente no existe ningún espacio destinado para este fin, me parece que sería una propuesta interesante para la ciudad".

Priscila Del Valle Barbosa (Capacitación y Mentoreo en Negocios de Diseño en la Incubadora de Emprendimientos Creativos UP - Instagram @privall.ar)

"Me llamo Priscila Barbosa soy Diseñadora de Indumentaria, tengo una marca de ropa femenina llamada PRIVALL de diseño de autor. Mi objetivo es diseñar prendas de calidad que sean cómodas. Cuento con dos líneas: Preorder que son básicos los cuales se confeccionan a pedido y medida del cliente. Diseños exclusivos que por sus características se producen pocas unidades.

Me interesa que PRIVALL sea una marca sostenible, produciendo el menor impacto posible al medio ambiente también me gustaría incluir textiles sustentables".

Johanna Pons (Capacitación y Mentoreo en Negocios de Diseño en la Incubadora de Emprendimientos Creativos UP - Instagram @yoyi_pons @yoyipons - Web: yoyipons.com.ar)

"Soy diseñadora de indumentaria. Actualmente soy docente, genero contenido y emprendo en mi proyecto personal.

Siempre estoy interesada en conectar con gente del rubro para potenciarnos, frecuentar espacios creativos y aprender cosas nuevas para implementar en el futuro".

Sofía Albert (Capacitación y Mentoreo en Negocios de Diseño en la Incubadora de Emprendimientos Creativos UP - www.sofialbert.com - www.mostro.cc - <https://ayudacan.wixsite.com/ayudacan>)

"Yo soy fundamentalmente artista. Actualmente alterno mis tiempos entre mi estudio de tatuajes, el proyecto que tenemos con mi novio que fomenta que los productores musicales puedan vivir de su música (Mostro) y la ONG donde soy voluntaria (Ayudacan). Como tatuadora me encuentro en una búsqueda artística para terminar de definir mi estilo y dirección artística. Quisiera desarrollar tatuajes de realidad aumentada y realidad virtual para llevar el mundo del tattoo a una conexión con las nuevas tecnologías. Mostro es un emprendimiento internacional de producto digital, el que estuve desarrollando en la incubadora de emprendimientos. Brindamos recursos para que los productores musicales puedan aumentar su ritmo de trabajo y evitar el bloqueo creativo. Si bien yo no me dedico a la música, hago toda la parte de diseño gráfico/branding/marketing. Este proyecto es muy reciente, lo comenzamos recién en enero de este año, por lo tanto, ha sido de gran ayuda poder compartir con otros emprendedores y poder pensar todo lo que hay que hacer para seguir creciendo. Por último, como voluntaria en Ayudacan en este momento me encargo principalmente de las redes sociales y la comunicación, soy secretaria de la ONG y cuando puedo voy a pasear con los perros que son todos provenientes del instituto Pasteur o a través de la fiscalía, todos han sufrido maltrato y algunas veces tienen problemas de conducta que ayudamos a resolver para facilitar su adopción.

Esta siempre ha sido una pregunta muy difícil de responder porque me interesan muchas cosas a la vez. Para resumir, por un lado, me interesan las nuevas tecnologías disponibles y herramientas necesarias para incorporar la realidad aumentada y virtual al mundo del tattoo y del arte (esto es algo de programación y modelado 3d/animación).

Asimismo, me interesan los nuevos hábitos de consumo y comunicación y los nuevos desafíos de las marcas para conectar con los clientes que están mucho más atentos y despiertos frente a los esfuerzos de marketing. Quisiera poder lograr una conexión con la gente para potenciar todos los proyectos que mencioné, desde algo tan personal e irrepetible como el tattoo, a algo masivo como el marketing global y también para fomentar las adopciones y cuidado responsable de los perros de la ONG".

— Comisión: De diseñadoras a creadoras de negocios de moda

16 a 17 hs - Coordinadora: Paola Matteazzi
Expositores

Alejandra Boland (Diseñadora de Indumentaria y Textil - Instagram: @ceilonia @highlights)

"Ceilonia es una marca fundada en 2007 donde creamos, producimos y vendemos indumentaria de diseño. Mientras que desde Aurea Fibras Naturales confeccionamos objetos artesanales producidos por las comunidades campesinas e indígenas de las distintas regiones del país.

Me interesa desarrollar piezas que forman parte del patrimonio de nuestras culturas originarias. Objetos que se materializan en procesos lentos y laboriosos, respetando al medio ambiente y utilizando técnicas ancestrales transmitidas de generación en generación".

Victoria Florencia Gabriel (Diseñadora de Indumentaria y Textil - Productora de Modas - Instagram: @victoriaflorenciagabriel)

"Actualmente soy docente en la Universidad de Palermo, me otorgaron dos cátedras de Diseño de Indumentaria I y II ambas de manera virtual pero una asincrónica y otra sincrónica. Además, fundé mi propia escuela de moda digital la cual denominé: Fashion Digital School. Soy la directora y docente de dicha escuela. También, soy la directora de la Imagen Corporativa del Portal BAVIVO, donde trabajo en la imagen corporativa del portal en general. Buscado la mejor imagen empresarial posible. Y como directora de la sección de moda del portal. En la actualidad tengo un emprendimiento junto a mi mamá, una marca de trajes de baño que se llama Colibrí. El mensaje que buscamos transmitir es el de amar la diversidad de los cuerpos y romper con los estereotipos. Me ocupo del proceso de diseño y de las producciones de moda en cada colección. Y también, soy representante de Casla Social del Club Atlético San Lorenzo de Almagro. Somos un grupo que se encarga de las causas sociales dentro del club. Constantemente estoy perfeccionándome para poder mejorar a la hora de mi desarrollo profesional. Me encanta tomar cursos porque siento que nunca dejamos de aprender. Me considero una persona curiosa, donde estoy todo el tiempo indagando nuevas propuestas e ideas para mejorar desde mis clases hasta mis emprendimientos. Además, me interesa estar actualizada en temas en donde la sociedad ayuda a cambiar estructuras que tenía el mundo de la moda. Otra de las actividades que me interesan, pero en este caso para conectarme con la creatividad y así poder llevar a cabo los diseños para el emprendimiento, es conectarme con la naturaleza, escuchar música para desconectarme de la rutina laboral y también disfrutar del silencio de la madrugada donde es mi mejor horario para crear".

Coral Mazzulli (Estudiante de Diseño de Indumentaria y Textil - Instagram @_coralmazzulli)

"Estoy desarrollando una marca conceptual de triple impacto que voy a compartir con mi hermana. Su nombre es Akelarre (reunión de brujas) y a través de este elemento identitario atravesamos las diferentes temáticas que nos interesan abordar (género, esoterismo, comunidad, deconstrucción, identidad, y demás).

La producción sustentable y sostenible, técnicas relacionadas con nuestras raíces latinoamericanas, la construcción de un vínculo dinámico y positivo con el público interno y externo, y demás cuestiones son las que me interesan y en las cuales me gustaría profundizar para consolidar mi proyecto".

— **Comisión: Crecimiento y desarrollo profesional en la moda**

17.30 a 18.30 hs - Coordina: Guadalupe Gimenez
Expositores

Julieta Bellina (Diseñadora de Indumentaria y Textil - Instagram: @bellinamkp)

"Soy maquilladora freelance, expreso mi arte en rostros, pretendo motivar la belleza interior para reflejarla en el exterior de cada individuo. Procuero trabajar con cosméticos libres de crueldad animal y con packaging sustentable para fomentar el cuidado del medioambiente.

Difundir mi arte y ampliar mi cartera de clientes y como marca poder colaborar en proyectos artísticos que nutran al rubro y le den visibilidad".

Ailen Petito (Capacitación y Mentoreo en Negocios de Diseño en la Incubadora de Emprendimientos Creativos UP - Web: www.shacamar.com.ar - Redes sociales: @Shacamar)

"Soy Diseñadora de Indumentaria y Textil, actualmente tengo mi marca de ropa llamada Shacamar, en la cual me dedico a diseñar, hago teñidos artesanales, corto prendas y derivó a talleres de mi confianza. Actualmente me estoy profesionalizando en tintes naturales, el último curso que hice, lo realicé con greentech. Además de dedicarme a la marca, trabajo como secretaria en un estudio contable el cual me da muchas herramientas para aplicar en la parte financiera, tanto de mi empresa como la de mi vida también. Como actividad extra estoy aprendiendo Italiano, me parece una lengua muy hermosa e interesante. Me interesa poder desarrollarme profesionalmente con mi marca, me gustaría que llegase a ser mi sustento económico principal, seguir creciendo en el mundo de los tintes y sobre todo poder transmitir a las personas o clientes que aportando o aprendiendo nuevos hábitos, podemos cuidar nuestro planeta. Es un paso a paso que todos podemos realizar".

Camila Nicole Cochancod (Capacitación y Mentoreo en Negocios de Diseño en la Incubadora de Emprendimientos Creativos UP - Instagram @galacticadesign)

Viernes 22 de julio

— **Comisión: Desafíos para la formación del profesional publicitario**

12 a 13 hs - Coordina: Martín Stortoni
Expositores

Fernando Sarni (Instagram @fersarni28 - LinkedIn <https://www.linkedin.com/in/fernando-sarni-10a4614/>)

"En 2016 fue nombrado CEO de Mercado McCann, una de las empresas más creativas y premiadas de la industria publicitaria del país. Desde esta "fresh market global de ideas", Fernando Sarni trabaja en grandes campañas para marcas globales y regionales como Coca-Cola, Google, Netflix, Uber y Pizza Hut, Banco Galicia, TyC Sports, Fravega, Molinos, Mostaza, Paladini, entre otras. Su inmensa creatividad se desprende de la trayectoria de más

de 25 años en el mercado de la publicidad, así como de los estudios en Publicidad que adquirió en la Universidad de Palermo, donde se formó mientras daba sus primeros pasos en la industria. "Tuvimos la posibilidad de tener profesores espectaculares. Todos los aprendizajes que se van dando te nutren", dice".

— **Comisión: La evolución del marketing a través de la tecnología y el consumidor**

14 a 15 hs - Coordina: Martín Stortoni
Expositores

Hernán Tagliani (Instagram @hernantagliani - LinkedIn @hernantagliani)

"Hernán tiene más de 30 años de experiencia y trayectoria en la Industria publicitaria. Trabajó en Argentina para diferentes agencias como: JWT, Eje Publicitaria y hasta tuvo su propia agencia "Condina Campos" antes de mudarse a los Estados Unidos ya hace 20 años. Antes de abrir su propia agencia en el 2006, Hernán trabajó para diferentes agencias norteamericanas manejando cuentas nacionales como: Hilton Hotels, Florida Power and Light, Orlando Magic (Equipo de la NBA), Crummer School of Business, Murray's Discount Auto parts y muchas más. Durante los últimos 15 años, su agencia ha ganado muchos premios creativos y a su vez obtuvo uno de los premios más prestigiosos sobre Diversidad e Inclusión: 2019 Diversity in Business by The Orlando Business Journal. A su vez, Hernán fue reconocido y ganador del premio: 2019 CEO's of the Year a través de esta misma publicación. Este premio es galardonado a los mejores ejecutivos y CEO's de empresas por su labor y liderazgo en la comunidad e industria a la cual representan en los Estados Unidos. Hernán a su vez es Profesor de Marketing Internacional en UCF (University of Central Florida)".

— **Comisión: Recorrido profesional: De diseñar un mate a diseñar un negocio**

16 a 17 hs - Coordina: María Elena Onofre
Expositores

Nicolás Tiferes y Mercedes Buey Fernández (Instagram @mathienzo.oficial - LinkedIn www.linkedin.com/in/mercedes-buey-fernandez-653b5258/ y www.linkedin.com/in/nicol-tiferes-41b53495/)

"Mercedes Buey Fernandez y Nicolás Tiferes se conocieron en la facultad y querían tener un estudio propio. Primero tenían que mostrar que podían diseñar, comerciar y producir un producto. Así nació aquel icónico mate, con el nombre de "Mathienzo", que luego se transformaría en una marca de yerba premium de exportación. Hoy venden en toda la Argentina y distintos países del mundo. El mate de plástico se vendió sin parar, pero el crecimiento real de Mathienzo se dio cuando viraron el eje del negocio de un estudio de diseño a una pequeña empresa productora de yerba mate".

— **Comisión: Trayectoria profesional en el mundo cripto**
17.30 a 18.30 hs - Coordina: Ximena Castellani
Expositor

Camilo Rodríguez Blanco (Instagram & Twitter: @Camilolwi - Web: www.CRacademia.com)

"Tengo más de 5 años de experiencia en inversión, mercado de cripto activos, emprendedurismo y más recientemente prestando asesorías relacionadas con blockchain y los criptoactivos desde cracademia.com.

Desde 2015 estoy educando y compartiendo mi pasión por Bitcoin y la tecnología blockchain en universidades, talleres empresariales, eventos privados y a través de mi canal de Telegram "@CRcomunidad" y el meetup.es de "CryptoResources".

Actualmente, soy docente de Bitcoin & Open Blockchain en Buenos Aires para CryptoResources y Analista Técnico de mercados para CryptoRocket.group".

Índice de expositores del II Networking DC

El índice de expositores se organiza alfabéticamente por el apellido, identificando la comisión para su fácil localización en esta edición de Actas de Diseño.

- Abad, Mariano. Comisión: Talentos creativos en la publicidad. > p. 333
- Albert, Sofia. Comisión: De diseñadoras a emprendedoras. > p. 347
- Aponte, Claudia. Comisión: Branding: el proceso creativo para crear una marca. > p. 331
- Aramayo Tripke, Patricia. Comisión: Los escenarios profesionales en la industria de la moda. > p. 342
- Arizabalo, María Victoria. Comisión: Jóvenes con trayectoria: Diálogos profesionales. > p. 333
- Baíz Ducruet, Kim Stefany. Comisión: Los escenarios profesionales en la industria de la moda. > p. 341
- Bandera Martínez, Jorge Luis. Comisión: La enseñanza del diseño. > p. 332
- Bar-On, Ariel. Comisión: Los caminos profesionales en la industria del espectáculo. > p. 340
- Bellina, Julieta. Comisión: Crecimiento y desarrollo profesional en la moda. > p. 348
- Bergero, Anabella. Comisión: Emprendiendo, creando y transformando. > p. 334
- Blando, Guadalupe. Comisión: Crecimiento y trayectoria profesional. > p. 336
- Boland, Alejandra. Comisión: De diseñadoras a creadoras de negocios de moda. > p. 347
- Borzino, Gonzalo Esteban. Comisión: Caminos profesionales en el cine y el teatro. > p. 331
- Bruno Ordoñez, Macarena. Comisión: Jóvenes con trayectoria: Diálogos profesionales. > p. 333
- Buey Fernández, Mercedes. Comisión: Recorrido profesional: De diseñar un mate a diseñar un negocio. > p. 348
- Cabrera Lanfranconi, Mariano. Comisión: Competencias profesionales en la era digital. > p. 345
- Calicchio, Tomás. Comisión: Jóvenes con trayectoria: Diálogos profesionales. > p. 334
- Campoy, Josefina. Comisión: El diseño de indumentaria como idea de negocio. > p. 343
- Carulo, Melisa. Comisión: El diseño como idea de negocio. > p. 345
- Castellano, Sofia. Comisión: De diseñar una prenda a diseñar un negocio. > p. 343
- Cecchi, Juan Pablo. Comisión: Trayectoria profesional en el mundo del entretenimiento. > p. 337
- Chambi, Penélope. Comisión: De diseñar una prenda a diseñar un negocio. > p. 343
- Chardon, María Belén. Comisión: Los caminos profesionales en la industria del espectáculo. > p. 340
- Clubourg, Micaela. Comisión: De diseñar una prenda a diseñar un negocio. > p. 344
- Cochancod, Camila Nicole. Comisión: Crecimiento y desarrollo profesional en la moda. > p. 348
- Coello, Bryan. Comisión: El diseño como idea de negocio. > p. 346
- Coello, Jeca. Comisión: Competencias profesionales en la producción musical. > p. 341
- Colombo, Agustina. Comisión: Los caminos profesionales en la industria del espectáculo. > p. 340
- Cuestas Camacho, Johanna Andrea. Comisión: La enseñanza del diseño. > p. 332
- Deferr, Julieta. Comisión: El diseño de indumentaria como idea de negocio. > p. 343
- Del Valle Barbosa, Priscila. Comisión: De diseñadoras a emprendedoras. > p. 346
- Di Bastiano, Valentina. Comisión: Los escenarios profesionales en la industria de la moda. > p. 334
- di Pasquo, Emiliana. Comisión: Los roles profesionales en la industria del entretenimiento. > p. 336
- Donnangelo, Fernando. Comisión: Los caminos profesionales en la publicidad. > p. 339
- Escobar, Ana Paula. Comisión: Talentos creativos en la publicidad. > p. 333
- Falanga, Laura. Comisión: Talentos creativos en la producción audiovisual. > p. 344
- Ferreya, Leticia V.. Comisión: El diseño como idea de negocio. > p. 337
- Ferrufino Méndez, Nathalia Alexandra. Comisión: Caminos profesionales en la industria del diseño. > p. 335
- Franchi, Sabrina. Comisión: Escenarios profesionales: Ilustración y diseño. > p. 339
- Gabriel, Victoria Florencia. Comisión: Cómo desarrollar una marca de moda. > p. 332
- Gabriel, Victoria Florencia. Comisión: De diseñadoras a creadoras de negocios de moda. > p. 347
- Galimberti, Mariana. Comisión: Los escenarios profesionales en la industria de la moda. > p. 335
- García Romero, Paola. Comisión: Caminos profesionales en la industria del diseño. > p. 335
- García, Belén. Comisión: Branding: el proceso creativo para crear una marca. > p. 330
- Ghisleri, Tiago. Comisión: Competencias profesionales en la producción musical. > p. 341
- González Castro, Guillermina Mariela. Comisión: Roles profesionales en la producción de entretenimiento. > p. 341
- González Toscanini, María Cristina. Comisión: Caminos profesionales en la industria del diseño. > p. 336

- Hornus, Eleonora. Comisión: El diseño como idea de negocio. > p. 338
- Huck, Cynthia. Comisión: Crecimiento y trayectoria profesional. > p. 336
- Jadull Dalton, Julieta. Comisión: Los caminos profesionales en la publicidad. > p. 338
- Jaimés, Scarlett. Comisión: Los roles profesionales en la industria del entretenimiento. > p. 336
- Kempel, Paula. Comisión: De diseñadoras a emprendedoras. > p. 346
- Lefcovich, Magalí. Comisión: Los escenarios profesionales en la industria de la moda. > p. 335
- Lopez, Matías. Comisión: Caminos profesionales en el cine y el teatro. > p. 331
- Luenzo, Antígona. Comisión: Caminos profesionales en el cine y el teatro. > p. 331
- Marroncelli, Arturo. Comisión: Jóvenes con trayectoria: Diálogos profesionales. > p. 334
- Mata, Antonella. Comisión: Escenarios profesionales: Ilustración y diseño. > p. 339
- Mazzulli, Coral. Comisión: De diseñadoras a creadoras de negocios de moda. > p. 347
- Medina, Mauricio. Comisión: El diseño como idea de negocio. > p. 346
- Mendoza, Mario. Comisión: Caminos profesionales en el cine y el teatro. > p. 331
- Molineró, Alejandrina. Comisión: El diseño como idea de negocio. > p. 338
- Morón, Martina. Comisión: Talentos creativos en la publicidad. > p. 338
- Oñate Macías, Fausto Alejandro. Comisión: Talentos creativos en la producción audiovisual. > p. 344
- Ovelar Mendieta, Raisa Soledad. Comisión: Competencias profesionales en la era digital. > p. 345
- Pacioni, Candela. Comisión: Los escenarios profesionales en la industria de la moda. > p. 335
- Palavecino, Gonzalo. Comisión: Los roles profesionales en la industria del entretenimiento. > p. 337
- Petito, Ailen. Comisión: Crecimiento y desarrollo profesional en la moda. > p. 348
- Piccini, Augusto. Comisión: Talentos creativos en la producción audiovisual. > p. 344
- Pintow, Alex. Comisión: Talentos creativos en la producción audiovisual. > p. 344
- Ramírez, Alan Nicolás. Comisión: Los caminos profesionales en la publicidad. > p. 339
- Ramírez, Anabelle. Comisión: Talentos creativos en la publicidad. > p. 333
- Rey Botti, Juan Pablo. Comisión: Crecimiento y trayectoria profesional. > p. 336
- Rodríguez Blanco, Camilo. Comisión: Trayectoria profesional en el mundo cripto. > p. 349
- Rojas, Sirey. Comisión: Roles profesionales en la producción de entretenimiento. > p. 341
- Rosemberg, Julieta. Comisión: Escenarios profesionales: Ilustración y diseño. > p. 339
- Rotstein, Igal. Comisión: Crecimiento y trayectoria profesional. > p. 336
- Rovagnati, Romina. Comisión: Branding: el proceso creativo para crear una marca. > p. 330
- Ruben, Paula. Comisión: El diseño como idea de negocio. > p. 346
- Sarni, Fernando. Comisión: Desafíos para la formación del profesional publicitario. > p. 348
- Seminara, Belen. Comisión: El diseño de indumentaria como idea de negocio. > p. 343
- Simón Cáceres, Juan Ignacio. Comisión: Roles profesionales en la producción de entretenimiento. > p. 341
- Spinacci, Paula. Comisión: Los roles profesionales en la industria del entretenimiento. > p. 336
- Stathakis, Alexis. Comisión: Escenarios profesionales: Ilustración y diseño. > p. 340
- Sturma, Axel Elián. Comisión: Competencias profesionales en la producción musical. > p. 340
- Tagliani, Hernán. Comisión: La evolución del marketing a través de la tecnología y el consumidor. > p. 348
- Tapia, Belén. Comisión: Los escenarios profesionales en la industria de la moda. > p. 342
- Tejada Gómez, José Antonio. Comisión: La enseñanza del diseño. > p. 332
- Tiferes, Nicolás. Comisión: Recorrido profesional: De diseñar un mate a diseñar un negocio. > p. 348
- Tolivia, Yamila. Comisión: Los escenarios profesionales en la industria de la moda. > p. 342
- Urquiza, Eduardo. Comisión: El diseño de indumentaria como idea de negocio. > p. 343
- Vergara, Gisela. Comisión: Competencias profesionales en la era digital. > p. 345
- Vilche, Mariel. Comisión: Cómo desarrollar una marca de moda. > p. 332

Abstract: This article briefly details the history, development and projection of the International Networking of graduates and students of Design and Communication of Palermo that, since 2021, integrates the International Design Week in Palermo. The International Design Week in Palermo is 17 years old and has become with all its associated events that take place in its framework (Latin American Design Meeting, Entrepreneurs Summit, International Colloquium of Design Researchers, Latin American Congress of Design Education, Forum of Innovative Experiences, Plenary of the Forum of Design Schools, Forum of Solidarity Creativity, Networking DC and Interdisciplinary Conference Architecture in Palermo) in the most important design event in the region, and one of the most significant in the world, for its quality, scale, continuity and free of charge.

Keywords: Networking DC - Students - Graduates - Professional projection - Collaborative projects - University of Palermo.

Resumo: Este artigo detalha brevemente a história, desenvolvimento e projeção da Rede Internacional de Design e Comunicação de graduados e estudantes de Palermo que, desde 2021, faz parte da Semana Internacional do Design em Palermo. A Semana Internacional do Design em Palermo tem 17 anos e se tornou com todos os eventos associados que ocorrem em sua estrutura (Encontro Latino-Americano de Design, Cúpula de Empresários, Colóquio Internacional de Pesquisadores em Design, Congresso Latino-Americano de Educação em Design, Foro de Experiências Inovadoras, Plenário del Foro de Escuelas de Diseño, Foro de Creatividad Solidaria, Networking DC e

Jornadas Interdisciplinarias Arquitectura en Palermo) no evento de design mais importante da região, e um dos mais significativos do mundo, devido a sua qualidade, escala, continuidade e gratuidade.

Palavras chave: Networking DC - Estudantes - Graduados - Projeção profissional - Projetos colaborativos - Universidade de Palermo.

Resumen: En este artículo se detalla brevemente la historia, desarrollo y proyección del Plenario del Foro de Escuelas de Diseño que, desde el año 2021, integra la Semana Internacional de Diseño en Palermo. La Semana Internacional de Diseño en Palermo cumple 17 años y se fue convirtiendo con todos sus eventos asociados que se realizan en su marco (Encuentro Latinoamericano de Diseño, Cumbre de Emprendedores, Coloquio Internacional de Investigadores en Diseño, Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño, Foro de Experiencias Innovadoras, Plenario del Foro de Escuelas de Diseño, Foro de Creatividad Solidaria, Networking DC y Jornadas Interdisciplinarias Arquitectura en Palermo) en el acontecimiento de diseño más importante de la región, y uno de los más significativos del mundo, por su calidad, escala, continuidad y gratuidad.

Palabras clave: Foro de Escuelas de Diseño – Interdisciplinaria – Investigación – Instituciones educativas – Academia – Latinoamérica.

[Resúmenes en inglés y portugués en p. 363]

El Foro de Escuelas de Diseño es la red de instituciones y espacios educativos de todos los niveles y modalidades que actúan en el campo del Diseño. Actualmente agrupa más de 400 instituciones educativas focalizadas en la enseñanza del diseño desde una perspectiva interdisciplinaria (facultades, escuelas, carreras, institutos y otras formas organizativas) de todos los niveles y los países de América y Europa con una creciente participación más allá de la región. (Ver lista de miembros del Foro: www.palermo.edu/foro/institucionesadheridas)

Se denomina Plenario (Virtual) del Foro de Escuelas de Diseño porque su segunda edición virtual, totalmente gratuita, se realizó desde el lunes 18 al viernes 22 de julio 2022 en el marco de la XVII Semana Internacional de Diseño en Palermo.

Esta segunda edición virtual 2022 fue en realidad la edición XVI del Foro de Escuelas de Diseño que fue creado en el año 2007 en ocasión de la segunda Semana Internacional de Diseño en Palermo (antes se denominaba Encuentro Latinoamericano de Diseño en Palermo).

En esa oportunidad se reunieron autoridades de varias instituciones educativas del Diseño de la región y decidieron crear una red que las agrupe y fortalezca en el impulso, vinculación y colaboración para intercambiar experiencias, resolver problemáticas comunes y avanzar juntos en la imprescindible jerarquización del Diseño como disciplina y profesión en el continente.

Diez y seis años después el escenario es totalmente diferente. Ahora el campo del Diseño plantea otras prioridades y urgencias que requieren nuevamente del confluir en un Plenario activo del Foro que reconozca las renovadas necesidades y plantee las nuevas colaboraciones para encarar juntos los desafíos del presente y la incertidumbre de los tiempos por venir donde el diseño está convocado para, desde un lugar protagónico y responsable, contribuir en la construcción de un futuro

mejor, solidario y participativo, sustentable y respetuoso, democrático e inclusivo.

Las Escuelas de Diseño de la región, ubicadas en un lugar mucho más jerarquizado que hace 15 años atrás cuando se creó el Foro asumen su responsabilidad reforzando el vínculo, la creación y gestión de nuevos proyectos colaborativos para la mejor formación de sus estudiantes, para la inserción responsable de sus egresados, para la construcción de conocimientos, para incorporar la agenda de la época a sus carreras y para proyectarse en sus comunidades mejorando su calidad de vida y liderando los cambios de una perspectiva social y solidaria.

60 instituciones expusieron en el XVI Foro de Escuelas de Diseño 2022

En el Plenario realizado del 18 al 22 de julio 2022, correspondiente al XVI Foro de Escuelas de Diseño expusieron 72 autoridades y académicos en representación de 60 instituciones de 16 países. Los 16 países representados fueron Argentina, Brasil, Colombia, Costa Rica, Cuba, Ecuador, El Salvador, España, Guatemala, Italia, México, Nueva Zelanda, Panamá, Paraguay, Perú y Uruguay.

Cada una de las comisiones del Plenario fue coordinada por Jorge Gaitto, Secretario Académico de la Facultad de Diseño y Comunicación y Adrián Jara, Responsable de Vínculos Internacionales DC y Coordinador del Foro de Escuelas de Diseño.

Como se planteó en la convocatoria el objetivo puso el foco en avanzar en el conocimiento mutuo de sus instituciones, en el relevamiento de sus necesidades, en la exposición de sus intereses y en la vinculación entre las mismas para el impulso de ideas, iniciativas, acciones y proyectos colaborativos entre sus miembros para la jerarquización disciplinar y profesional del Diseño im-

pactando en sus contextos sociales, en la enseñanza y en su proyección internacional.

El temario de las comisiones del Foro se presentó en cuatro grandes Núcleos de Colaboración que organizaron la presentación de cada expositor-miembro del Foro de Escuelas que participaron en el Plenario. Los mismos fueron: **A) Investigación; B) Formación; C) Transferencia y D) Comunicación.**

En forma complementaria la Facultad de Diseño y Comunicación, como coordinadora del Foro de Escuelas, elaboró algunas iniciativas, que presento y ofreció en este Plenario, para impulsar y dinamizar acciones colaborativas entre sus miembros.

A) Investigación

El objetivo es avanzar en la jerarquización disciplinar en la región desarrollando y consolidando la Investigación en Diseño en las instituciones (Presentación de iniciativas para proyectos de Investigación / Creación de la Red de Investigadores en Diseño / Presentación del Instituto de Investigación DC / Recopilación de información sobre proyectos, convocatorias, publicaciones)

B) Formación

Se focaliza en los requerimientos de las autoridades institucionales para consolidar sus equipos académicos (Oferta de actividades de formación en Posgrados en la Región / Convocatoria para Becas / Relevamiento de estrategias y experiencias pedagógicas de la región)

C) Transferencia

Semillero de propuestas para articular necesidades y ofertas institucionales (Colaboración para análisis, gestión, desarrollo, formación, investigación y otros / Asesoramiento para la proyección y evaluación internacional / Relevamiento de Proyectos significativos de colaboración interinstitucional y social)

D) Comunicación y Organización

Avanzar en la consolidación de las diversas comunidades del Diseño en la región (Relevar las acciones que realizan las instituciones en los Núcleos de Colaboración / Sistematizar acciones de comunicación. Intensificar la Red de Investigadores en Diseño y su newsletter InfoRed / Propuestas para la elaboración de la Agenda 2022-2023)

Participaron del XVI Foro de Escuelas de Diseño, 60 instituciones educativas de 16 países de América y Europa (Argentina, Brasil, Colombia, Costa Rica, Cuba, Ecuador, El Salvador, España, Guatemala, Italia, México, Nueva Zelanda, Panamá, Paraguay, Perú y Uruguay), 72 expositores en 12 comisiones virtuales desde el lunes 18 al viernes 22 de julio en el marco de la XVII Semana Internacional de Diseño en Palermo 2022

LUNES 18 DE JULIO 2022 - 10 hs. (Hora Argentina)

— Comisión 1 - II Plenario [Virtual] del Foro de Escuelas de Diseño 2022

Coordinación: Jorge Gaitto y Adrián Jara

PF01. UNIVERSIDAD DEL PACÍFICO, FACULTAD DE ARTE Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN, PARAGUAY. *Jimena Mariana García Ascolani*

PF02. UNIVERSIDAD NACIONAL DEL LITORAL, FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO, ARGENTINA. *María Liliana Serra*

Experimentación, transferencia y enseñanza del diseño En el marco de una universidad integrada en la región, la FADU-UNL se encuentra atravesada por profundos desafíos en torno a la actualización del currículo. Como principales logros pueden mencionarse los procesos participativos de la comunidad académica toda implementando dispositivos metodológicos que posibilitaron avanzar genuinamente en el plan y el fortalecimiento de las acciones de transferencia y vinculación con el medio desde el trabajo articulado de Laboratorios, Institutos y Centros consolidando el ecosistema motor del “Centro de Experimentación, Innovación y Desarrollo del Diseño y la Construcción” como insignia de un nuevo modelo de enseñanza y plataforma de trabajo en red.

PF03. UNIVERSIDAD DE SEVILLA, JUNTA DE ANDALUCÍA, ESPAÑA. *Manuel Fernando Mancera Martínez*

Impulso de la innovación educativa en el ámbito de las humanidades Conformada por tres Departamentos, “Dibujo”, “Pintura” y “Escultura e Historia de las Artes Plásticas”. Disponible en <https://bellasartes.us.es/departamentos>. Con un total de 23 grupos de investigación. Con una plantilla de 36 docentes en Dibujo, 57 en Pintura y 26 en Escultura e Historia de las Artes Plásticas.

PF04. UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS, ESCOLA DE ARQUITETURA E DESIGN, BRASIL. *Marcelo Silva Pinto y Laura de Souza Cota Carvalho*

Design na UFMG. O curso de graduação em Design da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG) foi criado em 2009, sendo ofertado na cidade de Belo Horizonte, capital do estado de Minas Gerais. Ao todo a universidade possui 91 cursos de graduação e quase 35mil estudantes de graduação, recebendo anualmente 6740 novos estudantes. Já na pós-graduação são 90 programas e cerca de 11mil mestrados e doutorandos.

Em 2020 a universidade publicou mais de 34mil artigos indexados com 451.247 citações na base SCOPUS, sendo considerada no período de 2010 a 2019 a universidade brasileira que registrou o maior número de patentes no Instituto Nacional de Propriedade Industrial.

PF05. LICEO ARTISTICO STATALE DI BRERA, ITALIA. *Federico Alberto Brunetti*

Some learning experiences of Design by way of PCTO [dual system]. The strategy of the PCTO consists of the temporary and coordinated collaboration between ordinary teaching programmes and the active involvement with out-of-school working facilities. The coordinator's role is first and foremost to find these available entities, and to define achievable goals for bilateral interest and satisfaction, with the available resources of time and staff. One of the intrinsic purpose of PCTO is the widening of

skills out of the ordinary disciplinary teaching, toward the capability actually required from the effective works scenario, but even oriented to the range of competences reasonably needed for the many unpredictable new professions.

LUNES 18 DE JULIO - 14 hs. (Hora Argentina)

— **Comisión 2 - II Plenario [Virtual] del Foro de Escuelas de Diseño 2022**

Coordinación: Jorge Gaitto y Adrián Jara

PF06. CORPORACIÓN ESCUELA DE ARTES Y LETRAS INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA, COLOMBIA. *Gabriel Bernal García*

Proyectos de multimedia, brandata y de emprendimiento de marcas.

1. Estrategias de actuación, para el crecimiento del sector multimedia.
2. BranData, creatividad con datos.
3. Modelo de apoyo a iniciativas de emprendimiento en creación y posicionamiento de marca.

PF07. FIB - FACULDADES INTEGRADAS DE BAURU, BRASIL. *Jacqueline Castro*

Extensão na educação superior em prol da integração das políticas públicas somadas a economia circular e aos direitos humanos

Apresenta-se um novo modelo de gestão do Projeto de Extensão das Faculdades Integradas de Bauru - FIB defendendo o respeito, o diálogo e sua cultura, construídos na comunidade intramuros e extramuros da FIB, como estratégia de ensino, pesquisa e extensão implementando o projeto em suas faculdades para inserir seu público à nova realidade do mercado de trabalho, buscando, a interdisciplinaridade, a transdisciplinaridade, a sustentabilidade, usando de ferramentas do Metadesign como recurso de construção de uma comunidade integrada e coesa, focando nos direitos humanos, respeitando as ODS e as políticas públicas em que está inserido.

PF08. IED - ISTITUTO EUROPEO DI DESIGN, ESPAÑA. *Marina Ojan*

Aplicación del diseño a tecnologías emergentes para una moda sostenible

Se ha presentado un proyecto interdisciplinar desarrollado entre alumnos de diseño de diferentes instituciones que reflexiona sobre el futuro del diseño de moda y de la moda gracias al uso de las tecnologías y del diseño sostenible.

El objetivo del proyecto es diseñar un servicio o producto que impacte en cómo el uso de tecnologías emergentes y disruptivas podría mejorar el impacto ambiental que el sistema de la moda tiene en el planeta y la exploración de nuevas formas de diseñar y producir moda que conduzcan a enfoques novedosos sobre la forma en que interactuamos con nuestra ropa.

El proyecto usa tecnologías generalmente implementadas en otros ámbitos que, gracias al empleo del pensamiento

disruptivo del diseño, llegan a ser aplicadas a un nuevo ámbito, en este caso el de la moda.

PF09. BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA, MÉXICO. *Mariana Vaquero*

PF10. UNIVERSIDAD DEL ARTE GANEXA, PANAMÁ. *Stephanie Romero*

LUNES 18 DE JULIO - 18 hs. (Hora Argentina)

Comisión 3 - II Plenario [Virtual] del Foro de Escuelas de Diseño 2022

Coordinación: Jorge Gaitto y Adrián Jara

PF11. UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA Y TECNOLÓGICA DE COLOMBIA (Escuela de Diseño Industrial), COLOMBIA. *Edgar Saavedra Torres*

La cooperación académica como fortaleza del diseño industrial UPTC-Colombia.

La ponencia tiene como objetivo presentar las características y procesos más relevantes de la Escuela de Diseño Industrial de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia UPTC, con el ánimo de establecer convenios y acciones de cooperación con otros programas, que propendan por el fortalecimiento y mejoramiento de aspectos limitantes en los procesos académicos.

PF12. UFJF - UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA, FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO, BRASIL. *Frederico Braidá*

Desafíos para las escuelas de diseño, arquitectura y urbanismo en la pospandemia.

Para el año 2020, las escuelas de diseño, arquitectura y urbanismo ya se venían adaptando a las nuevas realidades que imponen las exigencias del siglo XXI, como, por ejemplo, posibilitar el desarrollo de habilidades y competencias necesarias a partir de las influencias de la cuarta revolución industrial. Sin embargo, con la pandemia, varias de estas demandas se acentuaron rápidamente y requieren un esfuerzo aún mayor en la búsqueda de soluciones para mantener y ampliar la calidad de la educación apoyada en las tecnologías tecnológicas digitales. Además, existe una clara demanda de internacionalización de las escuelas y de inversión en políticas de formación continua de docentes. Solo así estaremos preparando adecuadamente a nuestros alumnos para los retos que se avecinan.

PF13. UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA, UNIDAD ACADÉMICA DE INFORMÁTICA, CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA, ECUADOR. *Tatiana Alexandra Cabrera Silva*

La Universidad Católica de Cuenca fundada en 1970, se encuentra ubicada en la Provincia del Azuay, Ciudad Cuenca (su campus principal) en la Provincia del Azuay. La base de su educación es la formación humanística de los estudiantes, siempre innovando y realizando cambios en pro de la educación integral formando profesionales de alto nivel. La formación continua de los docentes que componen la Universidad es primordial, un docente debe

estar permanentemente capacitado y actualizado en las áreas que va a desarrollar su impartición de clases, en la gestión que va a desempeñar y en investigación como base de la Academia. Adicionalmente a estar preparados con las competencias necesarias, esto permite su desarrollo profesional y de escalafón docente en nuestra Universidad.

Mantenemos una constante innovación desde los aspectos educativo, tecnológico y el desarrollo investigativo. Siempre acorde a su perspectiva innovadora, a las tendencias profesionales, así como la estructura productiva y políticas nacionales de ciencia, tecnología, innovación y saberes ancestrales; la Universidad Católica de Cuenca promueve la creación y diversificación de carreras implementándolas según los requerimientos en los 6 campus y 4 extensiones que componen la Institución; misma que se encuentra enrumada en una nueva proyección geográfica.

Las 7 Unidades Académicas que corresponden a un amplio abanico de opciones para los nuevos profesionales son: Salud y Bienestar; Ingeniería, Industria y Construcción; Administración; Ciencias Sociales; Informática, Ciencias de la Computación e Innovación Tecnológica; Educación, Artes y Humanidades y Ciencias Agropecuarias, siendo en total la oferta académica por el momento de 46 carreras y programas.

La vinculación con la sociedad es importante para que los estudiantes puedan desarrollar desde su profesionalización una formación como seres humanos sensibles a la realidad, asumiendo desafíos en proyectos que se comparten con la sociedad contribuyendo a los cambios requeridos desde cada área y soluciones a problemas ambientales y productivos, atendiendo sobre todo a grupos vulnerables.

El área de investigación ha tenido un desarrollo muy fuerte en los últimos años, cuenta con proyectos especializados y transdisciplinarios, algunos de estos justamente se desarrollan en base a los convenios que se mantienen tanto nacionales como internacionales, siendo su desarrollo en beneficio de la ciudadanía. Investigación cuenta con su propio campus -CIITT- y laboratorios, entre ellos el biomolecular, neurociencias, Xlab (de realidad aumentada); el Xlab trabaja con diferentes áreas de la universidad como lo son arquitectura, odontología, medicina, sistemas de la información, desarrollando proyectos de investigación de alto impacto.

Kalary es un programa de innovación y emprendimiento que hace aproximadamente un mes fue acreditado por SENESCYT (Institución Gubernamental que evalúa a las Instituciones e Educación Superior), su objetivo es el de formar empresarios desde la academia fomentando el espíritu emprendedor en los estudiantes para facilitar su inserción en el mundo empresarial y así también sean generadores de empleo.

La Universidad cuenta con algunas áreas productivas, a través de las cuales se podrían generar proyectos compartidos como canales de comunicación a disposición como lo son la Radio Ondas Cañarís AM y FM, el canal Academia TV (señal abierta y redes sociales), Cine-Pro U, y la radio streaming CatoOn.

La Unidad Académica de Informática, Ciencias de la Computación e Innovación Tecnológica, se ha convertido

en una fortaleza para la Universidad, al contar con carreras innovadoras y ser los encargados de la transformación digital institucional. La Unidad Académica (Facultad) este año ha crecido de una carrera que es Software a contar con dos más, Realidad Virtual y Videojuegos (la primera en Ecuador) y Sistemas Biomédicos; así como a futuro contará con Robótica, Transformación Digital y Sistemas Computacionales.

Adicionalmente, se ha conseguido realizar clases espejo con algunas Universidades internacionales, movilidad estudiantil y se han creado semilleros en los que nuestros estudiantes participan con reconocidas empresas a nivel nacional. Los docentes comprometidos con su preparación se encuentran cursando segunda maestría y direccionando a los estudiantes en investigación formativa en el CIITT.

Se han creado laboratorios de Internet de las Cosas, STEAM y uno de Human Computer Interaction, así como academias internacionales como CISCO, AWS, MediaPro Training Center-Adobe, Peritaje Informático y Motion Displays Chile, entre otros; que permiten el desarrollo de capacitación, certificaciones y prácticas pre profesionales.

La Unidad Académica de Informática, Ciencias de la Computación e Innovación Tecnológica, siempre dispuestos a la colaboración para la academia, capacitación, innovación, desarrollo de proyectos, investigación, quienes deseen sumarse al aporte académico para el bienestar latinoamericano, BIENVENIDOS.

PF14. UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ZACATECAS, MÉXICO. *Ernesto Pesci Gaytán*

La Orientación en Comunicación y Praxis de la MIHE-UAZ. La Orientación en Comunicación y Praxis (OCP) de la Maestría en Investigaciones Humanísticas y Educativas de la Universidad Autónoma de Zacatecas, México, es parte del Padrón Nacional de Posgrados de Calidad del CONACYT y miembro del Consejo Nacional de Enseñanza e Investigación de las Ciencias de la Comunicación. La OCP se propone convertirse en un programa de pertinencia internacional y considera al Foro de Escuelas de Diseño como una gran oportunidad de conseguirlo. A cambio ofrece sus logros para aparecer como institución al servicio de instituciones hermanas en Latinoamérica para coadyuvar a la superación académica que merecemos en comunidad.

PF15. UNIVERSITY OF AUCKLAND - WAIPAPA TAUMATA RAU, NUEVA ZELANDA. *Gabriela Nuri Baron*

Diseño centrado en el propósito. Para resolver los grandes problemas que enfrenta la humanidad se requiere una reinterpretación de las ideas de bienestar, comunidad, salud, progreso, libertad y éxito; se requiere un cambio radical en la forma de ser, de hacer y de interactuar socialmente; y para ello se necesita una nueva generación de diseñadores que dejen de producir objetos individuales y exploren su rol estratégico como gestores de cambio institucional. Siguiendo esta visión, la UoA ha apostado a crear diseñadores del futuro como facilitadores profesionales, capaces de liderar equipos multidisciplinarios en torno a un propósito, creando impacto positivo a través de cada proyecto.

PF16. UNIVERSIDAD ANÁHUAC MÉXICO NORTE, FACULTAD DE DISEÑO, MÉXICO. Víctor Guijosa Fragoso
Línea de Investigación Enseñanza del Diseño. Se presenta el proyecto que se ha venido desarrollando en la Facultad de Diseño desde el año 2004 bajo la línea de investigación enseñanza del diseño, en tres vertientes: Sobre esta línea se ha desarrollado la colección Didáctica del Diseño que conforma una colección de libros anuales denominada “Cuadernos de Diseño”.

Coloquio Anual Experiencia de Enseñanza – Aprendizaje en el Diseño organizado desde hace dos años como un espacio para que los docentes e investigadores de todas las universidades presente de manera formal los resultados de sus experiencias en el aula.

Colección Apuntes de Diseño que pretende, con el primer libro reunir las reflexiones de docentes de diseño de diferentes universidades, en torno a las áreas temáticas que son necesarias en la formación de los diseñadores.

MARTES 19 DE JULIO - 14 hs. (Hora Argentina)

— **Comisión 4 - II Plenario [Virtual] del Foro de Escuelas de Diseño 2022**

Coordinación: Jorge Gaitto y Adrián Jara

PF17. UEMG - UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MINAS GERAIS, ESCUELA DE DISEÑO, BRASIL. Heloisa Nazare dos Santos y Charles Bicalho

Logros y proyectos de la Escuela de Diseño da la Universidad del Estado de Minas Gerais en Brasil.

Presentamos los principales logros de la Escuela de Diseño de la UEMG en el año 2021 y trazamos un plan de proyectos para el año 2022. Entre los logros del año pasado, mencionamos la creación de Laboratorios de Moulage y Costura en dos centros de moda íntima en ciudades del interior de nuestro estado, así como la creación de un Laboratorio análogo también en nuestra Escuela. Y entre las proyecciones para este año de 2022, mencionamos la recepción de 149 estaciones de trabajo digitales, que ya comienzan a instalarse en nuestra Escuela. Mucho más se enumera en nuestra presentación.

PF18. ISSM - INSTITUTO SUPERIOR SAN MARTIN Nº 1821, ARGENTINA. Yamila Chible Russi y Juan Carlos Guazzone

Logros del ISSM. Buscaremos desarrollar sobre la forma de trabajar que tenemos en la ciudad haciendo hincapié en aquellos hitos que hacen a nuestro crecimiento institucional. Nos enfocaremos principalmente en como estamos actualmente llevando a cabo la vinculación con distintas instituciones de nuestra ciudad. A través de generación de beneficios para nuestro personal y estudiantes, generación de talleres externos que partan a través de la misma demanda detectada por la institución, generación de programas de pasantías, charlas con las escuelas secundarias de la ciudad para difundir nuestras actividades, entre otras cosas. Queremos marcar lo im-

portante que representa para nuestro crecimiento como centro de formación terciaria el hecho de poder de tener una presencia cada más fuerte en el territorio.

PF19. UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ JORGE TADEO LOZANO, COLOMBIA. Fernando Alberto Álvarez Romero y Juan Manuel España

El grupo de investigación: Diseño, Pensamiento y Creación. El Equipo de Trabajo de Investigación conformado por profesores de Tiempo completo, y estudiantes del Programa de Diseño Industrial de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, desarrolla un programa de trabajo Holístico dedicado a la Investigación en tópicos del Diseño con fines de generación e innovación del conocimiento en el contexto local-global. Se pretende contar con la aprobación y acompañamiento para iniciar el proceso de conformación del Equipo y la calificación en la comunidad de investigadores de COLCIENCIAS.

PF20. ITSCO - INSTITUTO TÉCNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA, ECUADOR. Lizeth Guerrero Serrano

Proyectos que crean redes. La importancia del desarrollo de proyectos y temáticas que los vinculen en el contexto actual ha llevado a la Carrera de Diseño a fomentar dos proyectos que se basan en la metodología pedagógica propia del ITSCO, utilizando las asignaturas transversales y profesionalizantes para lograr dos semilleros; Los proyectos AVE y Creativos en línea que han permitido que los estudiantes logren sus competencias profesionales y además se vinculen socialmente.

PF21. ITSON - INSTITUTO TECNOLÓGICO DE SONORA, MÉXICO. Oswaldo Alberto Madrid Moreno y Carlos Ubaldo Mendivil Gastelum

La Autoevaluación del Programa Educativo de Licenciado en Diseño Gráfico - ITSON

El Programa Educativo de Licenciado en Diseño Gráfico del Instituto Tecnológico de Sonora no es ajeno a estos cambios que requieren modernización educativa; motivo por el cual la actualización de los programas educativos deben de integrar en su nueva currícula, un enfoque por competencias y orientada a una formación pertinente y relevante, según las necesidades sociales y laborales emergentes en la actualidad.

Debido a las necesidades del mercado laboral y los cambios en la economía mundial, es necesario que el egresado de diseño gráfico cuente con una base sólida de los saberes del diseño, pero también debe de contar con las herramientas que le permitan adaptarse al mundo en general.

MARTES 19 DE JULIO - 18 hs. (Hora Argentina)

— **Comisión 5 - II Plenario [Virtual] del Foro de Escuelas de Diseño 2022**

Coordinación: Jorge Gaitto y Adrián Jara

PF22. UNAM - UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO, FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO. Luz del Carmen Vilchis Esquivel

Facultad de Artes y Diseño de la UNAM - Universidad Nacional Autónoma de México. La Facultad de Artes y Diseño cuenta con un director recién nombrado para el período 2022-2026 quien, en su plan de trabajo destaca las intenciones de trabajar por una Facultad inclusiva e incluyente, de reconocimiento a las diferencias y respetuosa de los derechos de las comunidades, promotora de la igualdad, la equidad y responsable de la perspectiva de género. Se buscará una entidad generadora de conocimiento, consolidada con una planta docente altamente digna, preparada, comprometida y responsable de su alumnado en la que se rescate el liderazgo en sus campos de conocimiento y a la vanguardia, en interacción y vinculación disciplinaria con instituciones, organizaciones y comunidades de conocimiento.

Se iniciará una serie de proyectos de Transferencia de Tecnología, que si bien es un proceso enfocado al conocimiento científico, puede tener a partir de su vinculación con los procesos creativos y los estudios acerca de la imagen de las artes y del diseño, un amplio abanico de posibilidades para desarrollar nuevas aplicaciones con fundamento en la innovación y la competitividad en un marco interdisciplinario de producción tecnológica, científica, artística y humanística. También se considera la divulgación de recursos tecnológicos (libros electrónicos, repositorios digitales, conferencias vía redes sociales, etc.) como soportes y medios de comunicación y difusión de los hallazgos, avances y resultados de proyectos de investigación. Se propone así una Facultad responsable de su comunidad, que trabaje de manera conjunta a partir de objetivos claros de desarrollo, que busque la superación constante de sus miembros y que se refleje con evidencias, predominando la producción profesional que caracteriza a la UNAM como institución investigadora y creadora, incidiendo e interviniendo en todos los ambientes nacionales e internacionales, considerando con atención los electrónicos y virtuales, para responder a las necesidades del contexto. Hay que destacar la labor y el esfuerzo que se ha desarrollado desde hace varios años en colaboración con la Universidad de Palermo en Argentina donde las doctoras Marina Matarrese y Luz del Carmen Vilchis han logrado conjuntar un sólido grupo de investigadores de universidades de Argentina y México logrando la publicación de cinco números de la serie Cuadernos en la línea "Investigación del Diseño" el más reciente de los cuales se presentará en el Coloquio de Investigación.

PF23. CENTRO UNIVERSITÁRIO UNIDOMBOSCO, BRASIL. Rodrigo Pissetti

O ensino superior na modalidade da educação a distância: panorama e desafios

Nos últimos anos, no Brasil, o crescimento das matrículas nos cursos de educação superior de modalidade presencial não tem seguido o mesmo ritmo do registrado na modalidade à distância (EAD). Segundo dados do

Censo de Educação Superior, realizado pelo Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP), entre 2007 e 2017 as matrículas anuais aumentaram de 4,8 milhões para 6,5 milhões nos cursos presenciais, enquanto que na EAD o número cresceu de 369 mil para 1,7 milhão. Esse contraste fica mais evidente ao se comparar os registros dos últimos 4 anos. Entre 2017 e 2020 houve uma queda de 1 milhão nas matrículas nos cursos presenciais, enquanto que o número de matrículas na EAD subiu de 1,7 milhão para 3,1 milhões. Muitos fatores explicam essa desigualdade: as exigências de controle sanitário decorrentes da pandemia de Covid-19 – que impulsionaram as atividades remotas –, o maior acesso da população a dispositivos conectados à internet, o desenvolvimento de softwares educacionais, o valor mais acessível das aulas realizadas exclusivamente em ambientes virtuais etc. Esse quadro apresenta grandes desafios aos pedagogos, desde o âmbito das técnicas de promoção de engajamento dos alunos, distanciados fisicamente dos professores, até no planejamento de recursos didáticos eficazes para a efetivação do aprendizado significativo na EAD.

PF24. CORPORACIÓN UNIVERSITARIA AUTÓNOMA DE NARIÑO AUNAR CALI, GRUPO DE INVESTIGACIÓN VISUALIZAR, COLOMBIA. Rafael Ángel Bravo

Nuevos lenguajes y estudios en el patrimonio histórico y cultural. Dentro de las líneas del Grupo de Investigación Visualizar, los estudios en patrimonio histórico y cultural han tenido un gran protagonismo dentro de lo que han sido sus proyectos y productos, especialmente en la publicación de artículos y capítulos de libro, como en la participación con ponencias y conferencias, en eventos científicos o especializados. El abordaje de estudios folklóricos, históricos y socioculturales toma mucha importancia dentro de los procesos de investigación y creación en diseño, artes y disciplinas afines, ayudando a redefinir las fronteras teóricas e investigativas de estas áreas.

PF25. UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR, DISEÑO INDUSTRIAL, GUATEMALA. Rocío Mendoza

Logros y Perspectivas del Diseño Industrial. Los Proyectos y actividades destacadas en el periodo 2021-2022 del programa de Diseño Industrial de la Universidad Rafael Landívar, abarcan las áreas de: renovación curricular, movilidad docente, estrategias de planificación de ciclos, producción académica, plan de captación de estudiantes, proyección de la carrera en diferentes medios, organización y ejecución de eventos académicos y participación en concursos y festivales, entre otros. Asimismo, en esta presentación se plantea abordar los retos, proyectos prioritarios y vinculaciones en las que se tiene proyectado trabajar para el periodo 2022-2023, los cuales se orientan a captación de estudiantes y proyección de la carrera, reacreditación del programa y mayor participación en espacios internacionales, entre otros.

PF26. UNIVERSIDAD SEÑOR DE SIPÁN, ESCUELA PROFESIONAL DE ARTES & DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL, PERÚ. *Julia Beatriz Peláez Caveró*

Redes creativas en arte y diseño. La Escuela Profesional de Artes & Diseño Gráfico Empresarial de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad Señor de Sipán, busca generar una red de contactos, entre los distintos actores sociales en el campo del Diseño Gráfico, al ser la comunidad de diseño pionera en la región Lambayeque. Las reflexiones de este periodo.

MIÉRCOLES 20 DE JULIO - 14 hs. (Hora Argentina)

— Comisión 6 - II Plenario [Virtual] del Foro de Escuelas de Diseño 2022

Coordinación: Jorge Gaitto y Adrián Jara

PF27. UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE TAMAULIPAS, FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO, CUERPO ACADÉMICO DE ARTE, TEORÍA Y CONSERVACIÓN DE PATRIMONIO, MÉXICO. *Rebeca Isadora Lozano Castro y Lorena Gertrudis Valle Chavarría*

Laboratorio de Estudios Visuales. Actualmente, este CUERPO ACADÉMICO implementó UN LABORATORIO de Estudios Visuales, Arte y Patrimonio Cultural por medio de un financiamiento autorizado por convocatoria con recursos del estado de Tamaulipas. Eso, con la revisión del patrimonio cultural edificado, esculpido, pictórico, entre otros, que nos revela su propia historia a través de la investigación científica de sus materiales y técnicas de elaboración. Con la investigación documental, análisis e interpretación visual, es posible la obtención de huellas que saquen a la luz la verdadera historia del legado histórico y artístico en México.

PF28. ESCUELA DE DISEÑO EN EL HÁBITAT, ARGENTINA. *Guillermo Lager*

Actualización académica, Convenios e Investigación para optimizar los trayectos disciplinares.

La Institución pretende optimizar sus Trayectos Curriculares dando respuestas de Diseño Integral a las necesidades del Hábitat local y regional. Siendo el hombre y su bienestar el centro, pero que a veces en esa construcción antropogénica cualquier producto diseñado y sus desechos colocados en el medio ambiente lo modifican y no garantizan la sustentabilidad ambiental, social y económica en el futuro.

PF29. FACULDADE MÉLIÈS, BRASIL. *Ricardo José Barbosa Olimpio*

O Design Gráfico como Elemento de Expressões Artísticas

Conforme o prestígio e o reconhecimento endossado por instituições e órgãos internacionais, o design instrucional do bacharelado foi desenvolvido com a responsabilidade em manter os padrões de aclamação pelo nível de profissionalização aplicada aos discentes. Em suma, a Faculdade Méliès entende suas responsabilidades mantendo a ininterrupta meta: formar os melhores profissionais para o mercado de trabalho – objetivo que é tido como

filosofia dentro da instituição. Para que esse objetivo ganhe corpo, são corriqueiras as ações que almejam o fortalecimento intelectual do corpo docente, tendo como foco, construir bases sólidas em fomentos necessários em prol da excelência profissional.

PF30. FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES, COLOMBIA. *Camilo Rojas y Oscar Rojas Ramírez*

El diseño gráfico y la hipermedialidad. Se presenta al programa de diseño gráfico como el precursor de un nuevo programa de diseño que busca atender las necesidades de las profesiones emergentes asociadas a las dinámicas mundiales en torno a la tecnología. Se busca presentar el recorrido que ha tenido el programa de diseño gráfico en los últimos 10 años que ha permitido replantear el enfoque y abrir nuevos espacios que atiendan a las necesidades que hoy se presentan. El programa de diseño gráfico ha reconocido que hoy en día existen nuevos productos y servicios que requieren del diseño y que también existen nuevas maneras de diseñar, por ello abre el espacio de un laboratorio hipermedia a través del cual profesores y estudiantes pueden experimentar, discutir y reflexionar.

PF31. UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE AGUASCALIENTES, MÉXICO. *Mónica Susana De La Barrera Medina Aguascalientes y su vinculación.*

Ejes de docencia, vinculación, investigación, gestión y orgullo gallo. Comunidad Universitaria, estrategias para la protección de la salud y vida de los universitarios, prioridad, la institución ha demostrado su sentido humanista; en doble partida, con prioridad educadora sin pausa, ni detrimento.

MIÉRCOLES 20 DE JULIO - 18 hs. (Hora Argentina)

— Comisión 7 - II Plenario [Virtual] del Foro de Escuelas de Diseño 2022

Coordinación: Jorge Gaitto y Adrián Jara

PF32. FUNDAÇÃO DE EDUCAÇÃO PARA O TRABALHO DE MINAS GERAIS – UTRAMIG, BRASIL. *Rodrigo Antônio Queiroz Costa*

Educación y aprendizaje significativo para promover el cambio social.

Se realizaron alianzas con empresas privadas para ofrecer nuevas perspectivas a los estudiantes. Junto con la Universidad Federal de Viçosa (UFV), se inició el Proyecto de formación de Cuidadores de Ancianos, en la microrregión que atiende a 14 municipios y 250 cursantes. Se realizaron alianzas con 12 municipios, a través del Pacto por la Interiorización de la Educación Profesional y Tecnológica (EPT), para atender aproximadamente a 600 cursillistas. Para el año 2022 se encuentran en construcción nuevos proyectos, que buscan desarrollar profesionales más calificados, especialmente para el Mercado del Diseño.

PF33. FUNDACIÓN UNIVERSITARIA SAN MATEO, COLOMBIA. *Omar Alonso García Martínez*

Presentación de libro resultado de investigación. Presentación de libro resultado de investigación “insatisfecho

Sudamérica y las protestas sociales del 2019 analizadas a partir de la obra gráfica del ilustrador brasileño Fábio Mota.

PF34. TECNOLÓGICO SUDAMERICANO DE GUAYAQUIL - TECSU, ECUADOR. *Carlos Rolando Jiménez Quimiz*

Creación de una revista gráfica y científica a nivel de Latinoamérica. Es necesario la creación de un medio de difusión gráfico-científico integrado que además de ser un mecanismo de difusión, permita intercambiar experiencias de manera permanente con estudiantes, docente e invitados externos. Esta revista puede ser de gran aporte para el campo del diseño, la misma debe contener una estructura definida que permita ser referente para las instituciones que ofertan carreras en el campo del Diseño.

PF35. UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE QUERÉTARO - UAQ, MÉXICO. *Martha Gutiérrez Miranda*

PF36. SISE INSTITUTO SUPERIOR, PERÚ. *Mirko Bayetto Vásquez*

SISE Reflexiones, acciones y desafíos. Hemos pasado un periodo complejo de pandemia, y ello ha significado reformular nuestras acciones de cara a lo que vendrá en el futuro. En una carrera como Diseño Gráfico, los cambios vienen con una reflexión importante: el brindar a nuestros estudiantes el mejor servicio para el desarrollo y fortalecimiento de sus competencias. Tarea complicada, pues en los últimos dos años, estuvimos limitados por la virtualidad, sobre todo, en una carrera que precisa interacción con tecnologías que son difícilmente accesibles en este tipo de contextos. Presentamos algunas actividades realizadas y proyectos en mente para un futuro prometedor.

PF37. CENTRO UNIVERSITÁRIO DO INSTITUTO MAUÁ DE TECNOLOGIA - CEUN-IMT. *Claudia Alquezar Facca*

LabDesign: Procesos Creativos, Experiencia e Innovación. El grupo de investigación "LabDesign: Procesos Creativos, Experiencia e Innovación" se ocupa de la investigación y comprensión de los procesos creativos para identificar métodos, dialogar con la cultura, diseñar experiencias y potenciar la innovación. Desde 2021 cuenta con 2 líneas principales de investigación: 1) Diseño y procesos para la cultura y la innovación: investiga metodologías vinculadas a estudios de futuro articulados con la cultura, con prácticas y procesos de producción y 2) Diseño y experiencia: investiga procesos creativos de forma interdisciplinar y su aplicabilidad en el desarrollo de experiencia de usuario (UX/UI) a través de interfaces y dispositivos.

JUEVES 21 DE JULIO - 14 hs. (Hora Argentina)

— **Comisión 8 - II Plenario [Virtual] del Foro de Escuelas de Diseño 2022**

Coordinación: Jorge Gaitto y Adrián Jara

PF38. INSTITUTO TECNOLÓGICO JOSÉ MARIO MOLINA PASQUEL Y HENRIQUEZ. UNIDAD ACADÉMICA DE PUERTO VALLARTA, MÉXICO. *Jimena Odetti*

Instituto Tecnológico José Mario Molina Pasquel y Henriquez. Cuerpo Académico de Diseño e Innovación: Integrantes: Dr. Andrés Enrique Reyes González. Dr. Alberto Reyes González. Dra. Jimena Vanina Odetti.

Líneas de investigación: Procesos de Diseño Sustentable. Diseño, energía y Nuevas Tecnologías. Creatividad Diseño e Innovación. Estética y Diseño. Emprendurismo e Innovación. Nuevos Patrones de Consumo.

Proyectos de investigación del Cuerpo Académico en los últimos cuatro años.

2022: Estudio de indicadores y dimensiones para el desarrollo integral resiliente y sostenible de áreas periurbanas desde unidades de análisis de infraestructura e imagen urbana. Estudio de Caso «Colonia El Coapinole».

Modelo para el desarrollo integral resiliente y sostenible de áreas periurbanas y metropolitanas desde unidades de análisis complejo. Estudios de Caso Argentina - Colombia – México.

Estrategias de innovación en las unidades económicas en Puerto Vallarta, para la prosperidad urbana y competitividad internacional.

PF39. INTEGRAL INSTITUTO SUPERIOR DE DISEÑO, ARGENTINA. *Mariana Lia Taverna*

¿Qué es Integral?. Durante estos años, en los que hemos atravesado la pandemia, nuestra tarea como Institución educativa se adaptó sin dificultades ya que contamos con un plantel docente con una amplia formación académica en la didáctica a distancia.

Además, el uso de nuestro Campus Virtual, que nuestros alumnos ya están habituados a utilizar desde hace mucho tiempo, facilitó la transmisión de enseñanza en el nuevo contexto que se nos imponía.

A través del uso de la Plataforma, logramos generar actividades con diferentes empresas, profesionales, especialista, asociaciones de diseño, universidades, además de facilitar la posibilidad del contacto con otros países como nunca antes. La virtualidad nos permitió así generar contactos, vínculos y un enriquecimiento hacia nuestros alumnos abriendo nuevas oportunidades de conocer otras realidades que se volvieron cercanas y asequibles.

PF40. UNIVERSIDAD CATÓLICA LUIS AMIGÓ, COLOMBIA. *Daniel Bustamante Baena*

Diseño, comunidad y sostenibilidad. La propuesta del programa académico de Diseño Gráfico está basada en el cambio paradigmático que actualmente vivimos dentro del mundo creativo, el desarrollo de competencias digitales ha sido un paso obligado para la industria y por ende para quienes la dirigen, la cantidad de dispositivos, plataformas, desarrollos multimediales, consumidores y creadores ha permitido que la masificación de la comunicación gráfica no tenga precedentes alguno, por eso es ahora, más que nunca, viable la conexión entre sujeto, tecnología y diseñador.

PF41. IAVQ - INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR UNIVERSITARIO DE ARTES VISUALES, ECUADOR. Ángel Souto y Pamela Pazmiño

Retos de la Colaboración Interinstitucional: DISEÑO, ACADEMIA, CONOCIMIENTO & SOCIEDAD

Necesitamos mayor colaboración en un mundo global, donde el desarrollo tecnológico y la comunicación juegan un papel fundamental en nuestra forma de ver y contemplar nuestro entorno y como el papel del diseño y la academia, pueden apuntar a un mejor conocimiento de nuestras realidades y el entorno social donde discurre nuestro proceso de enseñanza aprendizaje, bajo una óptica inclusiva, sustentable y de desarrollo que permita la integración de los jóvenes a un contacto más estrecho con sus contemporáneos en sociedades democráticas contemporáneas que busquen aunar esfuerzos por solventar las soluciones y requerimientos de las próximas décadas de nuestras sociedades.

PF42. UNIVERSIDAD CENTROAMERICANA JOSÉ SIMEÓN CAÑAS (UCA), FACULTAD DE INGENIERÍA, DEPARTAMENTO DE ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO, MAESTRÍA EN DISEÑO DE PRODUCTOS, EL SALVADOR. Celina Ivette Andino Quintanilla

Construyendo un perfil más humano del diseño. El diseño en la UCA, al estar centrado en el ser humano, es un diseño para todos y a favor de todos, que resuelve problemas con creatividad, aporta bienestar y mejora la calidad de vida de las personas. Desde el 2021 la Maestría en Diseño de Productos retoma esta perspectiva del diseño para ejecutar proyectos que favorecen la reflexión consciente de los estudiantes para tomar acción y hacer cambios en su realidad. Entre las actividades y proyectos destacados están: A) Proyecto SINERGIA: Proyecto interinstitucional y multidisciplinario en el que docentes y estudiantes de diferentes Instituciones de Educación Superior colaboran con representantes de diferentes empresas y/o emprendimientos para diseñar nuevos productos. B) Investigaciones en la línea educación para el diseño aplicando el diseño especulativo. C) Vinculación con la Organización Mundial del Diseño a través del programa Young Designers Circle para la ejecución de proyectos retomando los objetivos de desarrollo sostenible. D) Vinculación entre las carreras de arquitectura, ingeniería y mercadeo para la ejecución de proyectos de diseño.

JUEVES 21 DE JULIO - 18 hs. (Hora Argentina)

—Comisión 9 - II Plenario [Virtual] del Foro de Escuelas de Diseño 2022

Coordinación: Jorge Gaitto y Adrián Jara

PF43. UDE - UNIVERSIDAD DE LA EMPRESA, FACULTAD DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN, URUGUAY. Ramiro de León

La innovación en las plataformas educativas y la profesionalización de las habilidades de diseño.

El diseño está en constante evolución y es parte esencial en cualquier proceso de innovación, convirtiéndose así en una cualidad cada vez más valiosa para el mundo labo-

ral. Asimismo, este aumento de la demanda de habilidades de diseño está impulsando también la innovación en el sector educativo con el avance de nuevas plataformas y metodologías de enseñanza ofreciendo a los estudiantes, formas más interactivas y efectivas de articular saberes diversos. Nos proponemos profundizar en el desarrollo de estas herramientas y nuevas metodologías, fomentando la investigación académica con un rápido acceso e intercambio con comunidades de estudiantes y profesores de diversas disciplinas y contextos, profesionalizando y diversificando así sus habilidades de diseño.

PF44. UNESP - UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA «JÚLIO DE MESQUITA FILHO», CÂMPUS DE BAURU, BRASIL. Raul Borges Guimarães, Ana Beatriz Pereira de Andrade y Lucas Melara

A Unesp está presente em todo o estado de São Paulo, no Brasil. A Unesp, com seus 24 campi, mais de 50 mil alunos e 180 cursos de graduação e pós-graduação, implementa a portaria do Ministério da Educação que regulamenta a curricularização da extensão universitária por meio da Pró-reitoria de Extensão Universitária e Cultura, coordenada pelo Prof. Dr. Raul Borges Guimarães. Das vias possíveis para esse ambicioso projeto, a Arte, Cultura e Comunicação se fazem muito necessárias quando a pauta é a democratização do acesso às atividades extensionistas propostas pela universidade. Assim, o design enquanto projeto se faz presente na articulação e gestão de informações produzidas pela comunidade unespiana a fim de torná-las acessíveis aos distintos públicos de projetos, pesquisas e disciplinas. Para tal, surge a criação das Redes Temáticas, enquanto projeto que propõe a multidisciplinaridade entre os cursos para tratar de temas específicos e pertinentes à sociedade, em 11 eixos distintos orientados pelo letramento e comunicação científica. São elas: Rede de Atenção ao Migrante Internacional; Rede Temática de Extensão em Águas; Rede Temática de Extensão “Cadeia Produtiva do Bambu”; Rede Temática de Extensão em Resíduos Sólidos, Soberania Alimentar e Sustentabilidade Socioambiental; Rede Temática de Extensão Pindorama: do Litoral Paulista e Sul Fluminense para o desenvolvimento territorial sustentável com base na sociobiodiversidade; Rede Temática de Extensão: Rede Protetiva e de Prevenção ao Desaparecimento de Criança; Rede Temática de Extensão: Serviços Farmacêuticos; Rede Temática de Extensão: Redes de Prevenção em Saúde Única; Rede Temática de Extensão: Memória, História e Letramento Científico das Ciências da Vida das Unidades Complementares da Unesp; Rede Temática de Extensão Universitária Turismo, Sustentabilidade e Qualidade de Vida “Unesp Anda: Novos Caminhos de Integração”, e Rede Temática de Extensão Universitária Sustentabilidade Solidária: do Ensino Superior para Sociedade.

PF45. INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA COLEGIO MAYOR DE ANTIOQUIA, FACULTAD DE ARQUITECTURA E INGENIERÍA, COLOMBIA. Diana María Bustamante Parra

CARTILLAS. Productos de investigación formativa del programa de Arquitectura de la I.U. Colegio Mayor de Antioquia

El programa de arquitectura concibe la investigación como una estructura sistemática del currículo y como la estrategia de base para contextualizar y hacer pertinente la enseñanza de la disciplina. Sobre el principio de problematización del contexto y el análisis de sus problemas reales, la investigación se propone como un vínculo entre las dimensiones teórica, metodológica y técnica, a través de la indagación de soluciones reales en contextos concretos. Bajo ese marco, se han consolidado más de 140 cartillas como publicaciones producto de investigación en las cuales se sintetizan los resultados y aportes más relevantes de los proyectos desarrollados. <https://issuu.com/cartillasinvestigacion>

PF46. UDEM - UNIVERSIDAD DE MONTERREY, ESCUELA DE ARTE Y DISEÑO, MÉXICO. *Jessica Ochoa Zamarripa*

Escuela de Arte y Diseño, formando creativos con experiencia real en el aula.

Soluciones Creativas UDEM, es un centro interdisciplinario que busca retos transversales que promuevan experiencias reales y de aprendizaje.

Resolvemos las necesidades de un proyecto de manera efectiva, creativa e innovadora. Objetivo es darle el valor e importancia a los proyectos realizados en la Universidad de Monterrey.

Equipo Interdisciplinario: Contamos con un equipo especializado en diferentes áreas para cubrir las necesidades del proyecto.

Diseño de Moda, Diseño Gráfico, Animación, Diseño de Videojuegos, Diseño Industrial, Artes, Arquitectura, Diseño de interiores, Diseño de empaque, etc.

PF47. FUNDACIÓN ACADEMIA DE DIBUJO PROFESIONAL, COLOMBIA. *Victoria Eugenia Rivas*

La investigación desde la formación técnica profesional. El Sistema de Investigación de la Institución se sustenta en el modelo de articulación de la Docencia-Investigación-Proyección Social, con un enfoque hacia la Investigación Formativa; a partir de allí, se gestan dos dinámicas importantes para el liderazgo, la coordinación y la ejecución de los propósitos de investigación desde cada una de las Líneas de Investigación: la articulación entre dirección de programa, investigación e impacto social a través de la TRIADA, y el Modelo de Cascada de la investigación.

VIERNES 22 DE JULIO - 10 hs. (Hora Argentina)

— Comisión 10 - II Plenario [Virtual] del Foro de Escuelas de Diseño 2022

Coordinación: Jorge Gaitto y Adrián Jara

PF48. ADBA ART DECO, ARGENTINA. *Adriana Elvira Piastrellini*

AdbA Art Deco. Turismo patrimonial arquitectónico. Proyecto primer guía virtual AdbA Art Deco y racionalismo inclusiva para ciegos y personas con discapacidad visual - premio mecenazgo 2021.

Proyecto actualización primer guía virtual AdbA Art Deco y racionalismo – recorrido virasoro – premio mecenazgo 2021.

PF49. COL•LEGI OFICIAL DE DISSENY GRÀFIC DE CATALUNYA - COLEGIO OFICIAL DE DISEÑO GRÁFICO DE CATALUÑA, ESPAÑA. *Jesús Del Hoyo Arjona*
Decálogo del proyectar y afianzar. Partimos del oximoron y marcamos énfasis en actitudes y compromisos necesarios para el desarrollo profesional, en lo personal y lo disciplinar. Un decálogo es un resumen enfocado al cumplimiento inexcusable de unas reglas básicas irrenunciables. Esta propuesta nace de la práctica docente y de la tutela del ejercicio profesional ético y deontológicamente necesario.

PF50. ESCUELA ARTE Y DISEÑO BY SALLY MACHADO, URUGUAY. *Axel Pereyra*

Alianzas Estratégicas Como Motores de Expansión. Hoy en día, en cualquier casa de decoración de Punta del Este y Maldonado, del rubro que sea, desde casas que se dediquen a equipamiento en obra como a terminaciones, están requiriendo personas que sean técnicos en diseño de interior o que manejen herramientas técnicas como AutoCAD 2D o SketchUp, de lo cual somos referentes en el mercado; nos llaman pidiéndonos egresados para incorporar a su plantilla pues saben y atestiguan la calidad educativa. También estamos vinculados con la reclutadora Manpower, quien nos deriva ofertas laborales para nuestros estudiantes en el rubro del diseño, en la región de Maldonado. Y esto es entonces un ejemplo de cómo hemos logrado mejorar la cultura de trabajo y el nivel educativo de la región, en un área que previo a nosotros, no contaba con este tipo de profesionales, puesto a que todos ellos se quedaban usualmente en la capital donde había más trabajo. Así, hemos logrado que quienes se capacitan puedan enriquecer el mercado local y generar puestos de trabajo más capacitados e idóneos, que satisfagan la necesidad de un mercado cada vez más exigente.

VIERNES 22 DE JULIO - 14 hs. (Hora Argentina)

— Comisión 11 - II Plenario [Virtual] del Foro de Escuelas de Diseño 2022

Coordinación: Jorge Gaitto y Adrián Jara

PF51. UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MÉXICO. *Erika Rivera Gutiérrez y Alejandro Higuera Zimbrón*

Perspectivas del Diseño Estratégico 2030-2050. El propósito del estudio es analizar y vincular las perspectivas sobre el futuro de la educación superior en 2050, para el campo del Diseño; con base en el enfoque de la Conferencia Mundial de Educación Superior (WHEC) de la UNESCO celebrada durante el mes de mayo del 2022 en Barcelona, España. En donde, se planteó cómo debería ser la educación superior en 2050. Se hace énfasis, en la necesidad de hacer un cambio de mentalidad, en nuevas formas de hacer las cosas, así como repensar el papel y el propósito de la educación superior, para que los

problemas de los últimos 30 años, como la desigualdad y el conflicto, no se repitan. En consecuencia, surge las siguientes interrogantes: ¿Cuáles son las implicaciones para el Diseño, con base en la educación superior en 2050? ¿Cuál es la prospectiva sobre el futuro del Diseño para 2050?

PF52. ACADEMIA NACIONAL DE BELLAS ARTES SAN ALEJANDRO, LA HABANA, CUBA. *Jorge Luis Rodríguez Aguilar*

Un curso de diseño no tan básico. La historia nos ha impuesto una manera repetitiva de apreciar y operar frente a determinados fenómenos y procesos de la creación. Estos, no solo perduran todavía en el campo de las artes gráficas o de las especializaciones comunicativas, sino que subsisten en espacios tan comunes como la enseñanza de la historia del arte y sus afines. Es muy cierta la influencia que dejó Bauhaus o la Escuela de Ulm en nuestro entorno más cercano, sobre todo en lo que se refiere a los estudios iniciales de diseño. Sin embargo, a pesar de vivir en un área geográfica que ha demostrado su valía en estos ruidos, siempre me he preguntado: ¿por qué la enseñanza del diseño básico, por lo general, es tan básica?

PF53. HACER CREATIVO, CENTRO SUPERIOR DE DISEÑO, ESPAÑA. *Roberta Bueso Torres*

PF54. UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA (UNAD), COLOMBIA. *Carmen Adriana Pérez Programa de Diseño Industrial.* El programa de Diseño Industrial está comprometido con la formación de diseñadores industriales integrales, con capacidades y habilidades para planear, diseñar, desarrollar, optimizar e implementar productos y servicios coherentes con las capacidades de las organizaciones productivas formando líderes en pensamiento e innovación con alta capacidad, creativa y de gestión, para contribuir al desarrollo sustentable, aportando con ello al mejoramiento de las condiciones ambientales, productivas, competitivas y al bienestar social de las regiones y comunidades.

VIERNES 22 DE JULIO - 18 hs. (Hora Argentina)

— **Comisión 12 - II Plenario [Virtual] del Foro de Escuelas de Diseño 2022**

Coordinación: Jorge Gaitto y Adrián Jara

PF55. UNIVERSIDAD ISRAEL, FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES, ECUADOR. *Esteban Celi*

Lo cinético como paradigma actual del Diseño gráfico
La covid 19 nos plantea un cambio radical de paradigma. Las reflexiones sobre los gráficos centran su atención en procesos cinéticos que no buscan la mimesis en sus referentes de la naturaleza, sino más bien, encriptar llamativamente el mensaje. La UISRAEL -acrónimo-pretende, en un contexto 100% digital, marcar hitos en los procesos tradicionalmente análogos -sin prescindir de muchos de ellos. En estudios recientes realizados por Joan Solá sobre las reflexiones y hallazgos de la tesis doctoral sobre carteles de cine (<https://foroalfa.org/arti->

[culos/el-cartel-de-cine](https://foroalfa.org/arti-)), Costa describe a esta obra gráfica en una vertiginosa curva transitoria hacia lo digital en donde los señalamientos.

PF56. INSTITUTO TECNOLÓGICO DE COSTA RICA, ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL. *Xinia Isabel Varela Sojo*

El Instituto Tecnológico de Costa Rica (TEC). Durante el 2021, en el TEC los cursos se impartieron en diferentes modalidades y se adaptó la oferta académica a la situación de emergencia sanitaria por pandemia. El TEC mantuvo su oferta por medio de modalidades remotas, semipresenciales y presenciales, lo cual garantizó que se siguiera brindando el servicio y la formación educativa con la misma calidad que caracteriza a esta institución. Se llevaron a cabo procesos de re acreditación de distintas carreras y se integraron estrategias de aprendizaje auténtico al modelo pedagógico para generar experiencias educativas inmersivas y significantes. Durante el inicio del 2022 se retomaron las actividades de movilidad internacional docente y estudiantil, brindando el apoyo económico a los estudiantes que así lo requieran. Los servicios estudiantiles se fortalecieron y se brindaron más becas y ayudas socioeconómicas a estudiantes para continuar con sus estudios. La investigación y extensión se abordó tanto a nivel de actividades de fortalecimiento como en investigación básica, investigación aplicada y de desarrollo tecnológico, lo cual garantiza la consecución de resultados en el corto, mediano y largo plazo.

PF57. UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR, DISEÑO GRÁFICO, GUATEMALA. *Silvia Barrientos*

La apropiación del método a través del juego. Para una institución académica es clave reinventar sus modelos educativos y sus herramientas constantemente. Es por ello que, basado en los fundamentos neurocientíficos, el método estratégico landivariano se está rediseñando a través del juego como un ingrediente clave para así lograr mayor apropiación del método como una herramienta que potencia los proyectos y los resultados de los estudiantes.

PF58. UNIVERSIDAD DE NARIÑO, COLOMBIA. *Jennyfer Alejandra Castellanos Navarrete*

Investigación creación y fortalecimiento curricular a través de la cooperación interinstitucional. El Departamento de Diseño de la Universidad de Nariño, a través de sus pregrados, posgrados, grupos y semilleros de investigación, busca establecer proyectos de colaboración interinstitucional que puedan abordarse desde diferentes enfoques, hacia la investigación-creación y educación en Diseño. Se plantea la articulación con programas de otras instituciones, que estén interesadas en la construcción colectiva de la disciplina fomentando el intercambio de conocimiento.

PF59. ESCUELA SUPERIOR TECNOLÓGICA TOULOUSE LAUTREC, PERÚ. *Andrés Acosta Aguinaga y Claudia Olivares*

PF60. UNIVERSIDAD DEL AZUAY, FACULTAD DE DISEÑO ARQUITECTURA Y ARTE, DISEÑO TEXTIL E INDUMENTARIA, ECUADOR. *Silvia Zeas*

Índice de expositores del II Plenario [Virtual] del Foro de Escuelas de Diseño

El índice de expositores se organiza alfabéticamente por el apellido para su fácil localización en esta edición de Actas de Diseño.

Acosta Aguinaga, Andrés. > p 362
 Alquezar Facca, Claudia. > p 359
 Álvarez Romero, Fernando Alberto. > p 356
 Andino Quintanilla, Celina Ivette. > p 360
 Barbosa Olimpio, Ricardo José. > p 358
 Baron, Gabriela Nuri. > p 355
 Barrientos, Silvia. > p 362
 Bayetto Vásquez, Mirko. > p 359
 Bernal García, Gabriel. > p 354
 Bicalho, Charles. > p 356
 Borges Guimarães, Raul. > p 360
 Braida, Frederico. > p 354
 Bravo, Rafael Ángel. > p 357
 Brunetti, Federico Alberto. > p 353
 Bueso Torres, Roberta. > p 362
 Bustamante Baena, Daniel. > p 359
 Bustamante Parra, Diana María. > p 360
 Cabrera Silva, Tatiana Alexandra. > p 354
 Castellanos Navarrete, Jennyfer Alejandra. > p 362
 Castro, Jacqueline. > p 354
 Celi, Esteban. > p 362
 Chible Russi, Yamila. > p 356
 De La Barrera Medina, Mónica Susana. > p 358
 de León, Ramiro. > p 360
 de Souza Cota Carvalho, Laura. > p 353
 Del Hoyo Arjona, Jesús. > p 361
 España, Juan Manuel. > p 356
 García Ascolani, Jimena Mariana. > p 353
 García Martínez, Omar Alonso. > p 358
 Guazzone, Juan Carlos. > p 356
 Guerrero Serrano, Lizeth. > p 356
 Guijosa Fragoso, Víctor. > p 356
 Gutiérrez Miranda, Martha. > p 359
 Higuera Zimbrón, Alejandro. > p 361
 Jiménez Quimiz, Carlos Rolando. > p 359
 Lagger, Guillermo. > p 358
 Lozano Castro, Rebeca Isadora. > p 358
 Madrid Moreno, Oswaldo Alberto. > p 356
 Mancera Martínez, Manuel Fernando. > p 353
 Melara, Lucas. > p 360
 Mendivil Gastelum, Carlos Ubaldo. > p 356
 Mendoza, Rocío. > p 357
 Nazaré Dos Santos, Heloisa. > p 356
 Ochoa Zamarripa, Jessica. > p 361
 Odetti, Jimena. > p 359
 Ojan, Marina. > p 354
 Olivares, Claudia. > p 362
 Pazmiño, Pamela. > p 360
 Peláez Caverro, Julia Beatriz. > p 358
 Pereira de Andrade, Ana Beatriz. > p 360
 Pereyra, Axel. > p 361
 Pérez, Carmen Adriana. > p 362
 Pesci Gaytán, Ernesto. > p 355
 Piastrellini, Adriana Elvira. > p 361
 Pissetti, Rodrigo. > p 357
 Queiroz Costa, Rodrigo Antônio. > p 358

Rivas, Victoria Eugenia. > p 361
 Rivera Gutiérrez, Erika. > p 361
 Rodríguez Aguilar, Jorge Luis. > p 362
 Rojas, Camilo. > p 358
 Rojas Ramírez, Oscar. > p 358
 Romero, Stephanie. > p 354
 Saavedra Torres, Edgar. > p 354
 Serra, María Liliana. > p 353
 Silva Pinto, Marcelo. > p 353
 Souto, Ángel. > p 360
 Taverna, Mariana Lia. > p 359
 Valle Chavarría, Lorena Gertrudis. > p 358
 Vaquero, Mariana. > p 354
 Varela Sojo, Xinia Isabel. > p 362
 Vilchis Esquivel, Luz del Carmen. > p 356
 Zeas, Silvia. > p 362

Abstract: This article briefly details the history, development and projection of the Plenary of the Forum of Design Schools that, since 2021, integrates the International Design Week in Palermo. The International Design Week in Palermo is 17 years old and has become with all its associated events that take place in its framework (Latin American Design Meeting, Entrepreneurs Summit, International Colloquium of Design Researchers, Latin American Congress of Design Education, Forum of Innovative Experiences, Plenary of the Forum of Design Schools, Forum of Solidarity Creativity, Networking DC and Interdisciplinary Conference Architecture in Palermo) in the most important design event in the region, and one of the most significant in the world, due to its quality, scale, continuity and free of charge.

Keywords: Design Schools Forum - Interdisciplinarity - Research - Educational Institutions - Academia - Latin America.

Resumo: Este artigo detalha brevemente a história, desenvolvimento e projeção do Plenário do Fórum das Escolas de Design que, a partir do ano 2021, faz parte da Semana Internacional do Design em Palermo. A Semana Internacional do Design em Palermo tem 17 anos e tornou-se com todos os seus eventos associados que ocorrem em sua estrutura (Encontro Latino-Americano de Design, Cúpula de Empresários, Colóquio Internacional de Pesquisadores em Design, Congresso Latino-Americano de Educação em Design, Fórum de Experiências Inovadoras, Plenário do Fórum de Escolas de Design, Fórum de Criatividade Solidária, Networking DC e Conferência Interdisciplinar de Arquitetura em Palermo) no evento de design mais importante da região, e um dos mais significativos do mundo, devido a sua qualidade, escala, continuidade e gratuidade.

Palavras chave: Fórum de escolas de design - Interdisciplinaridade - Pesquisa - Instituições educacionais - Academia - América Latina.

Resumen: En este artículo se detalla brevemente la historia, desarrollo y proyección de las Jornadas Interdisciplinarias Arquitectura en Palermo que, por primer año, integra la Semana Internacional de Diseño en Palermo. La Semana Internacional de Diseño en Palermo cumple 17 años y se fue convirtiendo con todos sus eventos asociados que se realizan en su marco (Encuentro Latinoamericano de Diseño, Cumbre de Emprendedores, Coloquio Internacional de Investigadores en Diseño, Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño, Foro de Experiencias Innovadoras, Plenario del Foro de Escuelas de Diseño, Foro de Creatividad Solidaria, Networking DC y Jornadas Interdisciplinarias Arquitectura en Palermo) en el acontecimiento de diseño más importante de la región, y uno de los más significativos del mundo, por su calidad, escala, continuidad y gratuidad.

Palabras clave: Jornadas Interdisciplinarias Arquitectura – Intercambios académicos y profesionales – Escenarios locales – Epistemología – Práctica convergente – Latinoamérica.

[Resúmenes en inglés y portugués en p. 365]

Las I Jornadas Interdisciplinarias Arquitectura en Palermo se organizaron bajo el concepto Prospectivas Latinoamericanas y se realizó del 18 al 22 de julio de 2022 integrando la agenda de la Semana Internacional de Diseño en Palermo.

El carácter fundacional de estas Jornadas, como espacio académico de alcance internacional, tiene como fin elaborar la agenda de las temáticas y problemáticas regionales en torno a las transformaciones ambientales, políticas, culturales y tecnológicas que atraviesan a la arquitectura.

La arquitectura, en Latinoamérica, se encuentra en un momento de reelaboración -al mismo tiempo crítico y virtuoso- debido a los intercambios académicos y profesionales que entienden a la región como un campo confluyente de procesos y experiencias y que tienen como resultado una práctica convergente y de calidad. A partir de una atenta mirada a las inteligencias técnicas y productivas locales, y situada ante las profundas transformaciones sociales, culturales y tecnológicas, la arquitectura, así como las disciplinas del territorio -en Latinoamérica- se ubican en un escenario de cruzamiento epistemológico transdisciplinario.

La primera edición se desarrolló en cinco grandes núcleos temáticos: Arquitectura, Economía y territorio (panel 1), Arquitectura, Diversidad y género (panel 2), Arquitectura, Ambiente y paisaje (panel 3), Arquitectura, Técnica y producción (panel 4) y Arquitectura, Formación y profesión (panel 5).

A continuación se detallan los 21 académicos que expusieron en las I Jornadas Interdisciplinarias Arquitectura en Palermo 2022:

LUNES 18 DE JULIO – 18 HS

Coordinación: Arq. Pablo Engelman

— Panel 1: Diálogos entre Arquitectura, Economía y territorio. Sebastián Welisiejko - Nuria Casais - Jorge Pérez Jaramillo - Natalia Brener

2020 fue el año exacto en que la población urbana y la población rural del mundo se equipararon; a partir de aquí la rural comenzó a decaer, y la urbana seguirá creciendo. En este contexto comprender las sinergias urbanas y el binomio economía y ciudad es ineludible para resolver las inequidades que se manifiestan en el territorio. Hoy en los países en vías de desarrollo 78 de cada 100 personas de su población residen en condiciones irregulares, mientras que en países desarrollados este indicador representa solamente un 6% de la población urbana total. Cabe reflexionar, entonces, cuáles son las herramientas de la arquitectura atravesada por una perspectiva multidisciplinaria para transformar esta realidad en Latinoamérica.

MARTES 19 DE JULIO – 18 HS

Coordinación: Arq. Andrea Lanziani

— Panel 2: Diálogos entre Arquitectura, Diversidad y género. Inés Moisset - Luciana Lima - Ana Gabriela Godinho Lima - Inés Novella

Desde el 2015 la región se ve impactada por un viejo actor, los feminismos, que irrumpe con nuevas fuerzas en la escena pública, desplegando la agenda de la igualdad y el respeto a la diversidad en todas las esferas de la sociedad. En el campo del diseño, el urbanismo y la arquitectura, la perspectiva de género deviene una lente que cuestiona las producciones, pero también las prácticas profesionales, académicas e institucionales. A casi una década de estos acontecimientos proponemos revisar el estado de avances y los desafíos por venir.

MIÉRCOLES 20 DE JULIO – 18 HS

Coordinación: Arq. Francisco Moskovits

— Panel 3: Diálogos entre Arquitectura, Ambiente y paisaje. *Mónica Bertolino - Alvaro Rojas - Daniel Moreno Flores - Marcelo Ferraz*

La relación entre arquitectura y medio ambiente se reconoce en múltiples aspectos de la esfera disciplinar, pero especialmente, desde una perspectiva donde la obra construida, sitio, clima, paisaje y territorio se abordan desde una sensibilidad ambiental que los considera como una continuidad indisoluble. Nos proponemos intercambiar experiencias sobre cómo esa sensibilidad se despliega vinculando los múltiples aspectos de lo social, lo ambiental y lo cultural en función de una consideración justa de los recursos, los actores y el legado de lo construido para las siguientes generaciones.

JUEVES 21 DE JULIO – 18 HS

Coordinación: Arq. Lucía Hollman

— Panel 4: Diálogos entre Arquitectura, Técnica y producción. *Leticia Paschetta - Enrique Mora - Lucia Cella - Agustín Moscato - Celeste Fisch*

La arquitectura latinoamericana contemporánea se ve reflejada en una nueva mirada íntegramente relacionada a su materialidad. La noción derivada del término alemán Baukunst indica que el contenido esencial de la arquitectura es la construcción y que el arte significa su perfección, considerando que además designa, al mismo tiempo, construir y habitar. Desde esta posición, técnica, producción y proyecto son partes de un mismo proceso. Estos tópicos se instalan en una reflexión arquitectónica que incorpora actores externos a la disciplina y que presentan una dirección de trabajo sobre un contexto productivo dinámico en relación con el modo de abordar la especificidad material y sus técnicas.

VIERNES 22 DE JULIO – 18 HS

Coordinación: Arq. Paz Castillo

— Panel 5: Diálogos entre Arquitectura, Formación y profesión. *Eduardo Leston - Nathalie Montoya - Maira Rios - Pablo Remes Lenicov*

Durante mucho tiempo se ha considerado la formación de un arquitecto como un ejercicio de simulación de la práctica profesional; en particular en los talleres de proyecto, ámbito que es hegemónico dentro del conjunto de asignaturas de la carrera. Este acercamiento a la enseñanza de la Arquitectura ha soslayado –incluso desdeñado– la indagación sobre las didácticas y los procesos de aprendizaje de la proyectación. Esta mesa pretende poner en diálogo todas estas cuestiones, en particular, en el contexto de la formación en Latinoamérica donde, al mismo tiempo, las incumbencias profesionales emergen como responsabilidad directa de la titulación de grado.

Índice de expositores de la I Jornada Interdisciplinaria de Arquitectura DC 2022

El índice de expositores se organiza alfabéticamente por el apellido, identificando el título del Panel para su fácil localización en esta edición de Actas de Diseño.

- Bertolino, Mónica. Panel 3: Diálogos entre Arquitectura, Ambiente y paisaje. > p 365
- Brener, Natalia. Panel 1: Diálogos entre Arquitectura, Economía y territorio. > p 364
- Casais, Nuria. Panel 1: Diálogos entre Arquitectura, Economía y territorio. > p 364
- Cella, Lucia. Panel 4: Diálogos entre Arquitectura, Técnica y producción. > p 365
- Ferraz, Marcelo. Panel 3: Diálogos entre Arquitectura, Ambiente y paisaje. > p 365
- Fisch, Celeste. Panel 4: Diálogos entre Arquitectura, Técnica y producción. > p 365
- Godinho Lima, Ana Gabriela. Panel 2: Diálogos entre Arquitectura, Diversidad y género. > p 364
- Leston, Eduardo. Panel 5: Diálogos entre Arquitectura, Formación y profesión. > p 365
- Lima, Luciana. Panel 2: Diálogos entre Arquitectura, Diversidad y género. > p 364
- Moisset, Inés. Panel 2: Diálogos entre Arquitectura, Diversidad y género. > p 364
- Montoya, Nathalie. Panel 5: Diálogos entre Arquitectura, Formación y profesión. > p 365
- Mora, Enrique. Panel 4: Diálogos entre Arquitectura, Técnica y producción. > p 365
- Moreno Flores, Daniel. Panel 3: Diálogos entre Arquitectura, Ambiente y paisaje. > p 365
- Moscato, Agustín. Panel 4: Diálogos entre Arquitectura, Técnica y producción. > p 365
- Novella, Inés. Panel 2: Diálogos entre Arquitectura, Diversidad y género. > p 364
- Paschetta, Leticia. Panel 4: Diálogos entre Arquitectura, Técnica y producción. > p 365
- Pérez Jaramillo, Jorge. Panel 1: Diálogos entre Arquitectura, Economía y territorio. > p 364
- Remes Lenicov, Pablo. Panel 5: Diálogos entre Arquitectura, Formación y profesión. > p 365
- Rios, Maira. Panel 5: Diálogos entre Arquitectura, Formación y profesión. > p 365
- Rojas, Alvaro. Panel 3: Diálogos entre Arquitectura, Ambiente y paisaje. > p 365
- Welisiejko, Sebastián. Panel 1: Diálogos entre Arquitectura, Economía y territorio. > p 364

Abstract: This article briefly details the history, development and projection of the Interdisciplinary Architecture Conference in Palermo which, for the first year, is part of the International Design Week in Palermo. The International Design Week in Palermo is 17 years old and has become, along with all its associated events (Latin American Design Meeting, Entrepreneurs Summit, International Colloquium of Design Researchers, Latin American Congress on Design Education, Forum of Innovative Experiences, Plenary Session of Researchers in Design, Forum of Solidarity Creativity, DC Networking and Interdisciplinary Architecture Conference in Palermo) in the most

important design event in the region, and one of the most significant in the world, due to its quality, scale, continuity and free of charge.

Keywords: Interdisciplinary Architecture Conference - Academic and professional exchanges - Local scenarios - Epistemology - Convergent practice - Latin America.

Resumo: Este artigo detalha brevemente a história, desenvolvimento e projeção das Jornadas Interdisciplinarias Arquitectónicas em Palermo que, pelo primeiro ano, faz parte da Semana Internacional do Design em Palermo. A Semana Internacional do Design em Palermo tem 17 anos e tornou-se, juntamente com todos os eventos associados que ocorrem dentro de sua estrutura (Encontro Latino-Americano

de Design, Cúpula de Empreendedores, Colóquio Internacional de Pesquisadores em Design, Congresso Latino-Americano de Educação em Design, Fórum de Experiências Inovadoras, Sessão Plenária de Pesquisadores em Design, Foro de Experiencias Innovadoras, Plenario del Foro de Escuelas de Diseño, Foro de Creatividad Solidaria, Networking DC e Jornadas Interdisciplinarias Arquitectura en Palermo) no evento de design mais importante da região, e um dos mais significativos do mundo, devido a sua qualidade, escala, continuidade e gratuidade.

Palavras chave: Jornadas Interdisciplinarias Arquitectura - Intercâmbio acadêmico e profissional - Cenários locais - Epistemologia - Prática convergente - América Latina.

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

- Moriana Abraham. Directora, Universidad Nacional de Córdoba, FAUD - Escuela de Posgrado.
- Sebastián Javier Aguirre. Coordinador de Diseño Institucional, Colegio Universitario IES Siglo 21.
- Sebastián Aguirre. Escuela Superior de Artes Aplicadas Lino Enea Spilimbergo.
- Celina Andino. Directora de la Maestría en Diseño de Productos, Universidad Centroamericana José Simeón Cañas.
- Elisa Anrique. Presidenta, Fundación E. B. Anrique.
- Dardo Arbide. Docente, 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. Docente / Jefe carrera, Escuela Provincial de Educación Técnica N° 2 EPET.
- Miriam Bessone. Coordinadora Ciclo Básico y de Taller Introductorio, Universidad Nacional del Litoral.
- María Inés Boffi. Coordinadora y docente, Instituto Superior de Ciencias ISCI.
- María Cecilia Bondone. Jefa de Carrera, ICES - Instituto Católico de Enseñanza Superior.
- Drago Brajak. Decano, Universidad Nacional de Cuyo - UNCUYO.
- Marcelo Andrés Brunet. Vicedirector, Universidad Católica de Santiago Del Estero.
- Osvaldo Caballero. Rector, Universidad del Aconcagua.
- Gustavo Orlando Cáceres. Decano, UNNE - Universidad Nacional del Nordeste.
- Carlos Alberto Cañero. Director Ejecutivo, ABM - Instituto de Educación Superior A-793.
- Pablo Calviño. Director, ITM - Instituto Tecnológico De Motores.
- María Elna Cappelli. Directora departamento de Diseño, Universidad Nacional de Tucumán.
- Horacio Ángel Casal. Director, Universidad Nacional de Río Negro.
- Mirta Trinidad Caviglia. Directora, Instituto Superior del profesorado de Arte de Tandil - IPAT.
- Yamila María Chible Russi. Directora, Instituto Superior San Martín N° 1821.
- Facundo Colantonio. Coordinador, Universidad Maimónides.
- Juan Pedro Colombo Speroni. Decano, Universidad Católica de Salta.
- Verónica Conti. Directora Académica, ESP - Escuela Superior de Publicidad Comunicación y Artes Visuales.
- Olga Edit Corna. Directora, Escuela Superior de Diseño De Rosario.
- Vanesa Coscia. Area de Relaciones Institucionales, ISEC - Instituto Sudamericano de Enseñanza para la Comunicación.
- Juan Manuel Cozzi. Rector, Instituto de Estudios Superiores IES.
- Aníbal 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.
- Flavia Delego. Directora Genera, Escuela De Diseño y Moda Donato Delego.
- Sebastián Della Giustina. Director Licenciatura en Diseño Gráfico, Universidad Blas Pascal.
- Patricia Ruth Dillon. Coordinadora, Instituto De Educación Superior Manuel Belgrano.
- Valeria Drelichman Coordinadora, Universidad Maimónides.
- Renato Etchegaray. Coordinador, Instituto Superior Santo Domingo.
- Claudio Ariel Enriquez. Docente, Instituto Superior del Sudeste.
- Atilio Ramón Fanti. Presidente Consejo Directivo, Universidad Popular de Resistencia.
- Jorge Filippis. Director de Carrera de Diseño Gráfico, USAL - Universidad del Salvador.
- Lilita Ferrero, Coordinadora de Relaciones Institucionales, Universidad Nacional de Tucumán.
- María de las Mercedes Filpe. Vicedecana, Universidad Argentina John F. Kennedy.
- Hernán Fino. Profesor Ordinario Adjunto Interino, Universidad CAECE, Sede Mar del Plata.
- María Dolores Finochietto, Profesor Ordinario Adjunto Interino, Universidad CAECE, Sede Mar del Plata.
- Cristian Fonseca. Relaciones Públicas, Extensión y Servicios, Instituto Superior Mariano Moreno.
- Aníbal Manoel Fornari. Decano, Universidad del Este.
- Julia Fossati. Rector, Gutenberg Instituto Argentino de Artes Gráficas.
- 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, Instituto Superior de Ciencias ISCI.
- Héctor René González. Director, Instituto Nacional Superior del Profesorado Técnico - Universidad Tecnológica Nacional.
- Marina González Carrera. Coordinadora, Gutenberg Instituto Argentino de Artes Gráficas.
- Marcelo Oscar Gorga. Director / Fundador, Instituto Superior de Diseño Palladio - Mar del Plata.
- Rosa Estela Guzmán. Profesor, Escuela Técnica N°18 «Nicolasa de Quiroga».
- Guillermo J. Hudson. Director, Instituto Superior Esteban Adrogué.
- Miguel Irigoyen. Decano, Universidad Nacional del Litoral.
- Carlos Ceferino Kunz. Representante Legal, Instituto Superior de La Bahía.
- Carlos Ceferino Kunz. Director, ISCCS - Instituto Superior en Ciencias de La Comunicación Social.
- Carlos Ceferino Kunz. Director, Instituto Superior Pedro Goyena.
- Graciela Cristina Laplagne Bustos. Jefe del Departamento de Diseño, Universidad Nacional de San Juan.
- Gisela Mariel Leguizamón Martínez. Coordinador de Carrera, Universidad Católica de Santiago Del Estero.
- Juan Pablo Lichtmajer. Rector, Universidad de San Pablo Tucumán.
- Claudia Micaela López. Encargada del área de Prensa Secretaria de Extensión, UNC - Universidad Nacional de Córdoba.
- Angelo Manaresi. Director, Università di Bologna.
- Mariela Alejandra Marchisio. Decana, UNC - Universidad Nacional de Córdoba.
- Diego Nicolás Martinelli. Presidente, ISEC - Instituto Sudamericano de Enseñanza para la Comunicación.
- Raúl Martínez. Secretario de Educación, CETIC - Centro De Estudios Técnicos para La Industria de la Confección.
- Eugenia Cristina Martínez, Directora Académica. Fundación Educativa Santísima Trinidad.
- Claudio Raúl Martini. Director, Instituto Superior de La Bahía.
- Alejandra Massimino. Directora de la carrera de Diseño de Modas, CETIC - Centro de Estudios Técnicos para la Industria de La Confección.
- Roberto Mattio. Director de la carrera de Ingeniería Industrial, Universidad Austral.
- Raúl Horacio Meda. Decano Facultad de Arquitectura y Diseño, Universidad Católica de La Plata - UCALP.
- Daniela Mendoza. Coordinadora Carrera de Diseño Gráfico y Visual, Instituto de Estudios Superiores IES.
- Olga Ester Mieres. Director, Instituto Tecnológico N°4 San Isidro.
- Marcelo Andrés Moreno. Coordinador de Carrera, La Metro - Escuela de Comunicación Audiovisual.
- Sandra Navarrete. Directora de la Carrera de Diseño, Universidad de Mendoza.
- Daniel Ricardo Nieco. Director de la Carrera de Lic. en Diseño Gráfico y Comunicación Audiovisual, Universidad CAECE, Sede Mar del Plata.
- Julio Ochoa. Director general y Fundador, Instituto Superior De Diseño Aguas De La Cañada.
- María Inés Palazzi. Directora de la Carrera de Lic. En Diseño Gráfico, Universidad del Norte Santo. Tomás de Aquino
- Lucas Passeggi. Director Carreras de la Comunicación, Diseño de Imagen y Sonido, UCSF - Universidad Católica de Santa Fe.
- Eduardo Gabriel Pepe. Coordinador, Instituto de Educación Superior Manuel Belgrano.
- Graciela Inés Pérez Pombo. Profesora Carrera de Diseño Gráfico, Instituto Superior del Profesorado de Arte de Tandil - IPAT.
- Diego Porello. Coordinador de Carrera Lic. Diseño en Comunicación Visual, Universidad Católica de Santiago del Estero.
- Julio Putallaz. Docente e Investigador, UNNE - Universidad Nacional del Nordeste.
- Pablo Quintela. Director Académico, ESP - Escuela Superior de Publicidad Comunicación y Artes Visuales.
- Jorge Humberto Ramos. Director, UNT - Instituto de Investigación Diseño de Interiores y Equipamiento.
- María Cecilia Ribecco. Jefa de Área Diseño de la Carrera de Técnico en Diseño Gráfico y Comunicación, Escuela Provincial Dde Artes Visuales N° 3031 «Gral. Manuel Belgrano».
- Sergio Andrés Ricupero. Profesor 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 Arte y Diseño Floral.
- María Teresa Rodríguez, Directora, Escuela de Arte Xul Solar.
- Liliana Salvo de Mendoza. Coordinadora Institucional, Escuela de Diseño en El Hábitat.
- José Lucas Sánchez Mera. Decano de la Facultad, 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 Carrera de Diseño Gráfico, Colegio Universitario IES Siglo 21.
- Gonzalo Savogin. Coordinadora del Área Diseño Institucional, UCSF - Universidad Católica de Santa Fe.
- Jorge Seen. Decano. Facultad de Artes, Universidad Nacional de Misiones.
- Mónica Sturzenegger. Rectora / Directora Académica, Fundación Universitas - ISFU.
- Mariana Lía Taverna. Rectora, Integral Instituto Superior De Diseño.
- Delia Raquel Tejerina. Coordinadora Carrera de Nivel Superior de Diseño de Moda y Producción de Indumentaria, Escuela Provincial de Educación Técnica N° 2 EPET.
- María Lucila Testi. Coordinadora de la Carrera de Diseño de Indumentaria, Instituto de Estudios Superiores IES.
- Daniel Wolkowicz. Director, Universidad Maimónides.

Bolivia

- Rita Verónica Amparo Agreda de Pazos. Rectora Nacional, Universidad Privada Franz Tamayo - UNIFRANZ.
- Mónica Arauco Urzagaste. Jefe Académico, UTEPSA - Universidad Tecnológica Privada De Santa Cruz.
- Fabián Francisco Farfán Espinoza. Decano UMSS - Universidad Mayor de San Simón.
- Cecilia Mariaca. Directora de Carrera de Diseño Gráfico y Comunicación Visual, Universidad Católica Boliviana.
- Rene Polo Salinas. Rector, Universidad UCATEC S.A.
- Pablo Poveda Díaz. Director Carrera de Diseño de Interiores, Universidad Mayor, Real y Pontificia de San Francisco Xavier de Chuquisaca
- Gonzalo Ruiz Martínez. Rector, Universidad Privada del Valle.
- Alberto Sanjinés Unzueta. Vicerrector Académico, Universidad Privada Boliviana - UPB.
- Guillermo A. Sierra Giménez. Docente, 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, Universidad Católica Boliviana San Pablo.

Brasil

- Lucia Acar. Coordinadora da Pós Graduação em Artes Visuais, Universidade Estácio de Sá - UNESA.
- Ana Magda. Alencar Correia. Coordinadora del Curso de Licenciatura en Diseño, Universidad Federal de Pernambuco.
- Mohamed Amal. Coordinador de Relaciones Internacionales, FURB - Universidade Regional de Blumenau.
- Marcos Andruchak. Chefia do Departamento, Universidade Federal do Rio Grande do Norte.
- Marcelo Baêta de Souza Lima. Coodinador/Profesor, Universidade Estácio de Sá - UNESA.
- Ricardo José Barbosa Olímpio. Coordinador do Bacharelado em Design, Faculdade Méliès
- Alexandre Sá Barretto da Paixão. Director, Universidade do Estado do Rio de Janeiro
- José Élcio Batista. Asesor de Relaciones Institucionales e Internacionales, Faculdade Católica do Ceará.
- Cleuza Bittencourt Ribas. Docente, Universidade Estadual de Londrina.
- Eliane Betazzi Bizerril Seleme. Chefe, 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. Coordenador Curso de Bacharelato em Design, UniRitter - Centro Universitario Ritter Dos Reis.
- Carlos Eduardo Cantarelli. Rector, Universidade Tecnológica Federal do Paraná - UTFPR.
- Marcelo Catto Gallina. Coordinador de Design Bacharelado, Coordinador da Pós-graduação - Branding Gestão de Marcas, Universidade Positivo.
- Tatiene Coelho Martins. Investigadora, FIB - Faculdades Integradas de Bauru.

- Nancy Claudiano Cavalcante. Coordenadora de Curso, FUCAPI - Fundação Centro de Análise, Pesquisa e Inovação Tecnológica.
- Airtton Márcio Cruz. Professor de Design Gráfico, Faculdade De Tecnologia - INAP.
- Celina de Farias. Vicepresidente, Instituto Zuzu Ángel.
- André De Freitas Ramos. Docente, Departamento Comunicação Visual, Universidade Federal do Rio De Janeiro.
- Danielle De Marchi Tozatti. Chefe do Departamento de Design, Universidade Estadual de Londrina.
- Vânia Cristina de Oliveira, Reitora, IASCJ - Universidade Sagrado Coração.
- Mauren Leni De Roque. Coordenadora Pedagógica, Universidade Católica de Santos.
- Maria do Ceu Diel de Oliveira. Professora Associada, Universidade Federal de Minas Gerais UFMG.
- Syomara Do Santos Duarte Pinto. Professora Assistente do curso Estilismo e Moda, Universidade Federal do Ceará.
- Igor Escalante Casenote. Coordenador de Curso, Universidade Feevale.
- Rodrigo Fernandes Pissetti. Profesor UniDBSCO - Centro Universitário UNIDOMBOSCO.
- Cynthia Freitas de Oliveira Enoque. Coordenadora de Curso Design, Centro Universitário de Belo Horizonte - UniBH.
- Mariane Garcia Unanue. Profesora, Universidade Federal Juiz de Fora.
- Anna Corina Gonçalves da Silva. Professora, Universidade do Grande Rio Professor José de Souza Herdy - Unigranrio.
- Luiz Claudio Gonçalves Gomes. Docente, Instituto Federal Fluminense.
- Cristiane Aparecida Gontijo Victer. Coordenadora de Curso, Sociedade Dom Bosco de Educaçã e Cultura / Faculdade de Arte e Design.
- Walkiria Guedes de Souza. Professora Assistente do Curso Estilismo e Moda, Universidade Federal do Ceará.
- Haenz Gutierrez Quintana. Coordinador del Núcleo de Diseño Social, Universidade Federal de Santa Catarina.
- João Luís Haidamus Boldrini. Diretor Geral, Faculdade Méliès.
- Fernanda Henriques. Directora, UNESP - Universidade Estadual Paulista.
- Wilson Kindlein Júnior. Coordinador do Programa de Pós-graduacao em Design, Universidade Federal do Rio Grande Do Sul.
- Cristiane Linhares de Souza. Professora do curso Design Gráfico, Faculdade de Tecnologia INAP.
- Alex Enrique Lipszyc. Director General, Panamericana Escuela de Arte E Design.
- María Teresa Lopes Ypiranga Desouza Dantas. Professara Adjunta, Universidade Federal de Pernambuco.
- Marco Lorenzi Director. IED - Istituto Europeo di Design - São Paulo.
- Gelça Regina Lusa Prestes. Diretor Geral, Faculdade Montserrat.
- Maria de Lourdes Luz. Diretoria Acadêmica, Universidade Veiga de Almeida.
- Nara Sílvia Marcondes Martins. Coordenadora do Curso de Design, Universidade Presbiteriana Mackenzie.

- Carlos Henrique Oliveira e Silva Paixão. Reitor, Centro de Ensino Superior de Juiz De Fora.
 - Francisco José Olivieri. Superintendente Geral, Instituto Mauá de Tecnologia – IMT.
 - Carlos Ramiro Padilha Fensterseifer. Coordenador do curso de Design de Moda, Centro Universitário Metodista - IPA.
 - Paiva Godinho. Professora, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-Rio-Grandense - Campus Pelotas.
 - Letícia Pedruzzi Fonseca. Professor Adjunto, Universidade Federal do Espírito Santo.
 - Maria da Conceição Pereira Bicalho. Professora, Universidade Federal de Minas Gerais UFMG.
 - Ana Beatriz Pereira de Andrade. Docente Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, UNESP - Universidade Estadual Paulista.
 - Celso Pereira Guimaraes. Professor / Chefe do Departamento de Comunicação Visual, Universidade Federal do Rio De Janeiro.
 - Ana Paula Perfetto Demarchi. Chefe de Departamento, Universidade Estadual de Londrina.
 - 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 Antônio Queiroz Costa. Professor de Design Gráfico, Faculdade de Tecnologia INAP.
 - Rodrigo Antônio Queiroz Costa. Coordenador EAD, UTRAMIG - Fundação de Educação para o Trabalho de Minas Gerais.
 - Chiara Ranieri Basseto. Diretora Acadêmica, FIB - Faculdades Integradas de Bauru.
 - Leandro Manuel Reis Velloso. Coordenador do Curso de Design, FAU - USP Universidade de São Paulo.
 - Rita Aparecida da Conceição Ribeiro. Coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Design. Universidade do Estado de Minas Gerais – UEMG.
 - Igor Rios. Subdiretor, Universidade do Estado de Minas Gerais - UEMG.
 - Hugo Rocha. Coordenador do Curso Superior de Tecnologia de Tecnologia em Design Gráfico, Instituto Federal Fluminense.
 - Marcio Rocha. Docente, Universidade Federal de Goiás.
 - Úrsula Rosa Da Silva. Diretora, Universidade Federal de Pelotas.
 - José Guilherme Santa-Rosa. Docente, Universidade Federal do Rio Grande do Norte.
 - Heloisa Santos. Diretora Escola de Design, Universidade do Estado de Minas Gerais - UEMG.
 - Reginaldo Schiavini. Coordenador, UCS - Universidade de Caxias do Sul.
 - Zuleica Schincariol. Docente, Universidade Presbiteriana Mackenzie.
 - Marcelo Silva Pinto. Professor, Universidade Federal de Minas Gerais UFMG.
 - Susy Nazaré Silva Ribeiro Amantini. Coordenadora de Graduação de Design, FIB - Faculdades Integradas De Bauru.
 - Nelson Luis Smythe Junior. Professor Adjunto, Universidade Tuiuti do Paraná.
 - 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 Design de Moda, Universidade Federal do Ceará.
 - Marcus Tomasi. Rector, UDESC - Universidade do Estado De Santa Catarina.
 - Mauro Trojan. Presidente na Associação Mantenedora, FAI – Faculdade Inovação.
 - Pergentino Vasconcelos Junior. Reitor, Centro Universitário do Espírito Santo - UNESC.
 - Rosana Vasques. Professora, Universidade Federal do Paraná - UFPR.
 - Amilton José Vieira Arruda. Chefe de departamento de Design, Universidade Federal de Pernambuco.
- Canadá**
- Daniel Caja Rubio. Profesor, Université Laval
- Chile**
- Oscar Acuña Pontigo, Director Escuela de Diseño. Universidad de Valparaíso.
 - Liuba Margarita Alberti Zurita. Directora, SEPIA - Servicios Especiales para la Investigación.
 - Alejandra Amenábar Álamos. Coordinadora Área Gráfica y Editorial, Universidad Diego Portales.
 - Gonzalo Antonio Aranda Toro. Director Nacional Área de Diseño, Universidad Santo Tomás.
 - Santiago Aránguiz Sánchez. Decano Facultad de Diseño, Universidad del Pacífico.
 - Ricardo Baeza Correa. Director, Universidad de La Serena.
 - Daniela Paz Caro Krebs. Docente, Universidad de Los Lagos.
 - Marietta Castro Ceronin Directora de carrera Arte y Animación digital, Universidad Gabriela Mistral.
 - Marcos Chilet. Subdirector de Desarrollo Institucional y Nuevos Proyectos, Pontificia Universidad Católica De Chile.
 - Carmen Raquel Corvalán Iribarra. Asesora de evaluación de la UTEU Unidad Técnica Educativa, DuocUC - Fundación Duoc de la Pontificia Universidad Católica De Chile.
 - Carlos René De la Vega Rizzo. Jefe de carrera de Diseño Gráfico, Comunicación Gráfica y Producción Gráfica Digital, Instituto Profesional Alpes - Escuela De Comunicaciones.
 - Pilar del Real Wesphal. Director de la Escuela de Diseño, Universidad Tecnológica Metropolitana.
 - Francesco Di Girolamo Quesney. Director de escuela de diseño, Universidad Finis Terrae.
 - Alejandro Durán Vargas. Académico e Investigador, Pontificia Universidad Católica De Chile.
 - Juan Luis Fernández. Coordinador Académico, Universidad UNIACC.
 - Herman Fuentealba. Director de carrera, 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 Escuela de Diseño, Universidad Santo Tomás.
- Álvaro Nicolás Huirimilla Thiznau. Coordinador Centro de Estudios de los Nuevos Medios, Universidad de Valparaíso.
- Pía Alejandra Lindermann Varoli. Directora, Universidad del Bio-Bio.
- Luis López Toledo. Coordinador Académico carrera de Diseño y Empresa, Universidad San Sebastián.
- Adriana Celia Mercado. Coordinadora Académica Escuela de Diseño de Vestuario y Textiles, Universidad del Pacífico.
- María Angélica Miño Campos. Directora, Instituto Profesional de Chile.
- Carolina Montt Directora Escuela Diseño de Interiores, Universidad del Pacífico.
- Rodrigo Muñoz Leiva. Jefe de Carrera de Diseño Gráfico Profesional - Técnico Diseño Gráfico - Diseño Web y Multimedia Instituto Profesional Virginio Gómez.
- Luz Eugenia Núñez Loyola. Directora Escuela de Diseño, Universidad de Valparaíso.
- Raúl Andrés Peralta San Martín. Vicerrector Económico, Universidad Andrés Bello.
- Eduardo Pérez Tobar, Director de la Escuela de Diseño. Universidad Mayor.
- Catalina Petric Araos, Directora nacional del Área de Diseño y Comunicaciones. Universidad Tecnológica de Chile - INACAP.
- Juan Carlos Poblete. Director Escuela de Diseño Gráfico, Universidad del Pacífico.
- Jaime Prieto Gaete. Coordinador Docente Carrera de Diseño Gráfico, Universidad de Playa Ancha.
- Exequiel Ramírez Tapia. Rector, Universidad Santo Tomás - Antofagasta.
- Álvaro Jorge Ramis Olivos. Rector, Universidad Academia de Humanismo Cristiano.
- José Rodríguez. Rector, Universidad Técnica Federico Santa María.
- José Salvador Sanfuentes Palma. Rector, Instituto Profesional Arcos.
- Jaqueline Santos. Universidad del Bio-Bio.
- Alejandro Danilo Zamorano Jones. Vicerrector de Servicios Universitarios y Asuntos Estudiantiles, Universidad Andrés Bello.
- Patricia Zúñiga. Jefe Carrera Diseño, Universidad de Los Lagos.
- Ricardo Barragán González. Director del Departamento de Diseño, Pontificia Universidad Javeriana.
- Astrid Isidora Barrios Barraza. Docente de tiempo completo, Universidad Autónoma del Caribe.
- Gabriel Bernal García. Director del Programa Académico Profesional de Publicidad y Marketing Creativo, Corporación Escuela de Artes y Letras - Institución Universitaria.
- Jonnathan Blake. Coordinador de programa Tecnología en Comunicación Gráfica, Corporación Universitaria Minuto de Dios.
- Paula Andrea Botero Bermúdez. Rectora, Fundación Universitaria Bellas Artes.
- Rafael Ángel Bravo. Director, Grupo de Investigación Visualizar, Corporación Universitaria Autónoma de Nariño.
- Beatriz Builes Restrepo. Director Facultad de Diseño Gráfico, Universidad Pontificia Bolivariana.
- Jhoanna Cabrera Barreto. Coordinadora Académica del programa Diseño Gráfico, Universitaria Virtual Internacional.
- Juan Carlos Cadavid Botero. Rector, Fundación Escuela Colombiana de Mercadotecnia Escolme.
- Danilo Sebastián Calvache Cabrera. Docente, Universidad De Nariño.
- María Isabel Cárdenas. Directora Diseño de Modas, Fundación de Educación Superior San José.
- Sandra Elena Carrión Suárez. Decana Facultad de Artes Integradas, Universidad de San Buenaventura - Medellín.
- Olga Lucía Castellanos Marín. Decana, Corporación Unificada Nacional de Educación Superior - CUN.
- Óscar Castellanos Rodríguez. La Fundación Universitaria Comfenalco Santander - UNC.
- César Enrique Castiblanco Laurada. Director - Programa de Publicidad, Universidad Católica de Manizales.
- José Luis Céspedes Garrido. Director, Universidad De La Costa - CUC.
- María Alejandra Córdoba Perdomo. Docente, Corporación Unificada Nacional de Educación Superior - CUN.
- Alberto Corredor Gómez. Representante Legal y Presidente, CENSA - Centro De Sistemas De Antioquia.
- Jorge del Castillo Delgado. Director de Especialización en Gerencia de Diseño, Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano.
- Daniel Durán Barrera. Secretario General, Corporación De Educación Superior CE - ART.
- María Cândida Ferreira de Almeida. Profesora Asociada, Universidad de Los Andes.
- Oscar Augusto Fiallo Soto Docente Facultad de Ingenierías y Arquitectura, Universidad de Pamplona.
- Diana Libeth Flórez Tapias. Docente de Planta, Universidad Pontificia Bolivariana.
- Andrés Santiago Forero Lloreda. Director, Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano
- María Gladys Galindo Lugo. Rectora, Corporación Universitaria de Ciencia y Desarrollo Uniciencia.
- Omar Alonso García Martínez. Investigador, Fundación de Educación Superior San Mateo.
- Henry Enrique García Solano. Director Programa de Diseño Industrial, Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia.
- Egda Ruby García Valencia. Decana, Fundación Universitaria Bellas Artes.

Colombia

- Mirtha Jeannette Altahona Quijano, Directora del Programa Diseño de Modas Corporación Educativa ITAE - Universidad Manuela Beltrán.
- Jairo Enrique Altahona Quijano. Coordinador, Corporación Educativa ITAE - Universidad Manuela Beltrán.
- Fernando Alberto Álvarez Romero. Profesor Asociado, Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano.
- Hernando Ángel Madrid. Director de Programa de Diseño Gráfico, Universitaria De Investigación Y Desarrollo UDI.
- Ricardo Ávila Gómez. Director Fundador, Escuela Colombiana De Diseño Interior Y Artes Decorativas ESDIART.

- María Fernanda Giraldo Maya. Rectora, Fundación Universitaria Panamericana Comfenalco Valle.
- Yaffa Nahir I. Gómez Barrera. Docente del Programa de Diseño Industrial, Universidad Católica de Pereira.
- Rocío Piedad Gómez Castillo. Directora del Programa, Fundación Universitaria del Área Andina.
- Wilson Orlando Gómez Gómez. Coordinador de la Unidad, Corporación Universitaria Minuto de Dios.
- Mariana Gómez Londoño. Gerente, ESDITEC - Escuela De Diseño.
- Wilson Alejandro González Cárdenas, Coordinador Área de Investigación - Programa de Tecnología en Comunicación Gráfica, Corporación Universitaria Minuto de Dios.
- Dayana González Fajardo. Docente, Corporación de Educación Superior CE - ART.
- Hugo Alberto González López. Rector, Institución Universitaria Antonio José Camacho.
- María de los Ángeles González Pérez Profesora, Universidad de Los Andes.
- Juan Carlos González Tobón. Jefe del Programa de Diseño Gráfico, Universidad Cooperativa de Colombia - Sede Pereira.
- Gilberto Alexandre Goyes López Director de Comunicación Visual y de la Tecnología en Comunicación Gráfica Corporación Universitaria Minuto de Dios.
- María del Pilar Granados Castro Docente del Departamento de Diseño Gráfico, Universidad del Cauca.
- Paola Harris Bonet. Coordinadora del Programa de Diseño Industrial, Universidad del Norte.
- Luis Fernando Henao Mesa. Diseño Publicitario y Coordinador de Investigación Facultad de Artes, Corporación Universitaria Uniremington.
- Néstor Hincapié Vargas. Rector, Universidad de Medellín.
- Laura Marcela Jiménez Quintero. Profesora, Universidad de San Buenaventura - Cali.
- Roberto Efraín Jurado. Rector, Universitaria Virtual Internacional.
- Luis Alberto Lesmes. Director, Universidad Autónoma de Colombia.
- Felipe César Londoño López. Director del Doctorado en Diseño y Creación, Universidad de Caldas.
- Fray Ernesto Longoño Orozco. Rector y representante legal Universidad de San Buenaventura - Cali
- María Patricia Lopera. Docente investigadora, Institución Universitaria Pascual Bravo.
- Carlos Manuel Luna Maldonado. Presidente de la Asociación, Asociación Colombiana Red Académica de Diseño.
- Carlos Andrés Medina Restrepo. Decano, Institución Universitaria Colegio Mayor de Antioquia.
- Claudia Cecilia Medina Torres. Docente Escuela de Diseño Industrial Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia.
- Luis Mejía Puig Director del Programa de Diseño Industrial, Universidad ICESI.
- Martha Marcela Morado Bahena. Directora del programa de Diseño, Universidad de Ibagué.
- Juan Diego Moreno Arango. Docente, Instituto Tecnológico Metropolitano.
- Edgar Andrés Moreno Villamizar. Docente del pregrado de Diseño Industrial, Universidad del Norte.
- José Eduardo Naranjo Castillo. Director Programa ACUNAR - Escuela de Diseño Industrial, Universidad Nacional de Colombia.
- Santiago Orjuela Greiffenstein. Rector, Corporación Academia Superior De Artes.
- Lina María Ortiz Quimbay. Decana, Institución Universitaria Pascual Bravo.
- Julián Antonio Ossa Castaño. Director Programa de Diseño industrial, Universidad Pontificia Bolivariana.
- Alejandro Otalora Castillo. Director departamento Diseño Industrial, Universidad Autónoma de Colombia.
- José Tomás Pachajoa Herrera. Delegado de internacionalización e investigador, Universidad Católica de Colombia.
- Leonardo Páez Vanegas. Director, Institución Universitaria Politécnico Granacolombiano.
- Guillermo Páramo Rocha. Rector, Fundación Universidad Central.
- Esperanza Paredes de Estéves. Rector, Universidad De Pamplona.
- Paula Andrea Patiño Zapata. Directora Programa Diseño Industrial, Universidad de San Buenaventura - Medellín.
- Carmen Adriana Pérez Cardona. Directora del Programa Diseño Industrial, Universidad Católica de Pereira.
- Guillermo Andrés Pérez Rodríguez. Profesor de planta, Pontificia Universidad Javeriana.
- Ronald Pérez Rodríguez . Rector, Fundación Tecnológica Alberto Merani.
- Carlos Alberto Pinilla. Director Carrera de Diseño Gráfico, Corporación Educativa Taller Cinco Centro de Diseño.
- Dolly Viviana Polo Florez. Profesora Asociada, Universidad de San Buenaventura - Cali.
- Nohora Elizabeth Polo Villota. Directora, Universidad de Nariño.
- Sandra Milena Prada Vera. Directora del programa de diseño industrial, Universitaria de Investigación y Desarrollo UDI.
- Boris Quintana Guerrero. Director, Centro de Estudios Interdisciplinarios para el Desarrollo.
- Cielo Quiñones Aguilar. Directora de la Especialización en Diseño y Gerencia de producto para la Exportación, Pontificia Universidad Javeriana.
- Carolina Rendon Garces. Directora, CESDE Formación Técnica.
- Andrés Felipe Rivera Plata. Docente, TEINCO - Corporación Tecnológica Industrial Colombiana.
- Oscar Rojas Ramírez, Director del programa de Diseño Gráfico y Diseño Hipermedia. Fundación Universitaria Los Libertadores.
- Vaslak Rojas Torres. Docente tiempo completo de carrera auxiliar, Instituto Tecnológico Metropolitano.
- Cesar Guillermo Rubio. Director de Programa, Corporación Unificada Nacional d Educación Superior - CUN.
- Miguel Ángel Ruiz. Profesor, Universidad del Norte.
- Edgar Saavedra Torres. Docente- investigador, Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia.
- Luz Mercedes Sáenz Zapata. Docente de Diseño industrial, Universidad Pontificia Bolivariana.
- Andrés Sánchez Barbosa. Coordinador de Diseño Gráfico y Publicidad, Universitaria Virtual Internacional.
- Leonardo Evemeleth Sanchez Torres. Vicerrectoría de Relaciones Intersistémicas e Internacionales, Universidad Nacional Abierta y a Distancia – UNAD.

- Laura Judith Sandoval Sarmiento Jefe del Programa de Diseño Gráfico, Universidad del Cauca.
- Martha Helena Saravia Pinilla. Docente del Departamento de Diseño, Pontificia Universidad Javeriana.
- Martha Patricia Sarmiento Pelayo Directora Maestría en Diseño, Universidad Nacional de Colombia.
- María Paula Serrano Gómez. Docente Investigador, Universidad del Norte.
- Fernando Arturo Soler López. Rector, Universidad ECCI.
- Carlos Roberto Soto Mancipe. Jefe de Programa, Corporación Universitaria UNITEC.
- Luis Arturo Tejada Tejada. Director General, Escuela de Diseño & Mercadeo de Moda Arturo Tejada Cano.
- Luis Fernando Téllez Jerez. Director, Fundación de Educación Superior San Mateo.
- Mario Fernando Uribe Orozco. Jefe Departamento de Publicidad y Diseño, Universidad Autónoma de Occidente.
- Jairo Luis Valencia Ebratt. Coordinador de Investigaciones, Universidad Autónoma del Caribe.
- Sandra Patricia Valencia Zuluaga Rectora, Fundación Academia de Dibujo Profesional.
- Francisco César Vallejo Mejía. Rector, Universidad de Ibagué
- Emilia Sofía Velásquez Velasco. Directora, Universidad Autónoma Del Caribe.
- Amparo Velázquez López. Miembro del Consejo directivo y Asamblea, Asociación Colombiana Red Académica de Diseño.
- 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, Colegio Mayor del Cauca.
- Fabio León Yepes Londoño. Encargado y Docente en Publicidad, Fundación Universitaria Luis Amigó.
- Edward Zambrano Lozano. Docente Investigador, Universidad Autónoma de Colombia.
- Freddy Zapata Vanegas. Docente del Departamento de Diseño, Universidad de Los Andes.
- Alejandra Zárate Montero. Docente, TEINCO - Corporación Tecnológica Industrial Colombiana.
- Gloria Inés Zuleta Roa. Docente, Institución Universitaria Colegio Mayor de Antioquia.

Corea del Sur

- Kai-Chun Kim. Decano, Kookmin University

Costa Rica

- Adrián Gutiérrez Varela. Director de Cátedra de la Escuela de Diseño y Comunicación, Universidad Americana - UAM.
- Xinia Varela-Sojo. Directora, Escuela de Diseño Industrial, Instituto Tecnológico de Costa Rica.
- Gabriela Villalobos de la Peña. Docente, Universidad Veritas.

Cuba

- Milvia Pérez Pérez. Directora Centro de Estudios en Diseño, Instituto Superior de Diseño de la Universidad de La Habana.
- Jorge Luis Rodríguez Aguilar. Profesor y Jefe de la Cátedra de Gráfica y Arte Digital, Academia Nacional de Bellas Artes San Alejandro.

Ecuador

- Damián Almeida Bucheli. Docente, Universidad Técnica del Norte.
- Roberto Paolo Arévalo Ortiz. Docente investigador, Universidad Nacional de Chimborazo - UNACH.
- John Alfredo Arias Villamar. Docente, Universidad de Guayaquil.
- Flavio Roberto Arroyo Morocho. Director de Carrera Ingeniería en Diseño Industrial, Universidad Central del Ecuador.
- Santiago Fabián Barriga Fray. Docente investigador, Universidad Nacional de Chimborazo - UNACH.
- Tatiana Alexandra Cabrera Silva. Docente Investigadora, Universidad Católica de Cuenca.
- Hugo Carrera Ríos. Rector, Instituto Tecnológico Superior Metropolitano de Diseño.
- Santiago Castellanos. Decano, Universidad San Francisco de Quito.
- Esteban Celi Paredes. Director, Universidad Tecnológica Israel.
- Karla Cisneros. Directora de la escuela de Diseño y Artes Visuales, IAVQ - Instituto De Artes Visuales.
- Mirian Mariela Coral López. Coordinadora, Universidad Particular San Gregorio de Portoviejo.
- Diego Córdova Gómez. Coordinador Diseño Gráfico Publicitario, Universidad Tecnológica Equinoccial UTE.
- Daniel Dávila León. Coordinador de asuntos exteriores y relaciones de posgrado, Universidad Técnica de Ambato.
- Jorge Dousdebés Boada. Decano Facultad de Ciencias Sociales y Comunicación, Universidad Tecnológica Equinoccial UTE.
- Juan Carlos Endara Chimborazo, Coordinador de Carrera Diseño Digital y Multimedia, Universidad Tecnológica Indoamérica.
- Taña Elisabeth Escobar Guanoluisa. Docente Investigador, Universidad Técnica de Ambato.
- Alex David Espinoza Cordero. Subdirector Diseño Gráfico, Universidad Metropolitana.
- Cecilia del Carmen Flores Villalva. Decana, Universidad Central del Ecuador.
- Lizeth V. Guerrero Serrano. Directora de Carrera, ITSCO - Instituto Tecnológico Superior Cordillera
- Milton Herrera. Director de Investigación, UTC - Universidad Técnica de Cotopaxi.
- Ángel Ernesto Huerta Vélez. Rector, Instituto Superior Tecnológico Rumiñahui.
- Patty Hunter. Vicerrectora Académica, Universidad del Río
- Carlos Jiménez Quimiz. Director Académico, Tecnológico Sudamericano de Guayaquil – TECSU.
- Andrea Daniela Larrea Solórzano. Docente de Carrera de Diseño, Universidad Tecnológica Indoamérica.

- Belinda Marta Lema Cochinel. Rectora, Tecnológico de Formación Profesional Administrativo y Comercial.
- Camilo Luzuriaga. Rector, Instituto Superior Tecnológico de Cine y Actuación.
- Aldo Maino Isaias. Director Ejecutivo, Universidad Internacional del Ecuador.
- Silvia Elena Malo de Mancino. Directora Escuela de Investigación de Arte y Diseño, Universidad Técnica Particular de Loja.
- Cecilia Naranjo Álava. Decana de la 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 de la Carrera de Diseño Gráfico, Universidad Nacional de Chimborazo UNACH.
- Eladio Rivadulla. Rector, Universidad Tecnológica Israel.
- Eduardo José Rodríguez Meliá. Docente, IAVQ - Instituto Tecnológico Superior de Artes Visuales Quito.
- María Soledad Roldán De la Cadena. Gerente General, Colegio Becquerel.
- Carlos Leonardo Ronquillo Bolaños. Coordinador de Carrera Diseño Gráfico Publicitario, Universidad Tecnológica Equinoccial UTE.
- Gerardo Javier Segovia Chiliquina. Rector, Instituto Superior Tecnológico Babahoyo.
- Ángel Marcel Souto Ravelo. Vicerrector Académico, IAVQ - Instituto Tecnológico Superior de Artes Visuales Quito.
- Carlos Torres de la Torre. Docente y Miembro del Comité de Carrera de Diseño, Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Esteban Torres Díaz. Profesor, Universidad Del Azuay.
- Juan Elías Ushiña Gualpa. Rector, Instituto Superior Tecnológico Nelson Torres.
- Sonia Villacrés Manzano Manzano. Rectora, Tecnológico Sudamericano de Guayaquil – TECSU.
- Pamela Villavicencio Romero. Coordinadora de la carrera de Diseño Gráfico y Comunicación Visual, Universidad Casa Grande.

El Salvador

- Verónica Alvarado. DiseñoUNE.
- Celina Andino. Directora de la Maestría en Diseño de Productos, Universidad Centroamericana José Simeón Cañas.
- Sandra Lisseth Melendez Martínez. Coordinadora General, Universidad Dr. José Matías Delgado.
- Mario Antonio Ruiz Ramírez. Rector, Universidad Francisco Gavidia.
- María José Ulin Alberto, Directora. Universidad Don Bosco.

España

- Begoña Jordá Albiñana. Directora Académica del Título de Máster Universitario en Ingeniería del Diseño, Universidad Politécnica de Valencia.
- Carlos Albarrán Liso. Coordinador de Diseño Industrial, Centro Universitario de Mérida - Universidad De Extremadura.
- Enrique Ballester Sarrias. Director de la ETS de Ingeniería del Diseño, Universidad Politécnica De Valencia.
- Luis Berges Muro. Director, Universidad de Zaragoza.
- Daniel Bilbao Peña. Decano de la Facultad de Bellas Artes, Universidad de Sevilla.
- Antonio Corral Fernández. Director, GRISART - Escola Superior De Fotografía.
- Cayetano José Cruz García. Docente, Centro Universitario de Mérida - Universidad de Extremadura.
- Francisco Javier Díez de Baldeón García. Decano de la Facultad de Bellas Artes, Universidad de Castilla - La Mancha.
- Marco Antonio Fernández Doldán. Director, CICE - Escuela Profesional De Nuevas Tecnologías.
- Sebastián García Garrido. Coordinador, Universidad de Málaga.
- María Teresa García López. Decana de la Facultad de Bellas Artes, Universidad de Castilla - La Mancha.
- Christian Giribets Lefevre. Responsable, BAU - Centro Universitario De Diseño De Barcelona
- Miguel Macías Macías. Director del Centro, Centro Universitario de Mérida - Universidad de Extremadura.
- Riccardo Marzullo. Director, IED - Istituto Europeo di Design - Madrid.
- Juan Antonio Monsoriu Serra. Director de la ETS de Ingeniería del Diseño, Universidad Politécnica de Valencia.
- Isabel Nóvoa Martín. Gestión y Comunicación Instituto de Artes Visuales, 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.
- Carlos Pereira Calviño. Director, Escuela Técnica de Joyería Del Atlántico.
- Cristina Pertíñez. Represente en Argentina, ELISAVA - Escola Superior de Disseny i Enginyeria de Barcelona.
- Elisabeth Plantada Miguel. Directora, BAU - Centro Universitario De Diseño De Barcelona.
- Marina Puyuelo Cazorla. Directora Académica del Título de Grado en Diseño Industrial y Desarrollo de Producto, Universidad Politécnica de Valencia.
- Alfonso Ruiz Rallo. Decano, ULL - Universidad de La Laguna.
- Dionisio Sánchez Rubio. Profesor titular - Miembro comisión académica investigación ISEACV, EASD - Escola D'art I Superior de Disseny de València.
- José Manuel Santa Cruz Chao. Director, 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 College of Art.

Guatemala

- Jairo Amadeo Choché Hernández. Profesor, Universidad De San Carlos De Guatemala.
- María Virginia Luna Sagastume. Directora, Universidad del Istmo.
- Eduardo Valdés Barria. Rector, Universidad Rafael Landívar.

Honduras

- Mario Leonel Castillo Amaya. Jefe Académico de la Escuela de Diseño Gráfico, UNITEC/ CEUTEC - Centro Universitario Tecnológico.
- Jance Carolina Funes. Rectora, UPI - Universidad Politécnica de Ingeniería.

Italia

- Federico Alberto Brunetti. Docente di Design (Concepto & Workshop). Coordinatore Alternanza Scuola-Lavoro, Liceo Artistico Di Brera, Milano, Ministero Della Pubblica Istruzione.
- Gianni Canova. Rector, University Of Languages and Media.
- Luna Todaro. Quasar Design University.

México

- Miguel Ángel Aguayo López. Rector, 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.
- Karl Ayala Ruiz. Rector, Universidad del Sol.
- Carmen Dolores Barroso García. Docente, Universidad de Guanajuato.
- Fabián Bautista Saucedo. Director de Ingeniería en Diseño Gráfico Digital, CETYS Universidad.
- Jaime Bonilla Tovar. Rector, UMAG - Universidad Méxicoamericana del Golfo.
- Alejandro Briseño Vilches. Coordinador de la Maestría en Diseño e Innovación y representante del Cuerpo académico UDG-CA734, Universidad de Guadalajara.
- Alejandra Castellanos Rodríguez. Vicerrectora Académica y de Formación, Universidad Motolinía del Pedregal.

- Norma Elena Castrezana Guerrero, Secretaria Académica, Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.
- José Ángel Chavarría Nieto. Director de la Escuela de Diseño, Universidad de La Salle Bajío.
- Arnaud Chevallier. Director de Posgrado, UDEM - Universidad de Monterrey.
- Rafael Cid Mora. Director General, Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.
- Carmina Crespo Hernández. Directora de la Licenciatura en Diseño Gráfico, Centro de Estudios Gestalt.
- Mónica Susana De La Barrera Medina. Profesora Investigadora, Universidad Autónoma de Aguascalientes.
- Marla Estrada Hernández. Rectora, UNICA - Universidad de Comunicación Avanzada.
- Rafael Fiscal Flores. Director de Planeación y Calidad Educativa, UMAG - Universidad Mexicoamericana del Golfo.
- 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.
- Olivia Fragoso Susunaga. Docente Investigadora, Universidad Autónoma Metropolitana - Azcapotzalco.
- María Enriqueta García Abraham Docente Escuela de Diseño Gráfico, Universidad Vasco de Quiroga.
- María Guadalupe Gaytán Aguirre. Directora del Instituto de Arquitectura, Diseño y Arte, Universidad Autónoma de Ciudad Juárez.
- Luis Roberto González Gutiérrez. Director General, Instituto Tecnológico José Mario Molina Pasquel y Henríquez, Unidad Académica de Puerto Vallarta.
- Francisco Javier González Madariaga. Rector, Universidad de Guadalajara.
- José Antonio González Muñoz. Rector, Universidad la Concordia.
- Sara Margarita Guadarrama Luyando. Directora de Diseño de la Comunicación Gráfica, Universidad Latina de América - UNLA.
- Victor Guijosa Fragoso. Coordinador Académico Área de Gestión y Administración, Universidad Anáhuac - México Norte.
- Martha Gutiérrez. Coordinadora de la maestría en Diseño y Comunicación Hipermedial, Universidad Autónoma de Querétaro - UAQ.
- Cecilia del Carmen Guzmán Carvajal. Dirección ejecutiva, Trozmer Centro Universitario.
- Diana Guzmán López. Coordinador en el Área del Diseño, Tecnología y Educación, Universidad Autónoma Metropolitana - Xochimilco.
- Víctor Hugo Hermosillo Gómez. Docente Escuela de Diseño, Universidad de La Salle Bajío.
- Wendy Adriana Hernández Arellano. Coordinadora de la Licenciatura en Diseño Industrial, Universidad Autónoma de Baja California - Campus Mexicali.
- Alejandro Higuera. Profesor investigador, Universidad Autónoma del Estado de México.
- Jorge Manuel Iturbe Bermejo. Vicerrector Académico, Universidad La Salle.
- Jesús Antonio Ley Guing. Director, Universidad Autónoma de Baja California - Campus Mexicali.

- Valeria Loera Directora de la Carrera de Diseño Industrial Sede Monterrey, ITESM - Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey.
 - Otniel Josafat López Altamirano. Profesor, Universidad Autónoma Benito Juárez de Oaxaca - UABJO.
 - Rebeca Isadora Lozano Castro. Profesora-Investigadora, Universidad Autónoma de Tamaulipas, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Cuerpo Académico de Arte, Teoría y Conservación de Patrimonio.
 - Marco Antonio Luna Pichardo. Director, Universidad Autónoma del Estado de México.
 - Oswaldo Madrid Moreno. Docente - Investigador, Instituto Tecnológico de Sonora.
 - Darío Malpica Basurto. Rector, Universidad Contemporánea - UCO.
 - Luis Roberto Mantilla Sahagún. Rector, Universidad Latina de América - UNLA.
 - Alejandra Marín González. Profesor investigador, UANL - Universidad Autónoma de Nuevo León.
 - Adriana Medellín Gómez. Directora, Universidad Autónoma de Querétaro - UAQ.
 - Mario Alberto Méndez Ramírez. Director, UANL - Universidad Autónoma de Nuevo León.
 - Carlos Ubaldo Mendivil Gastelum. Docente – Investigador, ITSON - Instituto Tecnológico de Sonora.
 - Thelma Belén Mírolo. Directora Escuela de Artes y Comunicación, Universidad de Montemorelos.
 - Laura Elena Moreno Morales. Directora de la Escuela de Diseño, Universidad de La Salle Bajío.
 - Alejandro Daniel Murga González. Coordinador de Extensión y Vinculación de la Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología, Universidad Autónoma de Baja California.
 - Martha Elena Núñez López. Directora de la Carrera de Diseño Industrial Sede Puebla, ITESM - Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey.
 - Joel Olivares Ruiz. Secretario Académico, Universidad Gestalt de Diseño.
 - César Luis Peña Martínez. Rector, Universidad Lux.
 - Alessandra Perlatti. Directora de Diseño Textil y Moda, UDEM - Universidad de Monterrey.
 - Ernesto Pesci Gaitán. Docente Investigador, Universidad Autónoma de Zacatecas.
 - Jorge Ernesto Pirsch Mier. Rector, Universidad de Comunicación Avanzada.
 - Julio César Portillo Osorio. Director de Identidad e Imagen, Universidad Autónoma de Guerrero.
 - Erika Rivera Gutiérrez. Profesora - investigadora, Universidad Autónoma del Estado de México.
 - Luis Rodríguez Morales Jefe Departamento de Teoría y Procesos del Diseño, Universidad Autónoma Metropolitana - Cuajimalpa.
 - María Eugenia Rojas Morales. Directora del Departamento de Diseño, Universidad Iberoamericana A.C.
 - Luis Fernando Rubio Garcidueñas. Rector, Centro de Estudios Superiores de Diseño de Monterrey S.C. CEDIM
 - Laura Saens Belmonte. Secretaria de Planeación Estratégica, UANL - Universidad Autónoma de Nuevo León.
 - Marisela Salazar Vega. Directora de Ingeniería en Comunicación Multimedia, Universidad Estatal del Valle de Ecatepec.
 - Omar Eduardo Sánchez Estrada. Profesor de tiempo completo y Líder del Cuerpo Académico Diseño Industrial, Universidad Autónoma del Estado de México - Valle de Chalco.
 - María Eugenia Sánchez Ramos. Docente 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. Coordinación de Proyectos de Investigación de Diseño, UANL - Universidad Autónoma de Nuevo León.
 - Rossanna Gabriela Traverso Perdomo. Directora de Gestión y Desarrollo Académicos. Centro de Diseño, Cine y Televisión.
 - Celso Valdez Vargas. Coordinador del Colectivo de Docencia Teoría e Historia, Universidad Autónoma Metropolitana - Azcapotzalco.
 - Mariana Vaquero Martínez. Directora del Complejo Regional Sur, Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.
 - Diana Josefina Vielma Moreno. Coordinación Académica, CUMP - Centro Universitario de Mercadotecnia y Publicidad.
 - Luz del Carmen A. Vilchis Esquivel. Profesora, Universidad Nacional Autónoma de México.
 - María del Carmen Williams Pellico. Directora, UPAEP - Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla.
- Nicaragua**
- María Fabiola Espinosa Morazán. Decana, Universidad Americana.
 - Rina Mabelly Rodas Téllez. Decana, Universidad Politécnica de Nicaragua.
 - Kathia Sehtman Tiomno, Vicerrectora General, Universidad del Valle.
- Nueva Zelanda**
- Gabriela Nuri Baron. Docente e Investigadora, University of Auckland - Waipapa Taumata Rau
- Panamá**
- Ricaurte Antonio Martínez Robles. Presidente Junta Directiva, Universidad del Arte Ganexa.
 - Stephanie Romero, Directora de Investigación y Diseño Gráfico, Universidad del Arte Ganexa.
- Paraguay**
- Eduardo Ramón Barreto. Docente Diseño, Universidad Nacional de Asunción.
 - Sergio Arturo Colman Meixner. Director, Universidad Columbia del Paraguay.
 - Miguel Del Puerto Pompa. Vice-Director, Universidad Columbia del Paraguay.
 - Jimena Mariana García Ascolani. Directora de la Carrera de Diseño Gráfico, Universidad del Privada.

- Jimena Mariana García Ascolani. Docente, UCA - Universidad Católica Nuestra Señora de La Asunción.
- Alban Martínez Gueyraud. Director del Proyecto cultural La Caja, Universidad Columbia del Paraguay.
- Marien Peggy Martínez Stark. Decana Facultad de Ciencias Humanísticas y de Comunicación, Universidad Autónoma de Asunción.
- Osvaldo Olivera Villagra. Docente del área de Titulación, carreras de Diseño y Comunicación, UAM - Universidad Americana.
- Mirtha Elizabeth Reyes Ruiz. Rectora, Universidad Autónoma del Sur - UNASUR.
- Sanie Amparo Romero de Velazquez. Vicerrectora, Universidad Iberoamericana.
- Narciso Velázquez Ferreira. Rector, UCA - Universidad Católica Nuestra Señora de la Asunción.
- Verónica Viedma Paoli. Coordinadora Académica, Universidad Politécnica y Artística del Paraguay - UPAP.

Perú

- Gino Renato Abram Yong. Apoderado, Instituto de Educación Tecnológico Privado IDAT.
- Gustavo Adolfo Alva Gustavson. Director Nacional, SENATI - Servicio Nacional de Adiestramiento en Trabajo Industrial
- José Felipe Barrios Ipenza. Director Gerente, Instituto Superior Tecnológico Continental.
- Mirko Bayetto Vásquez. Jefe, SISE - Instituto Superior.
- Mercedes Berdejo Alvarado. Directora, Universidad Peruana de Arte Orval.
- Jenny Canales Peña. Tecnología en Comunicación Gráfica, Universidad Científica Del Sur.
- Ariana Gabriela Cánepa Hirakawa. Directora de la Carrera de Diseño Gráfico, ISIL - Instituto San Ignacio de Loyola.
- Luis Alberto Cumpa González. Docente, Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- Mariella Dextre de Herrera. Directora General, Instituto De Profesiones Empresariales - INTECI.
- Mariella Dextre de Herrera. Directora General, Escuela de Moda & Diseño Mad.
- Carmen García Rotger. Jefe del Departamento de Diseño Gráfico, Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Silvana Mariela García Varela. Gerente General/ Directora Académica, Insituto DIM - Diseño, Imagen y Moda.
- 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 Lautrec.
- Rocío Lecca. Presidenta, Instituto Internacional de Diseño de Modas Chio Lecca.
- Johan Leuridan Huys. Decano, Universidad de San Martín de Porres.
- Oscar Mas. Vicerrector de Innovación, UCAL - Universidad de Ciencias y Artes de América Latina
- Victoria Jacqueline Mayor Alanya de Álvarez. Apoderado, Instituto de Educación Tecnológico Privado IDAT.
- Yván Alexander Mendívez Espinoza. Director de la Escuela de Artes y Diseño Gráfico Empresarial, Universidad Señor de Sipán.
- Rodrigo Monje Lara. Director de la Escuela Profesional de Diseño Digital Publicitario, Universidad Tecnológica del Perú - UTP.
- Ciro Palacios Garces. Docente Facultad de Comunicación, Universidad de Lima.
- Gonzalo Otero Maguiña. Asesor Educativo, EPIC - Escuela Peruana de la Industria Cinematográfica y Creativa.
- Julio Ernesto Paredes Núñez. Rector, Universidad Católica de Santa María.
- José Alfredo Povez Quiñonez. Gerente General, ECRAN.
- José Alfredo Povez Quiñonez. Director Académico, EPIC - Escuela Peruana de la Industria Cinematográfica y Creativa.
- Andrés Romero Dacal. Director Ejecutivo, Instituto Peruano de Publicidad - IPP.
- Leonor Micaela Salinas Fuentes, Representante Legal, Zegel Ipaee.
- María Verónica Sánchez-Moreno Cisneros, Jefa de Experiencias Formativas, EPIC - Escuela Peruana de la Industria Cinematográfica y Creativa.
- María Verónica Sanchez-Moreno Cisneros. Jefa de Experiencias Formativas, EPIC - Escuela Peruana de la Industria Cinematográfica y Creativa.
- Juan José Tanta Restrepo. Coordinador de la Escuela Profesional de Arte y Diseño Gráfico Empresarial, Universidad César Vallejos.
- Héctor Valcarcel Plaza. Director Académico, IESTP de Diseño Publicitario Leo Design.
- Irma Roxana Velásquez del Águila. Docente, Escuela de Diseño Geraldine.
- Osvaldo Velásquez Hidalgo. Decano de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo, Universidad Ricardo Palma.
- Rosa Mercedes Vertiz Reategui. Docente, Escuela de Diseño Geraldine.
- 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 Farfán. Director de la Carrera de Diseño Profesional Gráfico, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas.

Portugal

- António Lacerda. Assistente, Universidade do Algarve.
- Joana Lessa. Docente, Universidade do Algarve.

Puerto Rico

- Margaret Díaz Muñoz. Directora Escuela de Diseño San Juan School, EDP - University of Puerto Rico.
- Ilia 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. Directora Escuela de Diseño de Interiores, Universidad Iberoamericana UNIBE.
- Carlos José Miranda Salazar. Coordinador, Instituto Tecnológico de Las Américas ITLA.
- Denisse Morales Billini. Directora Docente Académica, Universidad Iberoamericana UNIBE.

Uruguay

- Mónica Arzuaga Williams. Decana Facultad de Ciencias Humanas, Universidad Católica del Uruguay.
- Jorge Castro Falero. UDE - Universidad de La Empresa.
- Peter Hamers. Director, Peter Hamers Design School.
- Eduardo Hipogrosso. Decano, Universidad ORT.
- Nelly Peniza. Jefe Programa de Comunicación Visual, Universidad de La República.
- Axel Pereyra. Director Escuela Arte y Diseño by Sally Machad, Escuela Arte y Diseño by Sally Machado.
- Graciela Rodríguez-Milhomens. Licenciatura en Comunicación, Universidad Católica del Uruguay.
- Andrés Rubilar. Rector. Director Académico de la Licenciatura en Diseño Gráfico, Instituto Universitario BIOS.
- Florencia Varela. Profesor de Alta dedicación, Universidad Católica del Uruguay.
- Gustavo Wojciechowski. Catedrático asociado Escuela de Diseño, Universidad ORT.

Venezuela

- Carolyn Aldana. Directora Académica, Instituto de Diseño Centro Grafico de Tecnología.
- Elvira Elena De Parés. Directora General, Instituto de Diseño Ambiental y Moda Brivil.
- Amarilis Elías. Profesora investigadora Asociada, Universidad del Zulia.
- Miguel Ángel González Rojas. Presidente, Consejo Directivo, Instituto De Diseño Centro Grafico de Tecnología.
- Nory Pereira Colls. Docente de Investigación, Universidad de Los Andes.
- María Hortensia Pérez Machado. Decana Facultad de Arquitectura y Artes Plásticas, Universidad José María Vargas.
- Ignacio Urbina Polo. Director General, Prodiseño Escuela de Comunicación Visual y Diseño.
- María Auxiliadora Vega Barón. Directora de la Escuela de Diseño Industrial, Universidad de Los Andes.
- Domingo Villalba. Director Adjunto, 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. 13 - 27

Para consultas y adhesión al Foro de Escuelas de Diseño: foro@palermo.edu / www.palermo.edu/dyc

La **Investigación en Diseño** en la región avanza y se consolida, se enriquece y se diversifica, a través de sus proyectos y de sus publicaciones, de sus posgrados y del diálogo con otras disciplinas, del protagonismo de las instituciones y de los académicos comprometidos en este proceso.

La Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo protagonizó este crecimiento desde su creación –hace más de 30 años– con un conjunto de iniciativas, que sostiene desde entonces y anualmente, como la creación del Foro de Escuelas de Diseño (2007), la Semana Internacional de Diseño (2006), el Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño (2010), la Maestría en Gestión del Diseño (2002), el Doctorado en Diseño (2014) y el Programa de Investigación DC (2000) en el que se desarrollaron más de 50 proyectos interinstitucionales en el período 2005- 2020, cuyos resultados fueron publicados en 76 ediciones de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación (+ Info: Libro Investigación en Diseño en Palermo).

Todos estos antecedentes llevaron en 2021, a la creación del Instituto de Investigación en Diseño DC que agrupa, organiza y desarrolla -todas las actividades de investigación, formación y proyección- que impulsa la Universidad de Palermo en el campo del Diseño (+ Info: Instituto de Investigación en Diseño DC).

El Instituto, entendiendo las necesidades actuales de la disciplina, reafirma la concreción de la vocación solidaria de la Facultad de Diseño y Comunicación a través, entre otras múltiples acciones, de la constitución de proyectos interinstitucionales y de comunidades colaborativas en el campo de la Investigación en Diseño.

En este año 2021 y en el marco del lanzamiento del Instituto de Investigación en Diseño DC, se impulsa la Red de Investigadores en Diseño para avanzar en la necesaria creación de una comunidad de académicos que contribuyen con sus investigaciones, reflexiones y propuestas en la jerarquización de la disciplina en nuestros países.

Red de Investigadores en Diseño

La Red es la base para la constitución de una comunidad formal de Investigadores en Diseño desde una perspectiva inter-transdisciplinaria. Está abierta, en forma libre y gratuita, a todos los académicos, a nivel personal o institucional, interesados en conocer y vincularse con sus pares, difundir sus investigaciones, resultados y reflexiones, e intercambiar ideas para avanzar en la generación de proyectos colaborativos.

El Instituto de Investigación DC convoca, integra y

formaliza la Red de Investigadores para fomentar el reconocimiento mutuo de los protagonistas de la Investigación, a nivel personal y/o institucional, que actúan en el campo del Diseño a través de acciones de presentación, conocimiento, comunicación, intercambio de resultados y generación de propuestas.

¿Cómo participar en la Red de Investigadores en Diseño?

La participación en la Red es de carácter libre y gratuito y no significa ninguna clase de compromiso por parte de los integrantes, a nivel personal o institucional.

La Red convoca académicos y se establecen dos niveles de pertenencia a la Red en forma personal y una a nivel institucional. Para sumarse a la Red es necesario completar la ficha que se adjunta:

a. Miembros Activos, aquellos con trayectoria, publicaciones, experiencia en la docencia o gestión en Investigaciones en el campo del Diseño

b. Miembros Adherentes, quienes están comenzando a transitar el camino de la Investigación (jóvenes docentes y profesionales, egresados o estudiantes avanzados de posgrados). *[Completar Ficha Nivel Personal]*

c. Miembros Institucionales, aquellas diferentes formas y espacios institucionales de la región (facultades, escuelas, centros, institutos, programas, equipos, carreras, cátedras u otros) que están -de una u otra forma vinculados a la investigación, formación y/o proyección en el área del Diseño- desde una perspectiva interdisciplinaria. *[Completar Ficha Nivel Institucional]*

Las postulaciones serán analizadas y aprobadas por el Comité Académico del Instituto de Investigación en Diseño DC. Los investigadores y académicos pueden postularse simultáneamente en forma personal y en el marco de la institución a la que pertenecen.

En el período 2021-2022 la Red de Investigadores en Diseño se propone avanzar en la convocatoria de sus integrantes, crear una plataforma digital que albergue la información significativa de sus miembros, generar un medio de comunicación periódico (red social, newsletter u otro) para el intercambio de resultados, documentos y reflexiones, la generación de vínculos y la posibilidad de avanzar en proyectos colaborativos. El proyecto máximo es concretar en julio 2023 el **Segundo Plenario de la Red de Investigadores en Diseño**.

Interesados en sumarse a la Red de Investigadores en Diseño pueden comunicarse con Adrián Jara para solicitarle la Ficha Personal y/o Institucional [vínculos. palermo@gmail.com].

Convocatoria

Se convoca a autores, profesionales, investigadores y académicos del ámbito del Diseño y las Comunicaciones, la Creatividad y otras disciplinas a enviar artículos para su publicación en Actas de Diseño (ISSN 1850-2032).

Los ensayos o artículos deben cumplir con el requisito de originalidad: expresar opiniones, puntos de vista, resultados de investigaciones, análisis de casos y reflexiones. Los autores conservan los derechos sobre sus artículos. La Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo se reserva los derechos de publicación en todos sus medios –en forma total o parcial– de los artículos enviados.

El contenido de los artículos es responsabilidad de los autores.

Imágenes: NO debe contener imágenes, cuadros, gráficos o fotografías. Por el formato de la publicación se aceptan artículos solo de texto.

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: Las referencias bibliográficas y/o bibliografía son obligatorias y deben estar en la sección final del artículo. Se deben seguir las normas básicas del Manual de estilo de publicaciones de la American Psychological Association (Normas APA). NO se permiten notas al pie.

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, que deben estar indicados al comienzo del texto junto con su información de contacto. En el caso de ser varios autores, el que esté colocado en primer lugar se tomará como referencia para el índice por autor del Acta. Todos deben adjuntar una breve referencia curricular para publicar: título de grado y título de posgrado con referencia a las instituciones que lo otorgaron, filiación institucional donde se realizó el trabajo, y especificar cargo actual más importante, institución y país.

Idioma: Idioma original de autoría (se acepta español o portugués)

Extensión: la extensión máxima de la comunicación es de 10.000 palabras (con un mínimo obligatorio de 2.500 palabras), el mismo deberá incluir un resumen (150 palabras máximo) y de 5 a 10 palabras clave en español, inglés y portugués.

Especificaciones generales

Para que un artículo sea publicado en Actas de Diseño ingresa 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 la producción y permite realizar una revisión previa de todos los artículos. La Facultad está respaldada por un Comité Editorial y un Comité de Arbitraje. La evaluación del Comité Editorial y de Arbitraje y el diseño de la publicación están sujetos a normas de edición de las publicaciones científico tecnológicas.

El proceso de evaluación se realiza teniendo en cuenta los siguientes parámetros: calidad, aportes, novedad y originalidad.

Para mayor información puede consultar en www.palermo.edu/actasdc o escribir a actasdc@palermo.edu.



Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo
Mario Bravo 1050. Ciudad Autónoma de Buenos Aires. C1175ABT. Argentina
www.palermo.edu