

Actas de Diseño

Marzo 2016 • Año 10 • Nº20 • Foro de Escuelas de Diseño • Facultad de Diseño y Comunicación • Universidad de Palermo

20

X Encuentro Latinoamericano de Diseño
“Diseño en Palermo”

VI Congreso Latinoamericano de Enseñanza
del Diseño

Comunicaciones Académicas

Julio 2015, Buenos Aires, Argentina



Actas de Diseño N° 20. Diseño en Palermo. X Encuentro Latinoamericano de Diseño 2015.

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

Director

Oscar Echevarría
Universidad de Palermo

Universidad de Palermo

Rector

Ricardo Popovsky

Facultad de Diseño y Comunicación

Decano

Oscar Echevarría

Secretario Académico

Jorge Gaitto

Consejo Asesor de la Facultad de Diseño y Comunicación

Débora Belmes
José María Doldan
Claudia Preci
Fernando Rolando

Textos en inglés

Diana Divasto

Textos en portugués

Mercedes Massafra

Diseño

Francisca Simonetti

Coordinación

Paulina Ruiz Fernández

1º Edición.

Cantidad de ejemplares: 100

Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.

Marzo 2016.

Impresión: Artes Gráficas Buschi S.A.

Ferré 250/52 (C1437FUR)

Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.

ISSN 1850-2032

Actas de Diseño on line

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



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

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

Comité Editorial

Lucia Acar. Universidade Estácio. Brasil.
Gonzalo Javier Alarcón Vital. Universidad Autónoma Metropolitana. México.
Mercedes Alfonsín. Universidad de Buenos Aires. Argentina.
Fernando Alberto Álvarez Romero. Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. Colombia.
Gonzalo Aranda Toro. Instituto Profesional y Universidad Santo Tomás. Chile.
Christian Atance. Universidad de Buenos Aires. Argentina.
Mónica Balabani. Universidad de Palermo. Argentina.
Alberto Beckers Argomedeo. Universidad Santo Tomás. Chile.
Re-nato Antonio Bertão. Universidade Positivo. Brasil.
Allan Castelnovo. Market Research Society. Reino Unido.
Jorge Manuel Castro Falero. Universidad de la Empresa. Uruguay.
Michael Dinwiddie. New York University. USA.
Mario Rubén Dorochesi Fernandois. Universidad Técnica Federico Santa María. Chile.
Adriana Inés Echeverría. Universidad de la Cuenca del Plata. Argentina.
Steven Faerm. Parsons The New School for Design. Estados Unidos.
Jimena Mariana García Ascolani. Universidad Columbia del Paraguay. Paraguay.
Marcelo Ghio. ISIL. Perú.
Clara Lucia Grisales Montoya. Academia Superior de Artes. Colombia.
Haenz Gutiérrez Quintana. Universidad Federal de Santa Catarina. Brasil.
José Korn Bruzone. Universidad Tecnológica de Chile. Chile.
Zulema Marzorati. Universidad de Buenos Aires. Argentina.
Denisse Morales. Universidad Iberoamericana Unibe. República Dominicana.
Nora Angélica Morales Zaragosa. Universidad Autónoma Metropolitana. México.
Candelaria Moreno de las Casas. Instituto Toulouse Lautrec. Perú.
Patricia Núñez Alexandra Panta de Solórzano. Tecnológico Espiritu Santo. Ecuador.
Guido Olivares Salinas. Universidad de Playa Ancha. Chile.
Ana Beatriz Pereira de Andrade. UNESP Universidade Estadual Paulista. Brasil.
Jacinto Salcedo. Prodiseno Escuela De Comunicación Visual y Diseño. Venezuela.
Patricia Torres Sánchez. Tecnológico de Monterrey. México.
Alexandre Santos de Oliveira. Fundação Centro de Análise de Pesquisa e Inovação Tecnológica. FUCAPI Brasil.
Carlos Roberto Soto. Corporación Universitaria UNITEC. Colombia.
Fernando Rolando. Universidad de Palermo. Argentina.
Elizabeth Taddei. Universidad de Palermo. Argentina.

Comité de Arbitraje

Luis Ahumada Hinostroza. Universidad Santo Tomás. Chile.
Débora Belmes. Universidad de Palermo. Argentina.
Marcelo Bianchi Bustos. Universidad de Palermo. Argentina.
Aarón José Caballero Quiroz. Universidad Autónoma Metropolitana. México.
Sandra Milena Castaño Rico. Universidad de Medellín. Colombia.
Roberto Céspedes. Universidad de Palermo. Argentina.
Ricardo Chelle Vargas. Universidad ORT. Uruguay.
José María Doldan. Universidad de Palermo. Argentina.
Susana Dueñas. Universidad Champagnat. Argentina.
Pablo Fontana. Instituto Superior de Diseño Aguas de La Cañada. Argentina.
Sandra Virginia Gómez Mañón. Universidad Iberoamericana Unibe. República Dominicana.
Sebastián Guerrini. Universidad de Kent. Reino Unido.
Jorge Manuel Iturbe Bermejo. Universidad La Salle. México.
Mauren Leni de Roque. Universidade Católica De Santos. Brasil.
María Patricia Lopera Calle. Tecnológico Pascual Bravo. Colombia.
Gloria Mercedes Múnera Álvarez. Corporación Universitaria UNITEC. Colombia.
Eduardo Naranjo Castillo. Universidad Nacional de Colombia. Colombia.
Miguel Alfonso Olivares Olivares. Universidad de Valparaíso. Chile.
Julio Enrique Putalláz. Universidad Nacional del Nordeste. Argentina.
Carlos Ramírez Righi. Universidad Federal de Santa Catarina. Brasil.
Oscar Rivadeneira Herrera. Universidad Tecnológica de Chile. Chile.
Julio Rojas Arriaza. Universidad de Playa Ancha. Chile.
Eduardo Russo. Universidad Nacional de La Plata. Argentina.
Virginia Suárez. Universidad de Palermo. Argentina.
Carlos Torres de la Torre. Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Ecuador.
Denise Jorge Trindade. Universidade Estácio de Sá. Brasil.
Magali Turkenich. Universidad de Palermo. Argentina.
Ignacio Urbina Polo. Prodiseno Escuela de Comunicación Visual y Diseño. Venezuela.
Verónica Beatriz Viedma Paoli. Universidad Politécnica y Artística del Paraguay. Paraguay.
Ricardo José Viveros Báez. Universidad Técnica Federico Santa María. Chile.

Actas de Diseño

Marzo 2016 • Año 10 • Nº20 • Foro de Escuelas de Diseño • Facultad de Diseño y Comunicación • Universidad de Palermo

20

X Encuentro Latinoamericano de Diseño
“Diseño en Palermo”

VI Congreso Latinoamericano de Enseñanza
del Diseño

Comunicaciones Académicas

Julio 2015, Buenos Aires, Argentina



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

Este volumen reúne la agenda del Décimo Encuentro Latinoamericano de Diseño organizado por la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo Argentina, realizado en Buenos Aires durante julio de 2015. 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 / Tenth Latin-American Meeting of Design. Design in Palermo.

This volume gathers the agenda of the Tenth Latin-American Meeting of Design, organized by the Faculty of Design and Communication of the Palermo University-Argentina, that was held in Buenos Aires in July 2015.

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

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

Key words

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

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

O volume reúne a agenda do Décimo Encontro Latinoamericano do Design organizado pela a Faculdade de Design e Comunicação da Universidade de Palermo-Argentina, realizado em Buenos Aires em julho de 2015.

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

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

Palavras - chave

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

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

Actas de Diseño Nº 20
X Encuentro Latinoamericano de Diseño 2015
“Diseño en Palermo”
VI Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño
Comunicaciones Académicas.
ISSN 1850-2032

Facultad de Diseño y Comunicación.
Universidad de Palermo.
Buenos Aires, Argentina.
Noviembre 2015.

Actas de Diseño 20

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

Esta Veinteava edición (marzo 2016) reúne las actividades realizadas en el marco del X Encuentro Latinoamericano de Diseño y del VI Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño. Se incluyen además artículos teóricos y reflexivos del campo del Diseño elaborados por académicos y profesionales de América Latina y enviados especialmente para ser incluidos en esta publicación. Esta edición cuenta con un Comité Editorial y un Comité de Arbitraje de trayectoria y prestigio internacional.

La publicación se organiza en dos grandes áreas. El primer documento detalla las actividades realizadas en el VI Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño con la apertura, reuniones académicas, comisiones y conclusiones (pp. 33-136). Se pueden consultar los índices alfabéticos por expositor (pp. 108-119), por título (pp. 119-128) y por comisiones (pp. 128-136). Como excepción, debido a la gran cantidad de artículos recibidos para la publicación, esta edición par, contiene comunicaciones que no derivan del Congreso sino que fueron recibidos especialmente para ser parte de la publicación. Estos se pueden consultar por título y por autor (p. 241).

El segundo segmento está compuesto por el documento que describe la agenda de actividades del X Encuentro Latinoamericano de Diseño 2015 con un resumen de cada actividad desarrollada (pp. 137-187). Se pueden consultar los índices alfabéticos por expositor (pp. 174-180) y por título (pp. 180-187)

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

Los números pares de la Serie Actas de Diseño, como es en este caso la edición veinte, resume las actividades de los Encuentros Latinoamericanos de Diseño, en esta oportunidad la X Edición que se realizó del 27 de julio al 31 de julio de 2015.

Se presentan los auspicios institucionales que acompañan el X Encuentro organizados por Instituciones Oficiales (p. 11), Asociaciones (pp. 11-12), Embajadas en Argentina (p. 12) e Instituciones Educativas adherentes al Foro de Escuelas de Diseño (pp. 13-20).

El Foro de Escuelas de Diseño tiene, al cierre de esta edición, 325 instituciones educativas adheridas al mismo (ver listado de adherentes organizado por países en pp. 243-253).

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

Sumario

Auspician a Diseño en Palermo 2015

Instituciones Oficiales que auspician Diseño en Palermo 2015.....	p. 11
Asociaciones que auspician Diseño en Palermo 2015.....	pp. 11-12
Embajadas en Argentina que auspician Diseño en Palermo 2015.....	p. 12
Instituciones Educativas que acompañan Diseño en Palermo 2015.....	pp. 13-20
Listado de Instituciones Oficiales, Asociaciones, Embajadas e Instituciones educativas.....	pp. 21-24

Foro de Escuelas de Diseño - IX Plenario

IX Plenario del Foro de Escuelas de Diseño.....	p. 25
III Plenario de las Asociaciones de Carreras de Diseño	pp. 25-31
VI Reunión Programa Colaboración para el Desarrollo Académico.....	p. 31-32

Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño - VI edición

Comisiones y Ponencias.....	pp. 34-85
Conclusiones de la VI edición del Congreso.....	pp. 85-106
Comité Académico.....	p. 107
Índices del VI Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño:	
Conferencistas que presentaron ponencias.....	pp. 108-119
Ponencias presentadas.....	pp. 119-128
Comisiones.....	pp. 128-136

Encuentro Latinoamericano de Diseño - X edición

Actividades presentadas.....	pp. 138-172
Índices del X Encuentro Latinoamericano de Diseño:	
Expositores que dictaron Conferencias.....	pp. 174-180
Conferencias presentadas.....	pp. 180-187

Comunicaciones enviadas para su publicación en Actas de Diseño

Comunicaciones.....	pp. 189-239
Índice alfabético por título	p. 241
Índice alfabético por autor	p. 241
Síntesis de las instrucciones para autores.....	p. 242

Foro de Escuelas de Diseño - Adherentes

Autoridades Académicas Firmantes.....	pp. 243-253
Carta de adhesión al Foro de Escuelas de Diseño.....	p. 255

2015
DISEÑO EN
PALERMO
ENCUENTRO
LATINOAMERICANO

Facultad de Diseño y Comunicación
Universidad de Palermo
Julio 2015, Buenos Aires, Argentina

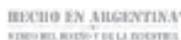
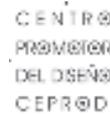


Instituciones Oficiales que auspician Diseño en Palermo 2015

Auspiciado por la Secretaría de Cultura de la Presidencia de la Nación



Asociaciones que auspician Diseño en Palermo 2015



designbrasil

PRODIS
Museos y Eventos

PROGRAMA
ARTODOS®

redargenta

FOROS PROFESIONALES Y EMPRESARIALES
SIEN

UGA
United Global
Academy
Latinoamérica

Embajadas en Argentina que auspician Diseño en Palermo 2015



Embajada
de Chile



Embajada
de Colombia



Consejería de Educación de la
Embajada del Reino de España



Embajada del Estado
de Palestina



Embajada de
Italia



Istituto Italiano di Cultura Buenos Aires.
Embajada de Italia



Embajada
del Perú



Embajada
de Portugal



Embajada
del Uruguay

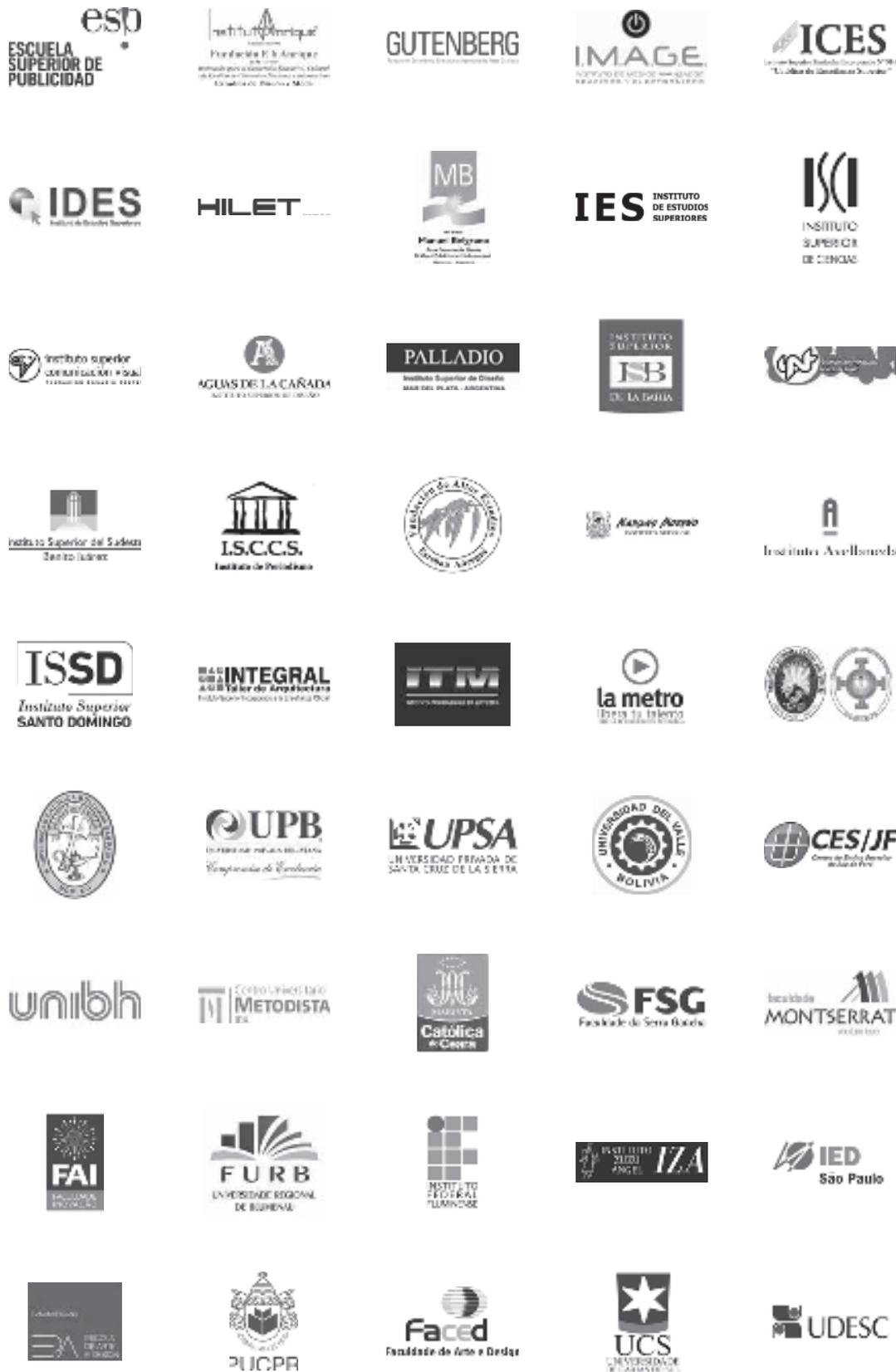
Instituciones educativas que acompañan Diseño en Palermo 2015

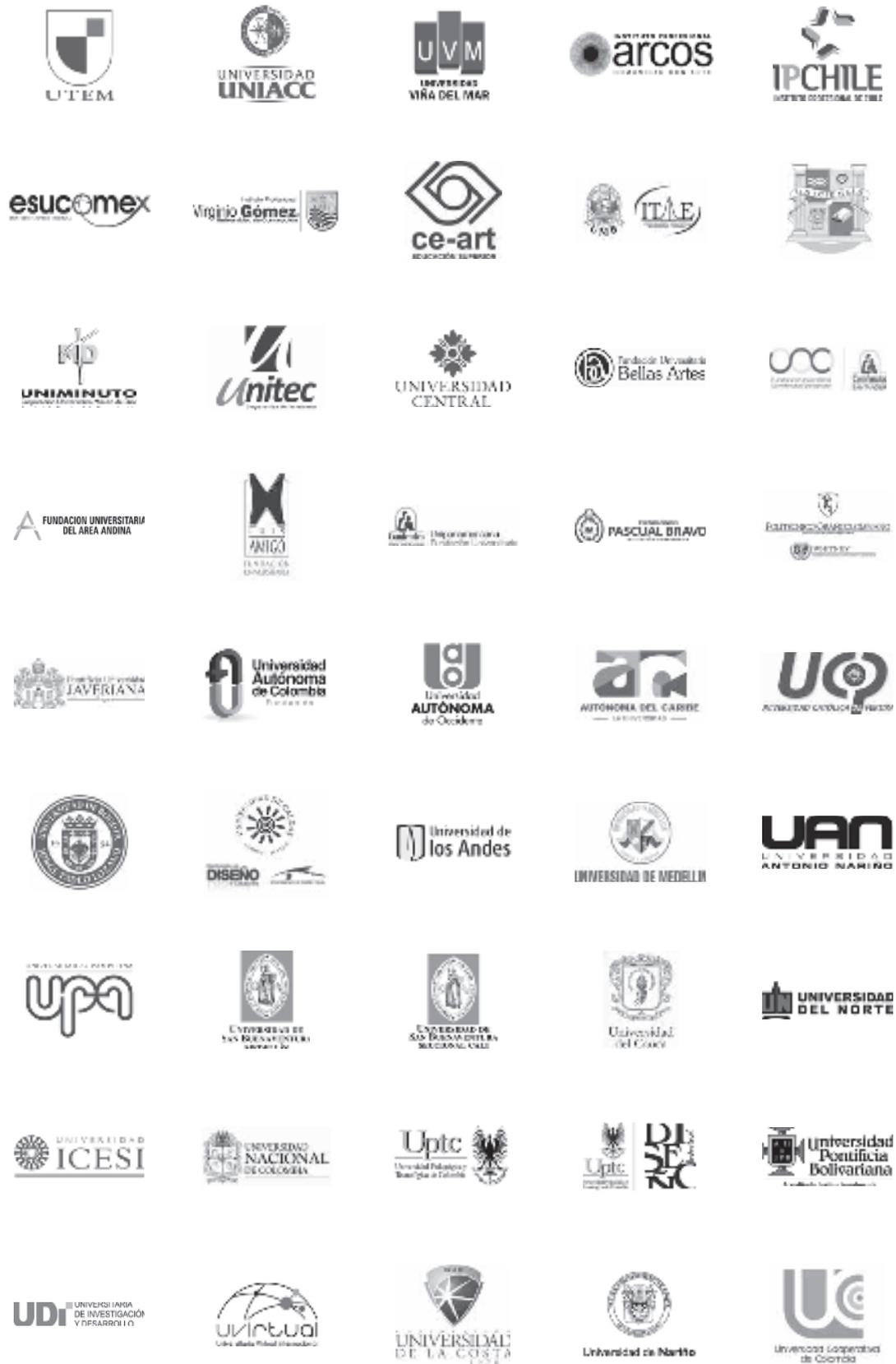
(Octubre 2012 - Diciembre 2013)

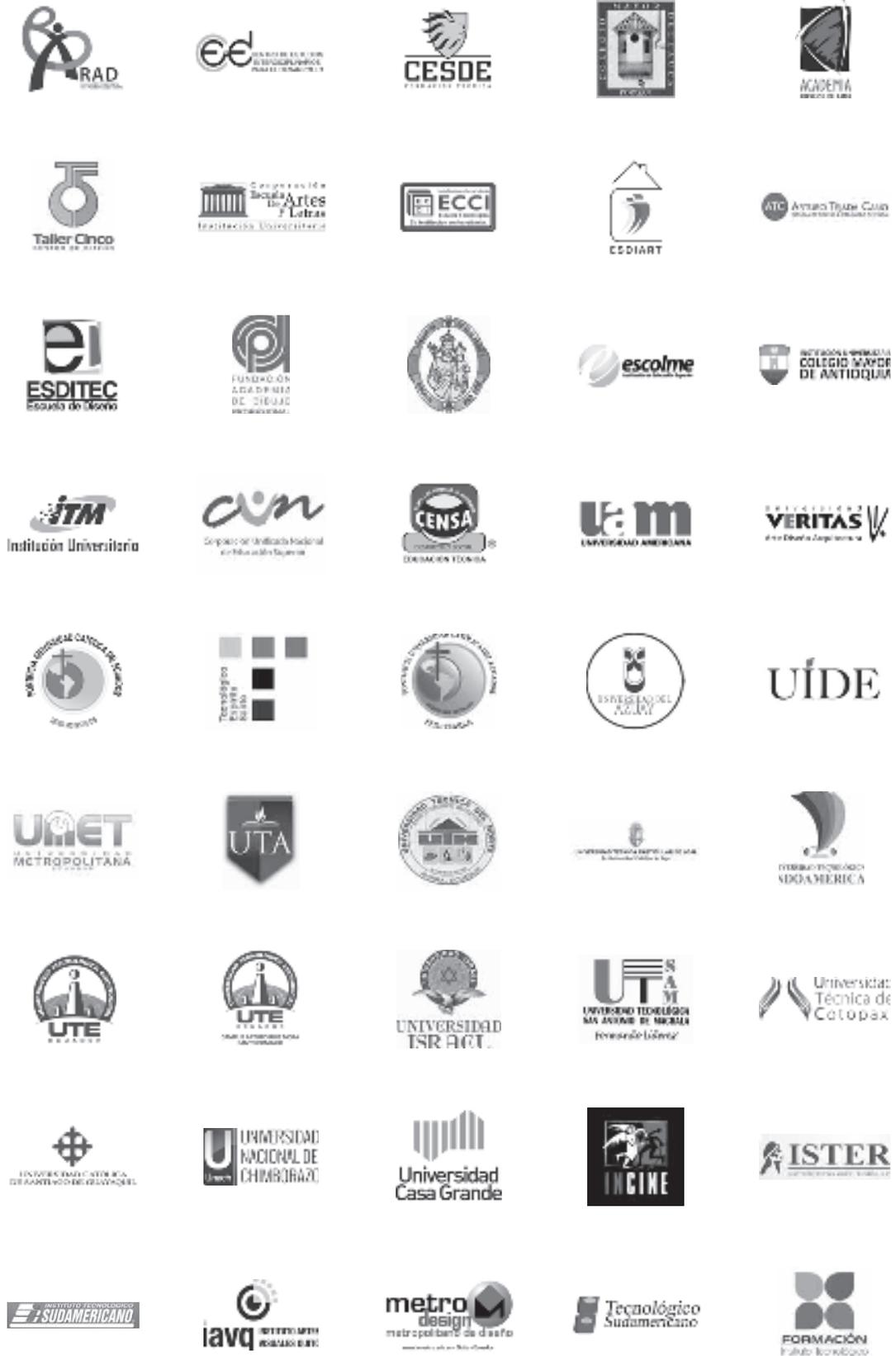


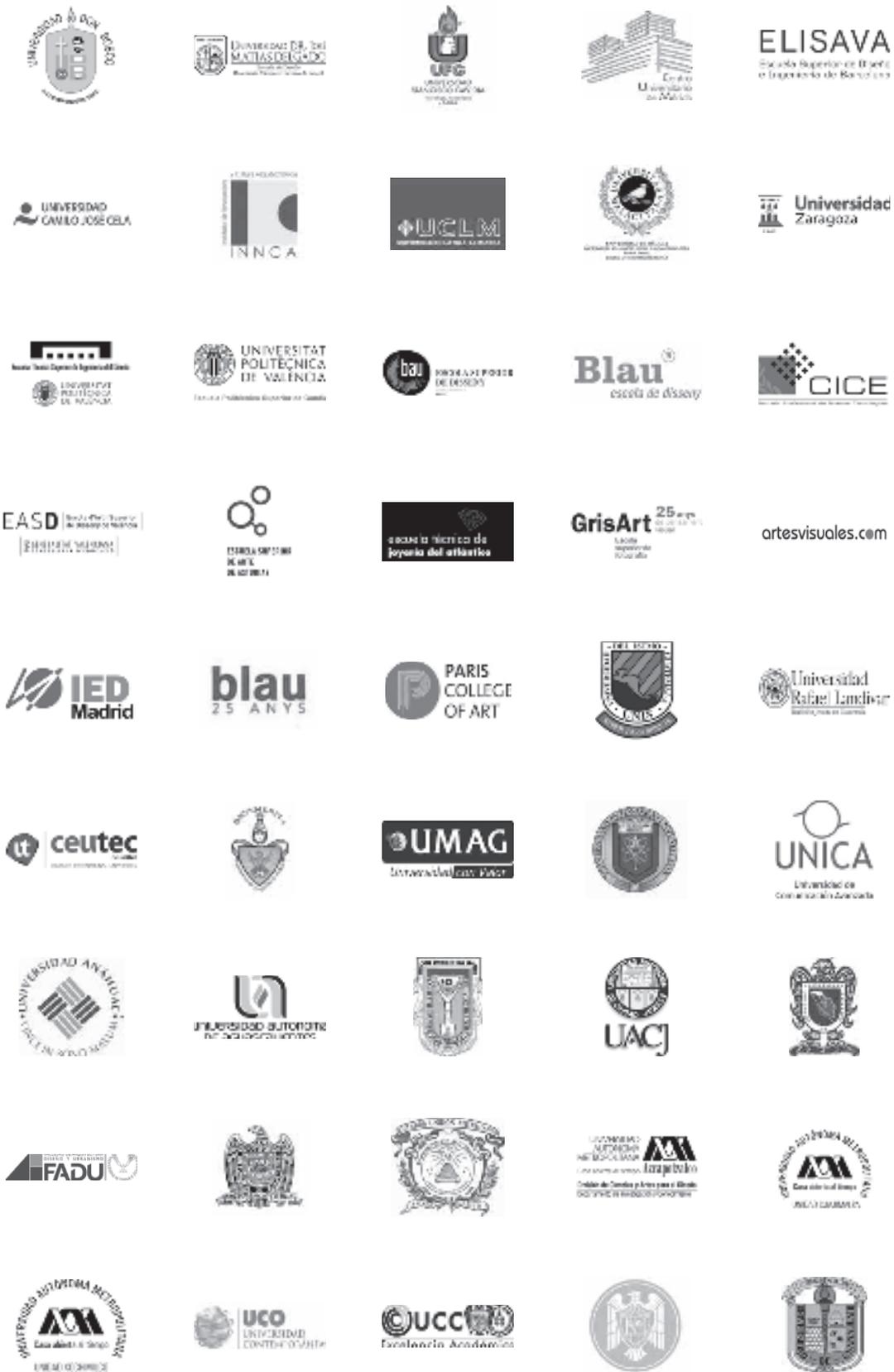
Monica Duch

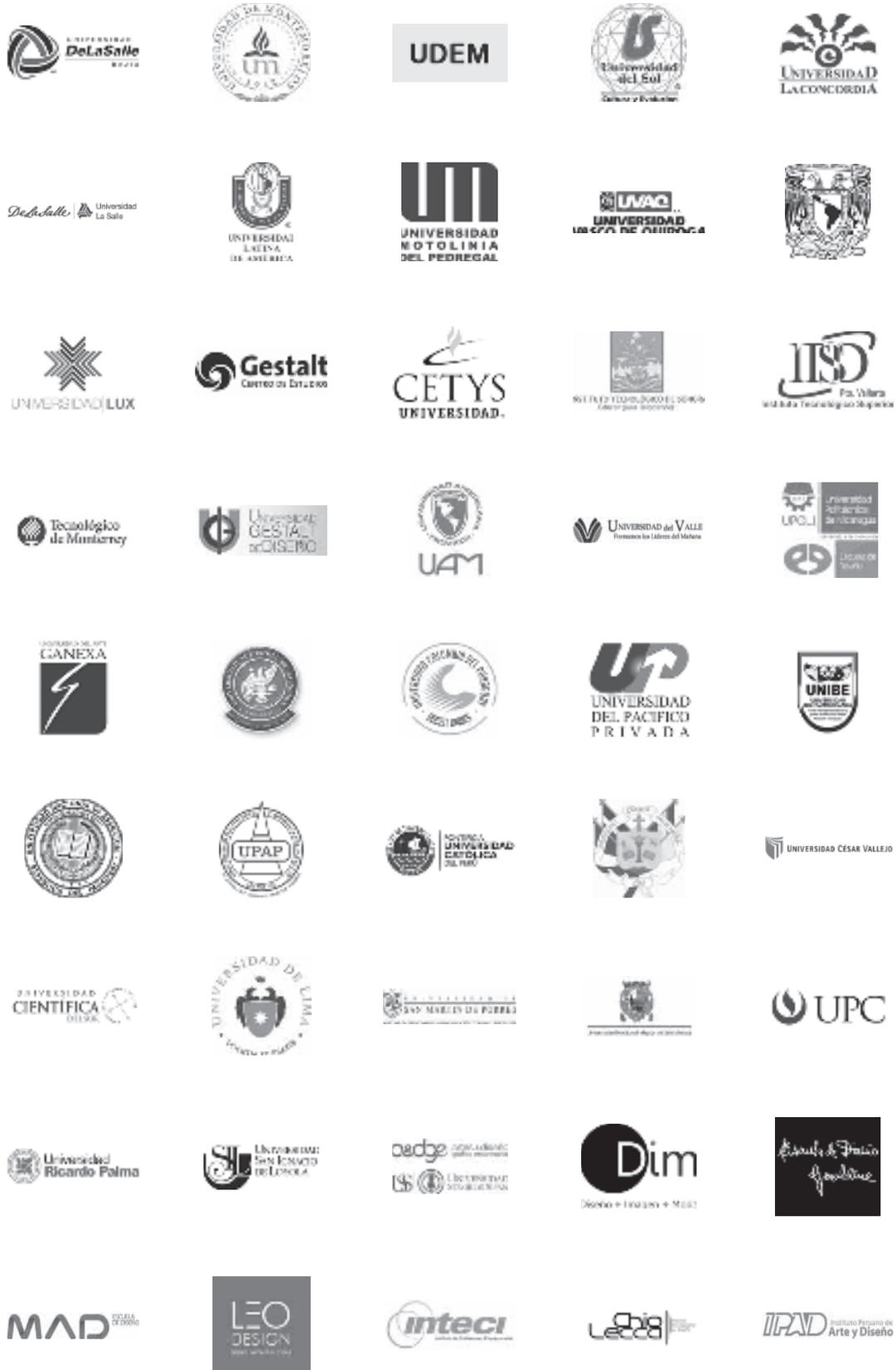














Listado de Instituciones Oficiales, Asociaciones, Embajadas e Instituciones educativas que acompañan Diseño en Palermo

Instituciones Oficiales que auspician Diseño en Palermo 2015

• Ministerio de Cultura • Ministerio de Relaciones Exteriores y Culto • Ministerio de Relaciones Exteriores y Culto - Fundación Export-Ar • Ministerio de Desarrollo Social - Secretaría de Coordinación y Monitoreo Institucional - Subsecretaría de Responsabilidad Social • Ministerio de Cultura del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Asociaciones que auspician Diseño en Palermo 2015

• ABD - Associação Brasileira de Designers de Interiores • AAM - Asociación Argentina de la Moda • ADVA - Asociación de Desarrolladores de Videojuegos Argentina • Asociación de Diseñadores en Comunicación Visual de Córdoba Argentina • ADGCO - Asociación de Diseñadores Gráficos de Colombia • ALADI - Asociación Latinoamericana de Diseño • ALADI SELLO RESPALDO • Book 21 • CAA - Cámara Argentina de Anunciantes • CEPRODI - Centro Promotor del Diseño • CDGM - Colegio de Diseñadores Gráficos de Misiones • CONPANAC - Confederación Panamericana de Profesionales de Alta Costura • Cumulus - International Association of Universities and Colleges of Art, Design and Media • CPAU - Consejo Profesional de Arquitectura y Urbanismo • Dara - Decoradores Argentinos Asociados • DIPRAP - Diseñadores de Interiores Profesionales Asociados del Perú • FELAFACS - Federación Latinoamericana de Facultades de Comunicación Social • FIAP - Festival Iberoamericano de la Publicidad • Fundación Habitat Patagónico • Grupo Colonia Diseño • HECHO EN ARGENTINA - Museo del Diseño y de la Industria • 4i International Institute for Integral Innovation • MODELBA - Moda Del Bicentenario • MAP - Museo de Arte de Piriapolis Map • Fundación Pan Klub - Museo Xul Solar • Portal DesignBrasil • PRODIS • Programa Artodos • RedArgenta Ediciones • SIEN Sociedad Industria y Empresa Nacional • UGA LA - United Global Academy Latinoamérica.

Embajadas en Argentina que auspician Diseño en Palermo 2015

• Embajada de Chile • Embajada de Colombia • Consejería de Educación de la Embajada del Reino de España • Embajada del Estado de Palestina • Embajada de Italia • Istituto Italiano di Cultura Buenos Aires, Ambasciata d'Italia • Embajada del Perú • Embajada de Portugal • Embajada de la República Oriental del Uruguay.

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

Argentina

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

Otras instituciones educativas: • Centro de Arte y Diseño Floral • CETIC Centro de Estudios Técnicos para la Industria de la Confección • Colegio Universitario IES Siglo 21 • Escuela de Arte Xul Solar • Escuela de Diseño en El Hábitat • Escuela de Diseño y Moda Donato Delego • Escuela Provincial de Artes Visuales N° 3031 "Gral. Manuel Belgrano" • Escuela Provincial de Educación Técnica N° 2 EPET • Escuela Superior de Artes Aplicadas Lino Enea Spilimbergo • Escuela Superior de Diseño de Rosario • ESP Escuela Superior de Publicidad Comunicación y Artes Visuales • Fundación E. B. Anrique • Gutenberg Instituto Argentino de Artes Gráficas • I.M.A.G.E. Instituto de Medios Avanzados, Gráficos y Electrónicos • ICES Instituto Católico de Enseñanza Superior • IDES Instituto de Estudios Superiores • HILET - Instituto Argentino de la Empresa • Instituto de Educación Superior Manuel Belgrano • Instituto de Estudios Superiores IES • Integral Instituto Superior de Diseño • Instituto Superior de Ciencias ISCI • Instituto Superior de Comunicación Visual / Fundación Rosario Diseño • Instituto Superior de Diseño Aguas de La Cañada - Córdoba • Instituto Superior de Diseño Palladio - Mar del Plata • Instituto Superior de La Bahía • Instituto Superior del Profesorado de Arte de Tandil IPAT • Instituto Superior del Sudeste, Benito Juárez • ISCCS - Instituto Superior en Ciencias

de la Comunicación Social • Instituto Superior Esteban Adrogué • Instituto Superior Mariano Moreno • Instituto Superior Nicolás Avellaneda • Instituto Superior Santo Domingo • Instituto Tecnológico N° 4 “San Isidro” • ITM Instituto Tecnológico de Motores • La Metro. Escuela de Comunicación Audiovisual.

Bolivia

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

Brasil

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

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

Chile

Universidades: • DuocUC - Fundación Duoc de la Pontificia Universidad Católica De Chile • Instituto Profesional

Alpes - Escuela de Comunicaciones • Universidad de la Serena • Universidad de los Lagos • Universidad de Playa Ancha, Valparaíso • Universidad de Valparaíso • Universidad del Bío-Bío • Universidad del Pacifico • Universidad Diego Portales • Universidad Mayor • Universidad San Sebastián • Universidad Santo Tomás • Universidad Santo Tomás - Antofagasta • Universidad Técnica Federico Santa María • Universidad Tecnológica de Chile- INACAP • Universidad Tecnológica Metropolitana • Universidad UNIACC • UVM, Universidad Viña Del Mar.

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

Colombia

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

Otras instituciones educativas: • Asociación Colombiana Red Académica de Diseño • Centro de Estudios Interdisciplinarios para el Desarrollo - CEIDE • CESDE Formación Técnica • Colegio Mayor del Cauca • Corporación Academia Superior de Artes • Corporación Educativa Taller Cinco Centro de Diseño • Corporación Escuela de Artes y Letras - Institución Universitaria • Corporación Unificada Nacional de Educación Superior - CUN • ECCI - Escuela Colombiana de Carreras Industriales • Escuela Colombiana de Diseño Interior y Artes Decorativas ESDIART • Escuela de Diseño & Mercadeo de Moda Arturo Tejada Cano • ESDITEC Escuela de Diseño • Fundación Academia de Dibujo Profesional • Fundación de Educación Superior San José • Fundación Escuela

Colombiana de Mercadotecnia ESCOLME • Institución Universitaria Colegio Mayor de Antioquia • Instituto Tecnológico Metropolitano • Corporación Unificada Nacional de Educación Superior - CUN • CENSA Centro de Sistemas de Antioquia.

Costa Rica

Universidades: • Universidad Americana UAM • Universidad Veritas.

Ecuador

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

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

El Salvador

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

España

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

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

Francia

Universidades: • Paris College of Art.

Guatemala

Universidades: • Universidad del Istmo • Universidad Rafael Landívar.

Honduras

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

México

Universidades: • Benemérita Universidad Autónoma de Puebla • UMAG - Universidad Méxicoamericana del Golfo • UNAL Universidad Autónoma de Nuevo León • UNICA • Universidad de Comunicación Avanzada • Universidad Anáhuac - México Norte • Universidad Autónoma de Aguascalientes • Universidad Autónoma de Baja California • Universidad Autónoma de Baja California (Campus Mexicali) • UACJ, Universidad Autónoma de Ciudad Juárez • Universidad Autónoma de Guerrero • Universidad Autónoma de Tamaulipas • Universidad Autónoma de Zacatecas • Universidad Autónoma del Estado de México • Universidad Autónoma Metropolitana - Unidad Azcapotzalco • Universidad Autónoma Metropolitana - Unidad Cuajimalpa • Universidad Autónoma Metropolitana - Unidad Xochimilco • Universidad Contemporánea (UCO) • Universidad Cristóbal Colón UCC • Universidad de Colima • Universidad de Guanajuato • Universidad de La Salle Bajío • Universidad de Morelos • Universidad de Monterrey UDEM • Universidad del Sol • Universidad La Concordia • Universidad La Salle • Universidad Latina de América (UNLA) • Universidad Motolinia del Pedregal • Universidad Vasco de Quiroga • UNAM - Universidad Nacional Autónoma de México • Universidad Lux.

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

Nicaragua

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

Panamá

Universidades: • Universidad del Arte Ganexa.

Paraguay

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

Perú

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

Otras instituciones educativas: • DIM Diseño + Imagen + Moda • Escuela de Diseño Geraldine • Escuela de Moda & Diseño MAD • IESTP. de Diseño Publicitario Leo Design • Instituto de Profesiones Empresariales INTECI • Instituto Internacional de Diseño de Modas Chio Lecca • IPAD - Instituto Peruano de Arte y Diseño • Instituto Superior Tecnológico Continental • Instituto Toulouse Lautrec • ISIL - Instituto San Ignacio de Loyola • Universidad Peruana de Arte Orval.

Portugal

Universidades: • Universidade do Algarve.

Puerto Rico

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

República Dominicana

Universidades: • Universidad Iberoamericana UNIBE.

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

Uruguay

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

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

Venezuela

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

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

Foro de Escuelas de Diseño - IX Plenario 2015

Introducción

El Foro de Escuelas de Diseño está instalado desde el año 2006 como la única red formal que permite comparar experiencias pedagógicas, reflexionar, fundamentar, producir y comunicar proyectos comunes que amplíen las perspectivas del Diseño como profesión y disciplina en el continente. Esta red reúne a más de 320 instituciones de América y Europa.

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

IX Plenario del Foro de Escuelas de Diseño

El IX Plenario que se desarrolló dentro del VII Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño, tuvo su apertura el lunes 27 de julio de 2015, en la sede de Mario Bravo 1050, con la presencia de más de 200 autoridades académicas y docentes de toda Latinoamérica y Europa. La mesa de coordinación del Plenario fue presidida por autoridades de la Facultad de Diseño y Comunicación: Oscar Echevarría, decano; Jorge Gaitto, secretario académico y Roberto Céspedes, coordinador de Doctorado en Diseño.

Abrieron la reunión tres adherentes del Foro de Escuelas: Ana Beatriz Pereira de Andrade (UNESP, Brasil), Alban Martínez Gueyraud (Universidad Columbia del Paraguay, Paraguay) y Andres Villela (Cumulus, Chile).

I Plenario del Comité del Diseño Latino - Embajadores del Diseño Latino

En el marco del Plenario del Foro de Escuelas de Diseño se realizó la Reunión Fundacional del Comité de Diseño Latino.

Los Embajadores del Diseño Latino son académicos y/o profesionales destacados, con una experiencia y un probado compromiso con el Diseño, los mismos son designados por la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

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

En reunión fundacional estuvieron presentes 41 embajadores (ordenados alfabéticamente por país): Carolina Menso (Argentina) • Sandra Navarrete (Argentina) • Susana Machicao (Bolivia) • Sergio Vega Camacho (Bolivia) • Lucía Acar (Brasil) • Carolina Bustos Raffainer

(Brasil) • André de Freitas Ramos (Brasil) • Leo Eyer Bold (Brasil) • Ronald Kapaz (Brasil) • Ana Beatriz Pereira de Andrade (Brasil) • Rodrigo Queiroz (Brasil) • Joaquim Redig (Brasil) • Felipe Tabora (Brasil) • Mila Waldeck (Brasil) • Santiago Aranguiz Sánchez (Chile) • Mario Dorochei Fernando (Chile) • Manuel Figueroa Aguilera (Chile) • Guido Olivares (Chile) • Fernando Alberto Álvarez Romero (Colombia) • Diego Giovanni Bérnudez Aguirre (Colombia) • Juan Manuel Gaviria (Colombia) • Wilson Gómez Gómez (Colombia) • Edgar Saavedra (Colombia) • Edward Zambrano Lozano (Colombia) • Pablo Iturralde (Ecuador) • Steven Faerm (EE.UU.) • Cayetano Cruz (España) • Fabián Bautista Saucedo (México) • Felipe de Jesús Covarrubias Álvarez del Castillo (México) • Osvaldo Gaona (México) • José Manuel Morelos Villegas (México) • Luis Jorge Soto Walls (México) • Luz del Carmen Vilchis Esquivel (México) • Jimena Mariana García Ascolani (Paraguay) • Alban Martínez Gueyraud (Paraguay) • Rocío Lecca (Perú) • Yván Alexander Mendívez Espinoza (Perú) • Mihaela Radulescu de Barrio de Mendoza (Perú) • Rafael Vivanco (Perú) • Eduardo Hipogrosso (Uruguay) • Gustavo Wojciechowski - maca (Uruguay).

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

III Plenario de las Asociaciones de Carreras de Diseño y presentaciones

Esta reunión se realizó el día lunes 27 de julio de 11 a 13 hs. divididos por áreas para debatir, intercambiar experiencias y generar proyectos entre todos los actores vinculados a la enseñanza del Diseño. La actividad continuó en un segundo bloque de 15 a 17 hs.

La iniciativa de la creación de las Asociaciones de Carreras de Diseño surgió en el VI Plenario del Foro de Escuelas en julio de 2012, son cinco las Asociaciones de alcance latinoamericano en las áreas de: Diseño Gráfico, Industrial, Multimedia/Digital, Interiorismo y Moda. En esta edición se sumó la Asociación de Carreras de Diseño de Arte, que surgió el 2014 como un Plenario de Foro de Escuelas de Arte. Todas las Asociaciones están integradas por directivos y docentes de instituciones educativas de Latinoamérica, que se vinculan entre sí para la conformación de redes de cooperación e intercambio académico que buscan desarrollar y resolver cuestiones concretas de cada una de las áreas específicas del Diseño.

A este III Plenario asistieron más de 180 académicos provenientes de distintas instituciones educativas de América Latina y Europa dedicadas a la enseñanza del Diseño. A continuación se detallan a quienes se adherieron a las Asociaciones en la VI edición del Congreso (ordenados por área y alfabéticamente):

Arte:

• Liuba Alberti (Universidad de los Andes) • Rodrigo Eduardo Gómez Mura (Universidad Austral de Chile - UACH) • Luz del Carmen Alicia Vilchis Esquivel (Universidad Nacional Autónoma de México - UNAM).

Diseño Gráfico:

• Liuba Alberti (Profesional independiente) • Félix Augusto Cardona Olaya (Antonio José Camacho Institución Universitaria) • Fernanda de Abreu Cardoso (Universidade Federal do Rio de Janeiro) • Joao Fernando Igansi Nunes (Universidade Federal de Pelotas).

Diseño Industrial:

• Amilton Arruda (Universidade Federal de Pernambuco) • Julia Azulay Cordero (Universidad Siglo XXI) • Juliana Cuervo (Universidad de San Buenaventura) • Claudio Roberto Goya (Profesional independiente) • Beany Guimaraes Monteiro (Universidade Federal do Rio de Janeiro) • Gabriela de los Ángeles López García (Universidad Técnica Federico Santa María) • Pablo Melzer (Duoc UC) • Marta Nydia Molina González (Universidad Autónoma de Nuevo León) • Izaul Parra Piérart (Profesional independiente) • Juan Ignacio Pico (Profesional independiente) • Paulo Roberto Silva (Profesional independiente) • Raúl Alfredo Vargas Delgado (Instituto Tecnológico Metropolitano).

Interiorismo:

• María José Ferrero Ibarguen (Profesional independiente) • Stella Hermida (Universidade Federal do Rio de Janeiro) • Mónica Radrizzani (Profesional independiente) • Jairo Luis Valencia Ebratt (Universidad Autónoma del Caribe).

Moda:

• Sandra Ximena Beltran Mazón (Instituto Metropolitano de Diseño) • Roxana Ramos (Toulouse Lautrec).

Multimedia / Digital:

• Rodrigo Eduardo Gomez Mura (Profesional independiente).

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

El listado de adherentes de Asociaciones que firmaron en el IV Congreso (julio 2013) fue publicado en *Actas de Diseño* (2014, Marzo). Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, Vol. 16, pp. 21-23.

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

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

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

AS01. ¿Cómo mejorar la enseñanza del diseño gráfico? ¿Cómo colaborar con el desarrollo profesional y la inserción laboral de los egresados? ¿Cómo incorporar la temática ambiental/sustentabilidad en los planes de estudio? Gabriel Bernal García [Escuela de Artes y Letras Institución Universitaria / Colombia]

¿Cómo mejorar la enseñanza del diseño gráfico?

El diseño gráfico desde el contexto de la formación profesional cuenta con programas académicos pertinentes en Colombia en su gran mayoría, los planes de estudio están estructurados a nivel curricular y permiten adquirir las competencias y conocimientos propios de la profesión, se cuenta también con la tecnología de punta y los procesos de aprendizaje en las áreas básicas, de especialización y de profundización, de igual manera se amplía el conocimiento en áreas como la animación, la ilustración, el diseño digital, el diseño interactivo, el diseño hipermedial, desarrollo Web, entre otros. Pero es indispensable mejorar en los programas académicos: los procesos de gestión, incrementar el área de marketing, mejorar áreas relacionadas con servicio al cliente y presupuestos, manejo de una segunda lengua, siendo estos aspectos, tal vez la mayor debilidad que se presenta en los egresados; se forman excelentes diseñadores pero no se les brindan herramientas gerenciales para la toma de decisiones, manejo de clientes y de los diferentes *stakeholders*.

¿Cómo colaborar con el desarrollo profesional y la inserción laboral de los egresados?

Se deben ampliar las competencias de servicio al cliente y aptitudes de gerencia, a través de la inserción en el currículo de asignaturas como: Gestión de proyectos, Gerencia del diseño, Taller de gerencia empresarial, Taller de mercadeo, Relaciones Públicas, entre otros. Se pueden implementar seminarios de capacitación y actualización en estas áreas; diplomados enfocados al conocimiento de la industria del diseño desde una perspectiva global y transversal al diseño en general. Por otra parte, para la inserción laboral es importante la participación activa del área de pasantía o práctica profesional de cada Institución de Educación Superior para que el estudiante antes de graduarse acceda a una empresa y realice ese primer acercamiento al mundo laboral; de igual manera se deben establecer los convenios necesarios con empresas públicas o privadas para establecer una relación en beneficio mutuo, y finalmente enfocar al egresado con una mentalidad para el desarrollo de proyectos free lance, autosostenible y como generador de empleo.

¿Cómo incorporar la temática ambiental/sustentabilidad en los planes de estudio?

Se debe implementar este tema desde la base, desde el inicio del programa académico es importante hablar del tema ambiental y la sustentabilidad, con el objetivo de generar conciencia sobre la conservación de recursos, de sustentabilidad económica, social y política. De igual manera implementar en el plan de estudios los conte-

nidos necesarios, realizar talleres interdisciplinarios relacionados con el tema, mostrar ejemplos a nivel global en beneficio ambiental, programar foros y seminarios con especialistas. En nuestra institución ya se tratan temas en algunas asignaturas sobre: tintas ecológicas, sustratos reciclables, uso adecuado de los recursos, desperdicio del papel, entre otros. Es importante desarrollar proyectos académicos con clientes reales; también muestras y exposiciones de trabajos finales con el objetivo de interactuar eficientemente tanto en diseño como en producción final. El diseño filosóficamente busca el bienestar de las personas, debemos respetar esta premisa.

AS02. ¿Cómo incorporar la temática ambiental/ sustentabilidad en los planes de estudio? Wilson Orlando Gómez Gómez [Corporación Universitaria Minuto de Dios / Colombia]

Para dar una respuesta a esta pregunta debemos pensar en una fórmula que encierre varios componentes, el primero de ellos debe ser el compromiso institucional representado en su misión, que vaya de la mano con el perfil de nuestros estudiantes y la tendencia mundial de conservar el medio ambiente. El segundo es incentivar el trabajo praxeológico, transversal e interdisciplinar para asegurar una debida motivación en los estudiantes y docentes; la tercera incluir asignaturas profesionales o electivas de fundamento ecológico y como cuarta el fortalecimiento de la investigación en semilleros.

AS03. Design inclusivo como objeto de educação. Fernanda Henriques [Universidade Estadual Paulista / Brasil]

Todos os projetos de design gráfico objetivam ser compreendidos pelos receptores porém, muitas vezes, são ignoradas as limitações de algumas minorias. Conhecer as possíveis deficiências e considerá-las é uma importante perspectiva a ser incorporada. A relação visual-cognitiva poder variar sobremaneira e o designer precisa deixar de assumir a postura de criar a partir de suas próprias experiências para ter consciência dos diferentes públicos e suas intrincadas necessidades. Dessa forma, acredita-se que a educação em design deve ir além de questões puramente estéticas e funcionais para priorizar as possibilidades de uma contribuição efetiva para o bem estar público.

AS04. De la investigación a la práctica ¿Cómo mejorar la enseñanza del Diseño Gráfico? Andrea Daniela Larrea Solórzano [Universidad Tecnológica Indoamérica / Ecuador]

Investigar previo a diseñar debe ser la premisa constante en las clases de diseño. Al diseñador con frecuencia se lo ubica como un profesional práctico ya que se la considera una disciplina proyectual lo que orienta los métodos de enseñanza hacia aplicaciones más prácticas, valorando mínimamente las clases teóricas. Parte de las carreras conciben la idea del diseñador gráfico fuera del contexto actual fruto de la propia formación de los docentes. Depende de nosotros variar esta orientación, descartando la visión del todólogo y forjando el diseñador especialista que conciba el trabajo grupal como una necesidad y no como una obligación.

AS05. Acuerdos, intercambios y proyectos institucionales. María Patricia Lopera Calle [Institución Universitaria Pascual Bravo / Colombia]

El Simposio Internacional de Diseño Sostenible es un evento de carácter académico que convoca a académicos internacionales y nacionales expertos en sostenibilidad y con experiencia en arte, diseño e ingeniería, punto de encuentro entre la experiencia y conocimiento.

La cuarta edición se celebrará los días 6 y 7 de octubre de 2015, en la ciudad de Medellín-Colombia, el Diseño Sostenible, diseño a favor del medio ambiente, tiene como objetivo desarrollar nuevas maneras de satisfacer las necesidades del consumidor de una forma consciente del cuidado de los recursos naturales, esta concepción del diseño contempla la cultura, los procesos de producción, los materiales, el ambiente y su ciclo de vida útil. En este evento se creará la Red Iberoamericana de Diseño Sostenible, están invitados a participar de ella todas las universidades presentes, su finalidad es generar alianzas, movilidad académica y participación en escenarios virtuales de expertos temáticos. De igual manera se están buscando aliados académicos para que colaborativamente, se desarrolle el primer proyecto de la RED, creación de un centro de pensamiento en diseño sostenible.

AS06. La inserción de diseño en un nuevo escenario. Ramiro Pérez [Universidad de Palermo / Argentina]

El primer empleo para todas las generaciones fue y será un desafío difícil de sortear. No es la idea de esta exposición caer en lugares comunes sino por el contrario ver y analizar de manera positiva los cambios que se han producido o se están produciendo en el mercado laboral y profesional hoy. Llevar adelante por más de veinte años un estudio de diseño y comunicación en un proceso de radicales transformaciones, como son las que estamos atravesando, nos otorga la capacidad de aportar una mirada desde la actualidad comercial de nuestra profesión y su inserción en el mercado productivo.

AS07. ¿Cómo colaborar con el desarrollo profesional y la inserción laboral de los egresados? Mihaela Radulescu de Barrio de Mendoza [Pontificia Universidad Católica del Perú / Perú]

La inserción laboral de los egresados depende de los vínculos previos entre la Universidad y el contexto socioeconómico y cultural, que desarrollan componentes conceptuales, estratégicos y prácticos, con efectos directos en la construcción de los perfiles de aprendizaje y en delimitación didáctica de sus competencias. Con esta visión, se enfoca valor actual del diseño, su carácter extensivo y expansivo, su presencia constante en toda esfera de actividad. Hoy se diseñan productos, ambientes, objetos, imágenes, eventos, universos. El diseño es integral. La tipología de formas y recursos no funciona a priori. El diseño cumple con un propósito, se construye a partir del análisis situacional y se realiza en función de condiciones, expectativas y posibilidades. El desarrollo estratégico del proyecto de diseño es fundamental e implica investigar, crear, gestionar, producir, proyectar, planificar.

Para su desarrollo profesional, el diseñador debe contar con una competencia general (cultural, profesional, analítica estratégica, creativa, artística, tecnológica, de

investigación y gestión) y manejar especializaciones por dominios o campos de actividad. Su profesionalismo es medido por el cumplimiento de la operación, en las condiciones y el tiempo establecido. Para ello, debe dominar la planificación, la gestión y la producción. El valor de diseñador está en relación directa con la comprensión de su rol en un proyecto empresarial, institucional o individual y con el resultado en el mercado y sociedad de su intervención. Debe tener por ende una formación integral, un pensamiento estratégico, método y técnicas de evaluación. La eficacia y la eficiencia del diseñador depende de su capacidad de investigación, creación y gestión del proyecto que lleva a cabo, de su capacidad de trabajo autónomo por un lado y de trabajo en grupo por el otro, de su capacidad de comprensión / evaluación de situaciones.

AS08. ¿Cómo colaborar con el desarrollo profesional y la inserción laboral de los egresados? María Cecilia Ribecco [Escuela Provincial de Artes Visuales Nº 3031 “Gral. Manuel Belgrano” / Argentina]

El desarrollo profesional y la inserción laboral de los egresados de las carreras de diseño gráfico constituyen hoy uno de los debates más importantes dentro de las instituciones educativas del sector. Una de las causas que interviene de manera directa en el desarrollo profesional de los diseñadores es la brecha existente entre los contenidos y experiencias que transitan dentro de la carrera y lo que sucede al querer insertarse laboralmente en un mercado altamente competitivo para el cual no han sido preparados. La desactualización de las estructuras curriculares, que dependen en el caso de las instituciones de orden público de la aprobación de las mismas por parte de profesionales de la educación que, en la mayoría de los casos, desconocen la disciplina, sus alcances y su campo laboral genera una problemática que debe ser solucionada a través de la implementación de distintas alternativas que surjan de la propia institución en pos de generar oportunidades para los estudiantes. El desarrollo de capacitaciones de extensión que se vayan actualizando según las necesidades educativas resulta relevante para aprender sobre proyectos innovadores y tomar contacto con profesionales que puedan enseñar sus experiencias y dar orientación sobre nuevos procesos. Generar espacios de trabajo interdisciplinario donde los alumnos puedan enfrentarse a situaciones reales donde tengan que evaluar necesidades, planificar y compartir la toma de decisiones junto a un equipo de trabajo integrado por emprendedores o empresarios es la clave para dar apoyo a lo aprendido en el aula y enriquecer al mismo tiempo las prácticas de los docentes.

AS09. ¿Cómo mejorar la enseñanza del Diseño Gráfico? Victoria Solís y Miriam Liborio [Universidad Blas Pascal / Argentina]

Esta presentación se hace en representación de la Licenciatura en Diseño Gráfico y del Laboratorio de Diseño y Comunicación Gráfica de la Universidad Blas Pascal (Córdoba - Argentina).

El argumento de la presentación se centra en considerar al Diseño Gráfico como saber técnico, instrumental en continua transformación. Este concepto, es superador del

concepto cerrado de disciplina y es el que guía la propuesta pedagógica de la Carrera y de su correspondiente plan de Estudio. Pensamos al Diseño como un sistema compartible y transmisible, capaz de proponer soluciones innovativas para la comunicación social. Es el objetivo final es trazar las bases para futuros acuerdos entre las distintas Escuelas de Diseño de cara a los nuevos paradigmas de la contemporaneidad que a nuestro entender se deben revisar a la luz de la interdisciplinariedad, la complejidad y la intersubjetividad.

AS10. ¿Cómo la academia forja un estilo creativo inédito en sus estudiantes? Luis Fernando Téllez Jerez [Fundación Universitaria Comfenalco Santander / Colombia]

El concepto “de autor” es transversal a la función de crear, al sentido de identificación y de diferenciación en un producto final, a mostrar una firma o rúbrica que caracterice y destaque el trabajo de un creativo frente a otros. Es un referente actual, escuchamos hablar de “cocina de autor” para comida gourmet, “diseño de autor” en alta costura, en líneas de calzado, en productos y elementos de uso cotidiano; pero casi no se evidencia en la comunicación visual, la identidad corporativa o los valores de comunicación que se proyectan desde las empresas. La razón es sencilla, el creativo de hoy no se preocupa por fundar o establecer su estilo o estampar su forma de comunicar, tampoco en las empresas se evidencia un esfuerzo por mantener una línea estética o un discurso creativo estable que facilite la recordación y ayude al posicionamiento de marca.

Dicho de otra manera, la creación en el diseño de comunicación visual se convierte en una especie de “servicio desechable” que aparece con una necesidad urgente de anunciar y se desecha tan pronto expire este momento; y la creatividad entonces se ve limitada a cumplir objetivos a corto plazo dejando a un lado la oportunidad de impactar a largo plazo.

Desde el trabajo del creativo en el diseño de comunicación visual, cuando no se establece un estilo que lo identifique, o un sello en el trazo, en la tipografía o las temáticas que resuelva los problemas de comunicación encomendados, el creativo pierde la oportunidad de destacarse e innovar en profesión, se pierde contundencia para mostrar valor agregado y peor aun cuando no se trabaja en un estilo propio sino en un estilo marcado por otro creativo, incluso llegando a cometer plagio cuando la influencia de ese trabajo es muy notoria en el propio.

Toda la información sobre la Asociación de Carreras de Diseño Gráfico en www.palermo.edu/asociaciones

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

AS11. Gestión de Estrategias Académicas para el apoyo a la licenciatura en Diseño Industrial. Alejandra Marín González [Universidad Autónoma de Nuevo León / México]

Esta propuesta pretende definir estrategias para la gestión de actividades académicas para Diseño Industrial,

que formen parte de actividades que soporten una red planeada de acciones para mejorar la dinámica y enriquecimiento de la responsabilidad de los profesores en la academia de diseño industrial.

El planteamiento de una planeación de actividades académicas que impulsen una serie de actividades, fueron propuestas por la necesidad de dar respuesta a una serie de observaciones realizadas por el auto estudio para la acreditación internacional de la licenciatura en Diseño industrial y además de considerar el plan de desarrollo institucional en el renglón de desarrollo tecnológico, publicación científica y la internacionalización.

AS12. Apuntes sobre la performatividad de la problemática para el proceso de diseño. Edgar Saavedra Torres [Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia / Colombia]

Los procesos y métodos de diseño son parte fundamental de la formación de diseñadores, autores tales como Munari, Rodríguez y Cross, advierten de su importancia; sin embargo con Alexander y Jones, se plantea una discusión referente a la construcción de la necesidad y su resolución estratégica. Esta ponencia pretende contribuir a abrir una nueva línea de discusión en cuanto al potencial performador de la construcción de la problemática para el diseño.

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

AS13. La enseñanza de la Función o Morfología de la Estética. Marcela Cifré [Fundación de Altos Estudios Esteban Adrogué / Argentina]

“La forma sigue a la función”, principio funcionalista relacionado con la arquitectura y el diseño moderno, del siglo pasado. Parece ser lógico, en cuanto a concepto, concluir que, para atender a las necesidades generales del usuario, el diseñador piense en la forma a partir de la función.

Se abre un debate interesante sobre la integridad del diseño ya que, si se referencia a Sullivan, quien también sostenía esta ley (1896), aunque las funciones no cambien, el tiempo sí evoluciona las formas, por lo que, según se analiza, la enseñanza debiera estar orientada por la teoría, acompañada de acción, en cuanto al conocimiento de la función y, a tiempo, sostenida por las herramientas suficientes para brindar soluciones a un usuario, personalizándolas, generando morfologías cuya estética satisfaga sus necesidades.

AS14. Diseñar espacios desde la experiencia sensible. Sandra Navarrete [Universidad de Mendoza / Argentina]

El objetivo de esta reflexión es presentar una experiencia de enseñanza del diseño de interiores, incluyendo variables fenomenológicas. La fenomenología incorpora los modos de aprehender el mundo a través de la experiencia sensible. Los procesos de diseño requieren una sólida base conceptual, pero también incorporar los sentidos, la percepción, para llegar a la idea. Estos términos forman parte del lenguaje habitual de la práctica proyectual, en

la que se involucran experiencias estéticas, sensibles, para lograr una aproximación integradora y humanizada a la idea generadora de la obra a diseñar.

AS15. ¿Cómo colaborar con el desarrollo profesional y la inserción laboral de los egresados? Germán Streckwall [Profesional independiente / Argentina]

Podemos advertir, desde hace un tiempo un cambio de paradigma entre el estudiante y su futura inserción laboral. El modelo del deber estudiar para obtener el título y luego conseguir un trabajo, perdió cabida ante las exigencias respecto a los antecedentes laborales. Asimismo, las universidades tomaban la graduación como una despedida, y la relación pasaba a un campo meramente afectivo.

Es por esto que desde los primeros años de carrera, se deben implementar metodologías apropiadas para la inserción laboral, sobre todo en carreras relativamente nuevas, con Docentes adecuados y vinculados a los alumnos, generando identidad, promoviendo la inserción laboral de los estudiantes y acompañando la formación permanente de los graduados.

Toda la información sobre la Asociación de Carreras de Diseño Gráfico en www.palermo.edu/asociaciones

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

AS16. La Moda como un fenómeno social. Lucía Acar [UNESA - IZA / Brasil]

Hoy en día la sociedad contemporánea se presenta como el lugar donde los elementos de tipo: estilo de vida, género, edad, orientación sexual, identidad étnica, se encuentran entre los principales factores que contribuyen a que la identidad social de los individuos, favorecido por las prácticas del diseño, permite la identificación con los grupos sociales que pertenecen socialmente, incluso más que la clase social a la que pertenecen. Una serie de posibilidades y realización.

AS17. Convergencia entre la moda internacional y la identidad particular. Luz Guiomar Maldonado [Universidad Autónoma de Manizales / Colombia]

Este trabajo toma algunos aspectos de la investigación La experiencia del cuerpo a través de la indumentaria en el siglo XX en Colombia, relacionados con el traje típico como elemento identitario, a partir del mismo se busca señalar la importancia de los Elementos identitarios locales y regionales para la construcción de una moda internacional pero también señalar los riesgos que se tienen vía los procesos de globalización de la pérdida de las identidades particulares. Para ello se realizará en primer lugar una reflexión acerca del concepto de identidad, y del traje típico como un aspecto identitario posteriormente se desarrollarán las siguientes tesis: la moda internacional necesita tomar aspectos identitarios particulares para el desarrollo de sus propuestas.

La globalización supone un riesgo de preservación de los aspectos identitarios y en ese sentido el traje típico ha devenido en disfraz.

La convergencia entre la moda internacional y la identidad particular implica un proceso de fusión de horizontes que permita la pervivencia de lo autóctono al lado de lo foráneo o sea un diálogo intercultural.

AS18. ¿Cómo mejorar la enseñanza del Diseño de Moda? Edward Venero Carrasco [Pontificia Universidad Católica del Perú / Perú]

¿Qué significa diseñar moda desde el punto de vista de la formación académica? Significa desarrollar competencias para proyectar, planificar, comunicar y representar conceptos utilizando estrategias que generen ideas a partir de las condiciones de mercado y cultura, que lleven las ideas a las formas y las formas a los objetos - productos funcionales y culturales, orientados hacia la producción, la comunicación y el consumo. Cada etapa de este recorrido es importante e imprescindible para la enseñanza-aprendizaje de la moda y por lo general y del diseño de moda en particular. ¿Cuál es el impacto de cada etapa en la enseñanza de carreras de moda? Un Plan Curricular modular puede ofrecer el marco para la articulación de las etapas en secuencias de aprendizaje, cuyas competencias responderán a necesidades que varían de acuerdo a las características de la cultura que las genera. El eje es una fusión de investigación - creación - producción que responde a necesidades específicas, resolviendo problemas y proponiendo soluciones, a través de proyectos contextualizados que implican la búsqueda de una mejor calidad de vida, facilitar la vida de las personas y reflejar el mundo en que vivimos y a las personas que interactúan con él. En los proyectos de diseño de moda intervendrán la evaluación de los factores situacionales, la estética y toda una serie de factores adicionales, económicos, ergonómicos, psicológicos, así como el estudio de las actuales tendencias del mercado, incluyendo el diseño de autor.

Toda la información sobre la Asociación de Carreras de Diseño Gráfico en www.palermo.edu/asociaciones

Asociación Latinoamericana de Carreras Multimedia/Digital. Abstracts de presentaciones enviadas al Plenario

AS19. El desafío de coordinar una carrera en constante evolución. Raúl Drelichman [Universidad Maimónides / Argentina]

Desde sus inicios, en 1997, la Escuela de Diseño y Comunicación Multimedial de la Universidad Maimónides se encontró con el deber de actualizar en forma casi permanente la currícula en virtud de la velocidad de avance de las nuevas tecnologías de la información y comunicación. Uno de los habituales parámetros, en los primeros años, fue el de adecuarse a los requerimientos de la industria, incorporando los temas más solicitados por los futuros empleadores de los egresados. A medida que nuevas cohortes de Licenciados egresaban se vio que una parte importante de los mismos abrían sus propios emprendimientos, mientras que otros se insertaban en áreas aledañas no pensadas originalmente. Ello hizo que hace ya varios años se cree un equipo de Coordinación

Docente, entre cuyas tareas recayó el actualizar el trayecto educativo, año tras año. Así uno de los principales desafíos de este equipo fue mantener la carrera actualizada ante los cambios del mercado, los avances tecnológicos y las tendencias globales en torno a la comunicación. A partir de allí, y en forma progresiva, se realizaron cambios estructurales que permitieron la actualización constante de los contenidos de la carrera y la ampliación del perfil del egresado para estar acorde a los cambiantes desafíos profesionales que surgen constantemente en el área del diseño y la comunicación multimedial. Estos cambios estructurales consistieron en pensar el diseño curricular en función de trayectos rectores: una manera interdisciplinaria de solucionar la complejidad de los proyectos de innovación, comunicación y tecnología. Una de las últimas innovaciones fue incorporar un Laboratorio de Proyectos, como espacio destinado a desarrollar proyectos artísticos, comunicacionales y tecnológicos que involucraran múltiples áreas de la carrera. Asimismo se estudió y adoptó el sistema de Aprendizaje basado en problemas (ABP) como modelo de articulación y enseñanza. La Universidad cuenta con una amplia experiencia en este sistema de enseñanza, que utilizan algunas carreras de la misma desde hace más de 20 años. Esto implicó asimismo un cambio en la manera de actualizar la carrera al pasar de simples cambios curriculares a realizar cambios en la metodología, tanto de enseñanza como de evaluación. El equipo de Profesores Coordinadores, del cual formo parte, continuará llevando adelante este desafío, para lograr año tras año una mejora cualitativa de la Carrera y con ello de la Calidad de los futuros Licenciados.

AS20. Tópicos para la innovación en comunicación visual y audiovisual. Renato Echegaray [Instituto Superior Santo Domingo / Argentina]

Es un requerimiento, para todo el campo de acción del diseño, que este pueda innovar de manera constante en sus propuestas. La innovación se da, no solo cuando se propone una solución con valor de novedad, sino que además esta solución novedosa debe ser distribuida, aceptada y empleada por una sociedad para que la innovación se establezca.

La innovación se puede producir desde diversas instancias: en el empleo de una tecnología, en la manera en que los contenidos se presenten, en la forma en que estos interactúan con el usuario, en el abordaje temático, etc. Ahora bien, ¿A partir de qué instrumentos intelectuales el diseñador puede comenzar a idear esta innovación? En respuesta a ello se presentan tres tópicos, de contemporaneidad relevante para el momento actual, para que desde el diseño se genere la innovación: el prosumidor, la lecturabilidad y la multiplicidad.

1. El prosumidor

El concepto es presentado por Alvin Toffler a partir de 1970, un escritor estadounidense que se anticipó al paso de la economía industrial a la economía del conocimiento, es reconocido por su capacidad de adelantarse a los hechos. La noción define a un usuario que deja de ser solo receptor de la información para convertirse en prosumidor, este nuevo rol lo considera capaz de consumir

y producir información. El vocablo es la unión de dos términos: productor y consumidor.

Si bien el concepto ya tiene varias décadas, su empleo es más bien reciente. Wikipedia es un ejemplo antonómico de su aplicación innovadora. Esta ontología de los elementos de la comunicación va mucho más allá del diálogo emisor - receptor, el usuario llega a una construcción más profunda del conocimiento en cuestión y a una mayor involucración con el diseño en tanto este le permite participar de una marea activa.

Ante esto: ¿Qué tanto queda superada la teoría de la información? ¿Necesitamos un nuevo modelo de comunicación que amplíe la retroalimentación como elemento?

2. La lecturabilidad

La lecturabilidad es un concepto que se asocia a otro más conocido: la legibilidad. Mientras el último se ocupa de los aspectos sintácticos de los signos para que sean percibidos con comodidad, la lecturabilidad pone en relación la dimensión semántica con la pragmática. A través de una redacción adecuada, se busca que el texto pueda ser profundamente interpretado sin grandes esfuerzos por parte del receptor.

Las teorías de la lectura contemplan procesos intelectuales, aspectos motivacionales e implicancias neurobiológicas de los sujetos. A partir de su estudio, se sostiene el valor de la lecturabilidad en cuanto a su potencial para:

- Ampliar la posibilidad de comprensión en contenidos de naturaleza compleja.
- Poder disminuir el efecto de culpa que el lector siente al no comprender.
- Reducir la probabilidad de dejar de leer cuando el lector considera la utilidad del contenido en relación el esfuerzo que por leer está haciendo.
- Conducir a que el lector pueda aplicar lo que incorpora en la realización de una actividad.

Considerados estos aportes: ¿Qué implicancias tiene el diseño en cuando al estilo de redacción? ¿Puede considerarse la redacción de textos como parte del campo de acción del diseño comunicacional?

3. La multiplicidad

Es la abundancia de recursos, procedimientos, miradas, acciones que están plenamente disponibles para ser empleados. El prefijo “multi” proviene del latín “multus” que significa “muchos”, en las áreas del conocimiento se desarrolla primero en las operaciones matemáticas, luego es retomado por la filosofía y de ahí a numerosas disciplinas. Su esencia se opone a lo único como opción válida y sus claves son la accesibilidad y la cantidad de manera simultánea. Entraña complejidad para dar respuesta a la complejidad misma, esto es lo que la hace interesante y eficiente.

El diseño como profesión y desde su educación puede recurrir a la multiplicidad como recurso innovador: la multitarea, como la capacidad y el deseo de realizar varias acciones a la vez, identificada como una cualidad inherente del nativo digital; los múltiples enfoques de un tópico, como orientación para presentar contenidos desde varias miradas que enriquezcan a un conocimiento haciéndolo más amplio; la multiplicidad valorativa, como

la proposición de diversidad de instancias y criterios para tomar postura frente a los hechos; y la multimedia, como el acceso enriquecido por la convergencia de canales comunicacionales.

Atendiendo su potencial creciente: ¿Qué otros “multi” pueden considerarse para innovar en el diseño? ¿Cómo está cambiando la experiencia de usuario en función de la multiplicidad?

Toda la información sobre la Asociación de Carreras de Diseño Gráfico en www.palermo.edu/asociaciones

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

Esta reunión se realizó el día martes 28 de julio a las 13 hs. en la sede de Larrea 1079. La actividad fue exclusiva para las instituciones adherentes del Foro de Escuelas de Diseño que quisieran ser parte del Programa Colaboración para el Desarrollo Académico de Diseño y Comunicación, firmando Acuerdos Bilaterales y Cartas Intención con la Facultad.

Autoridades académicas firmantes de Acuerdos Bilaterales con la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo en julio 2015 (organizado alfabéticamente por país y firmante)

Argentina: • Drago Brajak. Decano, Facultad de Artes y Diseño. Universidad Nacional de Cuyo, UNCUYO.

Colombia: • Tito José Crissien Borrer. Rector y Representante Legal, Ciencias Económicas - Programa de Mercadeo y Publicidad. Corporación Universidad de la Costa. • Jaime Pineda Arteaga. Director Departamento de Diseño, Programa de Diseño Industrial, Facultad de Artes. Universidad de Nariño. • Gerardo Hernando Sánchez Delgado. Decano, Facultad de Artes. Universidad de Nariño.

Ecuador: • Belinda Marta Lema Cachinell. Rectora. Tecnológico de Formación Profesional Administrativo y Comercial • Lino Mauro Toscanini Segale. Rector. Universidad Católica Santiago de Guayaquil - UCSG • William Javier Quevedo Tumaili. Director de la Carrera de Diseño Gráfico. Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnológicas - Carrera de Diseño Gráfico. Universidad Nacional de Chimborazo • Diego Rafael Topon Gualotuña. Docente y Director de Proyectos de Vinculación. Facultad de Diseño - Escuela de Diseño Gráfico. Universidad Metropolitana del Ecuador.

Francia: • Celine Breal. Vice-President for Administration and Finance. Paris College of Art - PCA.

México: • Thomas Martin Buntru Wenzler. Director de Programas Internacionales. UDEM - Universidad de Monterrey • Ruth Alejandra Peña Prado. Área de Artes y Diseño. Directora General. Universidad Lux • Marco Sandoval Valle. Facultad de Arte. Coordinador del Programa de Posgrado en Artes y Diseño • Luz del Carmen Alicia Vilchis Esquivel. Facultad de Artes y Diseño. Profesora de la Carrera Titular TC Definitiva. Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM).

Venezuela: • Liuba Margarita Alberti Zurita. Facultad de Arte. Profesora. Universidad de los Andes y Centro Internacional de Estudios Avanzados.

Instituciones Educativas firmantes de Acuerdos Bilaterales con la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo en julio 2015 (organizado alfabéticamente por país e institución)

Argentina: • Universidad Nacional de Cuyo, UNCUYO.
Colombia: • Corporación Universidad de la Costa • Universidad de Nariño.

Ecuador: • Universidad Católica Santiago de Guayaquil - UCSG • Universidad Nacional de Chimborazo • Universidad Metropolitana del Ecuador • Tecnológico de Formación Profesional Administrativo y Comercial
Francia: • Paris College of Art - PCA.

México: • UDEM - Universidad de Monterrey • Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) • Universidad Lux.

Venezuela: • Universidad de los Andes • Centro Internacional de Estudios Avanzados.

El listado de las instituciones educativas firmantes de Acuerdos Bilaterales con la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo en ocasión del V Congreso (julio 2014) fue publicado en *Actas de Diseño* (2015, Marzo). Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, Vol. 18, pp. 29.

Toda la información sobre vinculación internacional de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo la puede encontrar en www.palermo.edu/dyc > SitiosDC > Vinculos Internacionales DC

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

Por quinto año consecutivo el Foro realizó el Acto Homenaje de reconocimiento a los miembros que se destacaron por su aporte al desarrollo y sostenimiento del mismo. Este Comité de Honor está integrado por instituciones educativas adherentes y autoridades académicas que han contribuido, con su participación activa, en la consolidación del Foro de Escuelas de Diseño en sus primeros cinco años de vida (2009-2013).

Este Acto comenzó con las palabras de del orador invitado, adherente del Foro de Escuelas: Gonzalo Aranda (Instituto Profesional y Universidad Santo Tomás, Chile) Luego se les otorgó una Placa conmemorativa a las quince instituciones adherentes homenajeadas.

Listado de instituciones homenajeadas del periodo 2010 - 2014 (ordenada alfabéticamente por país):

Brasil: • Universidade Federal de Pelotas • Universidade Federal de Pernambuco • Universidade de São Paulo USP • Universidade do Estado de Minas Gerais - UEMG • Universidade Federal do Rio Grande do Norte • Universidade Veiga de Almeida • Instituto de Ensino Superior Fucapi.

Chile: • Universidad Santo Tomás.

Colombia: • Tecnológico Pascual Bravo- Institución Universitaria • Universidad de San Buenaventura (Sede Cali) • Universidad de San Buenaventura (Sede Medellín).

Ecuador: • Tecnológico Sudamericano.

México: • Universidad Autónoma de Ciudad Juárez • Universidad Autónoma de Tamaulipas.

Argentina: • Universidad Nacional de San Juan.

Mesa de cierre del Comité del Diseño Latino - Embajadores del Diseño Latino

El Comité del Diseño Latino presentó sus conclusiones en el cierre del Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño que se llevó a cabo en la sede Salguero (Palais Rouge), el día miércoles 29 de julio de 2015. La mesa estuvo conformada por cuatro Embajadores de Diseño Latino: Luz del Carmen Vilchis Esquivel (México), Jimena Mariana García Ascolani (Paraguay), Santiago Aranguiz Sánchez (Chile) y Luis Jorge Soto Walls (México). Los Embajadores expusieron sobre los temas tratados durante las reuniones del 27 y 28 de julio de 2015 en el que se desarrolló el Plenario Fundacional del Comité que congregó a los Embajadores del Diseño Latino en Buenos Aires. Se trataron los siguientes ejes: el conocimiento entre los miembros de la comunidad del diseño en América Latina, la identidad del diseño latino, la enseñanza de la disciplina, la dicotomía industria-academia, el diseñador como actor político, el rol del embajador y la definición del alcance del Comité. Estas temáticas fueron abordadas, debatidas y planteadas por los Embajadores, en busca de la consolidación de una agenda conjunta del diseño latino para el 2016-2025.

Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño - VI edición

Actas de Diseño (2016, marzo),
Vol. 20, pp. 33-136 ISSN 1850-2032
Fecha de recepción: agosto 2015
Fecha de aceptación: septiembre 2015
Versión final: noviembre 2015

Resumen: El siguiente escrito es una aproximación a la VI Edición del Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño, evento organizado por la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, como coordinadora del Foro de Escuelas de Diseño, que se realizó el 27, 28 y 29 de julio de 2015 en Buenos Aires, Argentina, en el marco del X Encuentro Latinoamericano de Diseño.

El mismo contiene una breve introducción sobre la organización, dinámica y una descripción de los espacios de participación de esta edición, se detalla la Agenda completa de actividades, la misma incluye los resúmenes de las ponencias expuestas en las Comisiones por temática y las conclusiones a las que arribaron en cada comisión. Además contiene el listado de los nombres de los miembros del Comité Académico y del Equipo de Coordinación del Congreso, y la lista completa de los adherentes del Foro de Escuelas de Diseño. Finalmente, se incluye una selección de las comunicaciones y/o papers (artículos) enviados especialmente para ser parte de la publicación Actas 20. Los artículos son presentados alfabéticamente por autor.

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

[Resúmenes en inglés y portugués en p. 136]

Introducción

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

El Congreso, dirigido exclusivamente a docentes, autoridades académicas e investigadores que actúan en el campo del diseño, es convocado por el Foro de Escuelas de Diseño, única red formal y de intercambio académico que reúne a más de 320 instituciones educativas de Iberoamérica, y cuenta con el respaldo de un Comité Académico, integrado por miembros del Foro. La primera edición se llevo a cabo en julio de 2010, dentro del V Encuentro Latinoamericano de Diseño.

En el marco de la X edición del Encuentro, se realizó el VI Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño el 27, 28 y 29 de julio de 2015 en Buenos Aires, Argentina. La sexta edición se realizará del 25 al 27 de julio de 2016, en la misma semana del X Encuentro Latinoamericano de Diseño.

Organización y dinámica del Congreso

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

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

Esta edición que sesionó durante tres días ininterrumpidos de trabajo, contó con la presencia de 1100 autoridades académicas, docentes e investigadores del área (60 Comisiones [ver Agenda Comisiones en p. 34]; en esta edición también se realizó el IX Plenario del Foro de Escuelas de Diseño, la tercera sesión de las Asociaciones de Carreras de Diseño, la primera reunión del Comité del Diseño Latino (Embajadores del Diseño Latino) y la Firma de Acuerdos y Cartas Intención.

Agenda Completa de Actividades

[Publicada en el boletín informativo: *Hoja de Diseño en Palermo* (2015, Julio). Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, Vol. 17, pp. 41-80]

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

1. Apertura del Congreso e Invitado de Honor (ver p. 34)
2. Comisiones y Ponencias (ver pp. 34-85)
3. Conclusiones de la VI edición del Congreso (ver pp. 85-106)
4. Presentación de las ediciones 18 y 19 de Actas de Diseño (ver p. 106-107)
5. Cierre del Congreso (ver p. 107)
6. Comité Académico (ver p. 107)
7. Equipo de Coordinación (ver pp. 107)
8. Índices del VI Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño (ver pp. 107-136)
 - a) Índice de autores que presentaron ponencias (ver pp. 108-119)

- b) Índice de Ponencias presentadas (ver pp. 119-128)
 c) Índice de Comisiones (ver pp. 128-136)

1. Apertura del Congreso e Invitados de Honor

La apertura del Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño, se llevó a cabo en el Aula Magna de la sede de Mario Bravo de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, el día lunes 27 de julio de 17:45 a 20 hs., con la presencia de más de 200 asistentes, entre autoridades académicas, investigadores y docentes del área. La apertura comenzó con las palabras de dos adherentes del Foro de Escuelas de Diseño: Gabriel Bernal García (Escuelas de Artes y Letras Institución Universitaria, Colombia), Yván Alexander Mendivez Espinoza (Universidad Señor de Sipán, Perú). Luego se realizó la charla magistral “El papel de la teoría en la enseñanza del Diseño” del Invitado de Honor, Norberto Cháves (Socio de I+C Consultores, Barcelona).

2. Comisiones y Ponencias

En esta edición del Congreso se expusieron 349 ponencias en 60 Comisiones por temática, las mismas trabajaron el día martes 28 de julio en la sede Larrea 1079. Durante la sesión de las Comisiones se desarrolló la presentación de las ponencias (comunicaciones o papers que fueron aceptados con anterioridad para formar parte de la Agenda del Congreso) por parte de destacados académicos y docentes de toda Latinoamérica y Europa, cada conferencia tuvo una duración de 20 minutos de exposición y 20 minutos de debate y preguntas, y la presentación de las mismas fue programada en dos sesiones (turno mañana y turno tarde).

La organización y presentación de la dinámica de las Comisiones, debate, toma de apuntes y elaboración de las conclusiones estuvo a cargo del Equipo de Coordinación (formado por docentes y académicos de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo) junto con miembros del Comité Académico del Congreso. Este año las conclusiones se realizaron de manera conjunta dentro los turnos de trabajo, las mismas fueron grabadas por representantes de las comisiones el día jueves 30 de julio en los estudios de Palermo TV en Jean Jaurès 932.

[Ver integrantes del Equipo de Coordinación y Comité Académico en p. 107 de esta misma edición de *Actas de Diseño*].

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

1. Pedagogía del Diseño

- Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [A] [ver pp. 35-37]
 Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [B] [ver pp. 37-38]
 Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [C] [ver pp. 38-40]

- Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [D] [ver pp. 40-42]
 Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [E] [ver pp. 42-43]
 Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [F] [ver pp. 43-45]
 Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes [A] [ver pp. 45-47]
 Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes [B] [ver pp. 47-48]
 Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes [C] [ver pp. 48-49]
 Calidad Educativa y Evaluación [ver pp. 49-51]

2. Capacitación para Emprendimientos y Negocios

- Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) [A] [ver pp. 51-52]
 Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) [B] [ver pp. 52-54]
 Mercado y Gestión del Diseño [A] [ver pp. 54-55]
 Mercado y Gestión del Diseño [B] [ver pp. 55-56]
 Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos [A] [ver pp. 56-58]
 Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos [B] [ver pp. 58-59]

3. Formación para un Diseño Innovador y Creativo

- Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales [ver pp. 59-60]
 Nuevas formas de Producción, Tecnologías y Materiales [ver pp. 60-62]
 Innovación Cultural [A] [ver pp. 62-64]
 Innovación Cultural [B] [ver pp. 64-65]
 Estudios Artísticos y Creativos [A] [ver pp. 65-66]
 Estudios Artísticos y Creativos [B] [ver pp. 66-67]

4. Investigación y Política Editorial

- Investigación. Metodología y Técnicas [A] [ver pp. 67-69]
 Investigación. Metodología y Técnicas [B] [ver pp. 69-70]
 Diseño en Perspectiva (Maestría y Licenciatura en Diseño) [ver pp. 70-71]
 Doctorado en Diseño [ver pp. 71-73]

5. Sustentabilidad y Ecodiseño en la Enseñanza

- Diseño, Medioambiente y Ecología [A] [ver pp. 73-74]
 Diseño, Medioambiente y Ecología [B] [ver pp. 74-75]
 Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje [ver pp. 75-77]

6. Identidad, Cultura y Tendencias en Diseño

- Observatorio de Tendencias [ver pp. 77-78]
 Identidades Locales y Regionales [A] [ver pp. 78-80]
 Identidades Locales y Regionales [B] [ver pp. 80-81]
 Identidades Locales y Regionales [C] [ver pp. 81-83]
 Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía [ver pp. 83-85]

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

1. Pedagogía del Diseño

En Pedagogía del Diseño se presentaron 119 ponencias en 12 comisiones que se detallan a continuación. Las conclusiones se encuentran en las páginas pp. 85-93

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

Esta comisión fue coordinada por Marina Mendoza, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Con la presencia de María Alejandra Marchisio de la Universidad Nacional de Córdoba, Argentina, miembro del Comité Académico.

C001. A contribuição de Lívio Levi para a formação do campo profissional de design. Ana Coelho (*) [Centro Universitário SENAC SP - Brasil]

O presente trabalho tem como objetivo apresentar o arquiteto, designer e professor Lívio Edmondo Levi como um dos pioneiros no ensino do design brasileiro. Tal profissional dedicou-se à academia, integrou diversas entidades e instituições, participou de eventos nacionais e internacionais, além de ter desenvolvido uma série de projetos e produtos de design, principalmente joias e de iluminação, estas presentes em obras icônicas da arquitetura brasileira, como o Palácio do Itamaraty. Para tal, tomaram-se como base as fontes primárias compostas por seus escritos, entrevista com sua ex-aluna e herdeira de sua empresa, e ainda reportagens que integram o acervo pessoal da viúva Ita Levi.

C002. Creatividad e Intuição ¿Aliados o enemigos? Liliana Beatriz Martínez Dávila y Fabián Podrabinek (*) [UNSJ - Argentina]

Solemos entender por creatividad al acto de crear dentro de las artes plásticas y el diseño, como si en otras áreas no estuviera presente. Por esta razón surge la pregunta ¿En la enseñanza se utiliza la creatividad? Por otro lado vivimos en una época de posmodernismo centrado en la idea “todo está hecho, nada queda por inventar”. Desde este paradigma asoma otro concepto importante, la intuición, esta idea de espontaneidad, de pureza sin participación del razonamiento. Ambos conceptos creatividad e intuición podrían considerarse ¿aliados o enemigos en la enseñanza universitaria? Desarrollamos acá una experiencia áulica que permite repensar la relación.

C003. Educação versus mercado: a noção de criador nas práticas de ensino em Design de Moda. Joao Dalla Rosa Junior e Joana Contino (*) [SENAI CETIQT - Brasil]

O presente artigo tem por objetivo debater a construção social do mito do criador no ensino de design tomando por base as nossas experiências enquanto docentes da área. A partir das declarações de Li Edelkoort na entrevista que circulou amplamente pelas redes sociais em março de 2015, decidimos cotejar as ideias da pesquisadora referentes ao ensino de moda contemporâneo. Para tanto, empregamos um referencial teórico oriundo das ciências sociais com qual buscamos compreender a relação entre a noção de criação no contexto da educação profissional em design de moda e a prática no mercado de trabalho.

C004. El problema de formular el problema de diseño. Mariela Alejandra Marchisio (**) y Fernando Rosellini [Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]

El aprendizaje debe anteponer la búsqueda de un proceder, que es fruto de una explicación de la realidad, a la vez que un modo de interpretarla, comprenderla y explicarla. Diseñar es, en cierto modo, explicar, reconocer que aquello que se da a luz. ¿Cómo formar a nuestros estudiantes para que puedan problematizar los escenarios complejos de nuestra historia reciente, a la vez que ofrecer respuestas innovadoras a estos desafíos? Las temáticas posibles de ser abordadas desde el campo del diseño son muy amplias, generalmente se las define por líneas prioritarias, que pueden ser fijadas por el organismo evaluador, cátedra, entidad que adjudica becas o subsidios, unidad académica, cliente, etc., o bien puede ser fijada por intereses particulares de los integrantes del equipo de diseño.

C005. La ilustración análoga y digital. Carlos Espitia y Jorge Cabrera [Corporación Universitaria Minuto de Dios - Colombia]

Las diferentes miradas de la ilustración digital y análoga desarrollando una compilación de actividades de aula respecto al tema. Se mostraran una serie de trabajos de estudiantes sobre lo que se puede alcanzar a través de cada técnica, ventajas y desventajas. El programa que representamos se basa en el aprendizaje colaborativo para el desarrollo de los conocimientos disciplinares, de esta forma podemos integrar diversos enfoques (representados en cursos) a la hora de consolidar un trabajo.

C006. La profesionalización de oficios independientes en el siglo XXI. Marina Mendoza (***) [Universidad de Palermo - Argentina]

La ponencia propone analizar el proceso involucrado en la profesionalización de áreas usualmente consideradas externas al mundo académico por su preeminencia práctica, en el marco del área de Producción y Gestión de Contenidos de la Facultad de Diseño y Comunicación. Las transformaciones del mercado laboral y del concepto de trabajo tal como era concebido en el siglo XX, han puesto en evidencia la necesidad de recuperar oficios, así como de institucionalizar los existentes. La Universidad de Palermo, a través de diversas iniciativas –cursos y carreras cortas–, busca aportar estabilidad al mundo de los oficios, así como propiciar el aumento en la calidad de los servicios prestados.

C007. O ensino e a experiência do processo de investigação através do filme “O Silêncio dos Inocentes”. Vanessa Brasil Campos Rodríguez (*) [Unifacs - Universidad Salvador - Brasil]

O presente trabalho mostra a utilização do filme como ferramenta de ensino. É resultado de uma prática nos cursos de pós-graduação onde, através da análise do filme O Silêncio dos Inocentes, procuramos capturar o desejo do aluno para a investigação e produção de textos científicos. O filme escolhido abrange uma grande área de interesse, pois se trata de uma investigação que mobiliza os desejos mais profundos de busca pela verdade. Através da análise de O Silêncio dos Inocentes em paralelo com

todas as etapas da pesquisa, o discente se vê envolvido na busca da protagonista, vivenciando suas experiências como próprias e desenvolvendo um interesse crescente pela pesquisa e seus métodos.

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

Esta comisión fue coordinada por Marina Mendoza, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Con la presencia de Ana Beatriz Pereira de Andrade de FAAC/UNESP, Brasil, y Rafael Vivanco de la Universidad San Ignacio de Loyola, Perú, miembros del Comité Académico.

C008. Diseñador Mecatrónico - Electronica y Programación para diseñadores. José Miguel Enrique Higuera Marin [Universidad Industrial de Santander - Colombia]

Esta ponencia muestra la transformación metodológica y pedagógica del curso de Fundamentos de Diseño Mecatrónico de la Escuela de Diseño Industrial de la UIS - (Colombia). Dada la necesidad del diseñador industrial de estar capacitado para sugerir diversas alternativas basadas en principios tecnológicos, se desarrolló un programa orientado por una estrategia de aprendizaje centrada en el estudiante y mediada por el desarrollo de proyectos, la didáctica de la electrónica y la programación. Los resultados muestran una variación positiva en la curva de aprendizaje, alta motivación para la aplicación de tecnología en proyectos de diseño industrial y fortalezas en el trabajo multidisciplinario.

C009. Educação com design: o ensino contemporâneo em escolas particulares da cidade de São Paulo. Andréa de Souza Almeida e Marcos Aurélio Castanha Jr. (*) [Universidade Presbiteriana Mackenzie - Brasil]

Este artigo objetiva discutir a metodologia de ensino de design desenvolvida pelos autores em duas instituições da capital de São Paulo. O propósito é a reflexão sobre a pedagogia focada no papel do design na sociedade, baseado nas verdadeiras necessidades projetuais, por meio da observação da realidade social e características do usuário. Subsidiaria esse discurso, a crítica sobre as necessidades criadas e conduzidas por um sistema econômico que incentiva soluções efêmeras. O artigo foi construído pelo procedimento adotado dos autores em propostas interdisciplinares, direcionado ao estímulo no aprendizado reflexivo, à autonomia dos sujeitos-alunos e condução ao design humano e responsável.

C010. El rol del diseño en la sociedad. Rafael Vivanco (*) [Universidad San Ignacio de Loyola - Perú]**

Teniendo presente que diversidad y tolerancia son características inherentes de todo peruano se propone un proyecto utilizando la fotografía como herramienta de investigación y comunicación para crear una revista intercultural de nombre NATIVA que sirve al mismo tiempo como método educativo en la enseñanza del diseño, teniendo como objetivo principal que los mismo estudiantes conozcan como son los peruanos de una manera humana, sensible, profunda y real evitando vivir de espaldas a nuestros problemas sociales y a partir de

allí poder proponer mecanismo que nos permitan crear una sociedad más justa y responsable.

C011. Escenografías para una enseñanza en el taller de arquitectura. Mauro Germán Suárez Torrico [Fadu UBA - Argentina]

El presente trabajo pretende observar la práctica docente en el taller de arquitectura, en relación a la práctica que se da en el espacio escénico y el entrenamiento actoral. Desde esta particular perspectiva y analogía, nos proponemos enunciar el espacio de ausencias, espacio que frecuentemente, sin darnos cuenta, generamos en nuestro ámbito de taller, en el cuál el hecho del aprendizaje no ocurre o, al menos, se ve obstaculizado. Persiguiendo como objetivo de trasladarnos hacia el espacio de las apariciones, reflexionaremos sobre determinadas condiciones necesarias que podrían darse para que nuestro taller sea un hecho vivo de aprendizaje.

C012. La enseñanza del diseño web incluyente. Jaime Enrique Cortés Fandiño [Universidad Minuto de Dios - Colombia]

La charla permite conocer el resultado final de la investigación sobre la relación entre la enseñanza del diseño web, diseño web y la accesibilidad realizada en Uniminuto, Bogotá, programa de Comunicación Gráfica. Se contará sobre la utilización del modelo desarrollado por Daniel Fallman, el cual fue modificado para aumentar la participación de estudiantes de diseño web y diversos usuarios finales invitados a las clases para que navegaran los nacientes productos académicos. También es la oportunidad para mostrar el microcurrículo en Diseño web Accesible que resultó como producto de la investigación. En el Congreso de 2014 se presentó una versión preliminar. Hoy se hace la muestra de los resultados de la investigación.

C013. O conteúdo sobre Design no Brasil em uma sequência de História do Design de uma graduação pública. Marcos Braga (*) [FAU USP - Brasil]

O texto aborda as disciplinas de História do Design III e IV que fazem parte de uma sequência de disciplinas do Curso de Design da FAU USP. O período temporal das duas disciplinas juntas é do Pós 2a Guerra Mundial até os anos 2000, compreendendo tanto a história do design de produto quanto a história do design gráfico no Brasil e no mundo. Metade das aulas de ambas é dedicada a história do design no Brasil, o que possibilita conteúdos específicos que auxiliam o conhecimento mais aprofundado sobre a profissão em contexto local e reforça a identidade social do designer brasileiro.

C014. O Design na Esfera Social: princípios teóricos e propostas em ensino e práticas. Ana Beatriz Pereira de Andrade (), Henrique Perazzi de Aquino, Ana Maria Rebelo y Paula Rebelo M. de Oliveira (*) [FAAC/UNESP - Brasil]**

Trata-se de uma cartografia em Design Social e a repercussão desta possibilidade metodológica em Design no Brasil. Apresenta-se um breve panorama da História do Design, com recorte no que tange à esfera social, tratando do caráter projetual e multidisciplinar do ensino na área.

Colocam-se em cena alguns casos profissionais relevantes a título de exemplo da diversidade de ações entre Design e corpus social. A intenção é a de propor reflexões e desdobramentos aos atores sociais.

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

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

C015. Dejar de pensar en enseñar para enseñar a pensar. Christian Fernando Gauna y Nicolás Jaureguiberry [UCINE/FUC - Argentina]

La organización de dispositivos educativos debe centrarse hoy en el aprendizaje y en construir una invitación pedagógica. Quien enseña debe generar propuestas a hacer de modo que “el conocimiento de los aprendices” resulte un “emergente” de la propia experiencia protagonizada en instancias de interacción, participación y autoconstrucción. Es el docente es quien propone las reglas del juego (lenguaje) que constituyen el marco estructural de la organización y/o dispositivo educativo, pero serán los aprendices los que constituyan y co-construyan el conocimiento.

C016. Design inovador com uso da ergonomia em projeto de sinalização sala de aula. Claudia Mourthe (*) [UFRJ - Universidade Federal do Rio de Janeiro - Brasil]

Este artigo visa apresentar o desenvolvimento de projetos de sistemas sinalização em ambiente construído em disciplina do curso de Comunicação Visual Design. Trata-se da aplicação de conceitos de ergonomia informacional e metodologia de ergodesign. Apresentam-se as etapas do desenvolvimento e o resultado do projeto de alunos com resultados práticos da intervenção.

C017. Evaluación formativa en Publicidad I. Eugenia Álvarez del Valle [Universidad de Palermo - Argentina]

Este trabajo trata sobre la implementación de la evaluación formativa en Publicidad I, materia inicial de las distintas carreras de la Facultad de Diseño y Comunicación en la Universidad de Palermo. Se expone la experiencia docente y algunos conceptos aprendidos en la materia Introducción a la Evaluación de los Aprendizajes del Programa de Capacitación Docente. Se desarrolla especialmente la materia en la Carrera de Diseño de Indumentaria, dado que se le otorga un enfoque determinado intentando que el estudiante se comprometa con la materia al verse involucrado en la publicidad para productos o marcas de indumentaria.

C018. Identificação e aplicação de estilo: exercícios de criação inspirados na obra de designers. Barbara Emanuel (*) [ESDI UERJ - Brasil]

Como parte de disciplina de fundamentos do design, foram analisadas obras de designers reconhecidos, a fim de identificar-se traços característicos. A partir desta análise, os alunos deveriam criar artefatos gráficos específicos (um sumário na primeira etapa e selos na segunda) com inspiração no estilo de um dos designers

seleccionados. O desafio da tarefa consistia em emular um estilo sem se aproximar do plágio, ou seja, inspirar-se em traços estéticos sem transpor elementos visuais diretamente. Os resultados apresentaram soluções variadas, expressando por vezes dificuldades, e, por outras, uma clara identificação dos traços estilísticos, combinada a aplicações criativas.

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

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

C019. Enseñar no es atacar, aprender no es resistir. José Luis Pérez Larrea (*) [Universidad de Palermo - Argentina]**

En nuestra tarea como docentes universitarios estamos todo el tiempo tratando que nuestros alumnos aprendan algo nuevo y que recuerden aquello que aprendieron, pero... ¿cómo logramos esto?, ¿qué estrategias utilizamos?, además, cuando planificamos una clase, ¿qué rol asumiremos como docentes?

C020. Planta didáctica de Producción: fabricación y simulación productiva en el aula de clase. Alvaro de Jesus Guarín Grisales [Universidad EAFIT - Medellín - Argentina]

Dentro del proceso de la enseñanza en el área de la Ingeniería, uno de los retos es la integración de los conceptos teóricos con los sistemas productivos industriales en tiempo real, donde se perciba el comportamiento de un producto desde la etapa de diseño, pasando por el proceso de manufactura, ensamble, empaque y terminado con su distribución. Como respuesta a esta necesidad de relacionamiento en el mundo académico, se diseñó e implementó una planta de producción académica, que mediante la utilización de herramientas de simulación de producción, recrean el comportamiento de sistemas productivos reales desde el aula de clase, permitiendo el manejo de la información y del flujo de materiales para lograr su articulación y control, ayudando al ingeniero a tomar decisiones en función de las variables: tiempo, costo y calidad.

C021. Producir con calidad desde el fuero del diseñador. Diego Andres Romero Cotrino y Judith Amparo Rodríguez Azar [Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano - Colombia]

Los Diseñadores Industriales están para liderar procesos de innovación en productos y servicios, pero ¿Por qué enseñar asignaturas que tienen una visión muy técnica y en primera instancia pareciera lejano a la creatividad? De acuerdo a nuestra experiencia al impartir las asignaturas de producción y control de calidad se presenta una confrontación entre técnica y creatividad que suscita dilema a nuestros estudiantes, eligiendo la última y la despreocupación e indiferencia cuando cursan asignaturas que

aterrian productivamente hablando sus propuestas. Esto nos marca el reto pedagógico de enseñar las condiciones útiles para la práctica industrial de un diseñador.

C022. Projeto 3, o processo metodológico e técnicas adotadas. Teresa Riccetti e Nara Silvia Martins (*) [Universidade Presbiteriana Mackenzie - Brasil]

Um relato sob a experiência vivenciada por docentes e discentes do componente curricular Projeto 3, do Curso de Design da UPM; que no ano de 2014 sofreu uma grande transformação em sua estrutura como um todo. O curso passou a ser generalista, as disciplinas foram integradas em uma nova configuração nomeada por componentes curriculares. O componente de Projeto norteia os eixos temáticos de cada semestre; o mote desta apresentação é o Projeto 3 responsável pelo eixo temático o homem, a casa e o espaço de trabalho; que tem como objetivo geral conhecer e reconhecer os fundamentos teóricos e elementos projetuais que viabilizam a relação espaço/homem/objeto na concepção de projetos.

C023. Semiótica de la moda: fundamentos generativos para los proyectos de diseño. Mihaela Radulescu de Barrio de Mendoza () [Pontificia Universidad Católica del Perú - Rumania]**

La estrategia formativa en el diseño de moda requiere de una metodología centrada en la articulación de las interacciones externas e internas del diseño, interacciones conceptuales, formales y comunicacionales, en un conjunto significativo que refiere un universo de sentido traducido en manifestaciones objetuales con las cuales el ser humano opta expresarse y relacionarse con los demás. El enfoque semiótico proporciona la identificación, interpretación y construcción de conjuntos de signos visuales en los que participan por igual el diseño, la cultura y la pragmática de la moda. Esta ponencia se propone definir los fundamentos y los recorridos generativos que la semiótica ofrece al diseño de moda, desde un enfoque discursivo.

C024. Teste de habilidade específica: uma proposta pedagógica. Elizabeth Motta Jacob y Fernanda De Abreu Cardoso (*) [Universidade Federal do Rio de Janeiro - Brasil]

No âmbito do projeto de extensão desenvolvido pelas professoras Fernanda de Abreu e Elizabeth Jacob do Curso de Comunicação Visual Design da UFRJ oferecemos workshops sobre o Teste de Habilidade Específica, requisito para ingresso neste curso. O trabalho ocorreu no evento "Conhecendo a UFRJ" que permite aos alunos do ensino médio conhecerem o campus, os cursos oferecidos e compartilhar experiências com graduandos e docentes. Nosso objetivo foi informar sobre a prova e seu grau de dificuldade além de apresentar as noções básicas de desenho de forma a preparar e treinar os visitantes para o teste, suprimindo esta lacuna pedagógica.

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

Esta comisión fue coordinada por Alejandra Niedermaier, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la

Universidad de Palermo. Con la presencia de Luis Jorge Soto Walls de la Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco, México, miembro del Comité Académico.

C025. Aprendizaje significativo de matemática aplicada a la arquitectura. Pablo Fernando Almada y Nora Edith Alvarez [Universidad Nacional de Córdoba, Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño - Argentina]

El conocimiento geométrico matemático en la Carrera de Arquitectura opera al menos en tres dimensiones, a saber: la dimensión operativa e instrumental, la creativa y la holística. Desde el espacio curricular Matemática 1B, de primer año de la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional de Córdoba, se piensa, diseña y materializa una publicación que pretende superar el carácter endogámico de la Matemática para ubicarla en el plano de una Matemática Aplicada que genere aprendizajes significativos. Dicha producción es una herramienta que contribuye a trabajar de manera articulada con otras áreas las distintas aristas del complejo pensar y hacer Arquitectura.

C026. Articulación, ingreso y permanencia: un desafío para la inclusión. Estela Beatriz del Valle Aravena [Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño - U.N.S.J. - Argentina]

Articulación con el nivel secundario, ingreso y permanencia en la universidad: un desafío para la inclusión. La problemática de la alta deserción en las carreras universitarias, especialmente en el primer año, viene dándose en forma ascendente desde el siglo pasado. Hoy, a quince años de iniciado el Siglo XXI, y a pesar de los esfuerzos realizados, no ha podido encontrarse una solución. Si bien es un problema complejo, uno de sus aspectos que puede servir de abordaje para una posible solución es la articulación, entendida como un tránsito que incluye los últimos años del nivel secundario

C027. Diseño de Comunicaciones Visuales en Espacios Públicos para deportes extremos. Cristian Eduardo Vázquez [Universidad Nacional del Litoral, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - Argentina]

El trabajo se inscribe en el Proyecto de Extensión de Interés Social "Diseño de comunicaciones visuales para el uso responsable de playones polideportivos" de la Universidad Nacional del Litoral. Focaliza en el estudio de un caso: la Pista de Skate "Candioti Park" de la ciudad de Santa Fe y da cuenta de una serie de acciones inspiradas en las investigaciones sobre Educación Experiencial (Gibbons y Hopkins 1980, Kolb 1984, Camilloni 2013) y promovidas desde las cátedras de Comunicación de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Visual de FADU-UNL.

C028. Diseño de una nueva carrera universitaria. Nicolás Amoroso Boelcke [Universidad Autónoma Metropolitana - Argentina]

La Universidad Autónoma Metropolitana de México está conformada por cinco Unidades Académicas. Dos de ellas han conjuntado esfuerzos para la creación de una nueva carrera que se impartirá en los dos Campus. Por invitación del Rector de la Unidad a la que pertenezco, Azcapotzalco, integro la Comisión. Mi propósito es

compartir con ustedes esta experiencia. La idea es gestar una nueva carrera sin la especificidad de una disciplina sino intentando conformar un conjunto que tendría que asumirse desde el arte y la ciencia, las dos formas fundamentales del conocimiento.

C029. Experiência e resultados de um programa de estágio em design. Mara Martha Roberto y Agata Tinoco (*) [ESPM - Brasil]

Este artigo descreve a experiência do Programa de Estágio Supervisionado (PES) do curso de Design Gráfico de uma instituição de ensino superior de São Paulo, Brasil. Relata relevantes aspectos de sua concepção e implementação que caminham junto às especificidades do bacharelado em Design e das diretrizes nacionais brasileiras. Por meio das disciplinas de Estágio, projetos de Portfolio e da escola como espaço de experimentação e integração com o mercado, o Programa tem sido um aliado no encaminhamento e inserção profissional dos egressos na área do Design, conforme comprovado em pesquisas realizadas entre 2007 e 2014.

C030. La narrativa de los Hermanos Grimm como estrategia de enseñanza del diseño. Gabriel Juani [Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

Desde el Taller de Diseño Gráfico III de la Cátedra Gorodischer de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad Nacional del Litoral, venimos trabajando desde hace un tiempo en la búsqueda de estrategias y materiales para la enseñanza, con el objetivo de abordar el proceso de enseñanza-aprendizaje del diseño a partir del uso de la narrativa en dispositivos lúdicos. El presente trabajo se propone mostrar el recorrido que hemos realizado en la cátedra en torno a esta temática y la posterior aplicación de esta narrativa en diferentes materiales y actividades desarrolladas en el contexto del taller.

C031. Las Competencias Emocionales y Sociales en la Formación de los Diseñadores. Luis Jorge Soto Walls (*) [Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco - México]**

La identidad profesional no se obtiene de manera espontánea, sino que es una construcción subjetiva que se basa en un proceso selectivo de identificación con personas que conocen y que desempeñan un rol y una visión social que se configura cotidianamente en sus espacios de trabajo o de práctica. Es decir, el alumno no se identifica con carreras, sino con personas que realizan actividades relacionadas con esas carreras y que son significativas para ellos. La competencia emocional pone más énfasis en la interacción entre el individuo y el medio ambiente y le da mayor importancia al aprendizaje y el desarrollo, por lo que algunos autores identifican cinco dimensiones básicas en las competencias emocionales que son: cooperación, asertividad, responsabilidad, empatía y autocontrol.

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

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

C032. Conocimiento proyectual, investigación y praxis docente en Diseño Gráfico. Miriam Liborio y Victoria Solis [UBP LABDYCG - Argentina]

Esta ponencia resume las reflexiones resultantes de varios años de trabajo académico y de investigación vinculados a los procesos proyectuales en el marco de la Licenciatura en Diseño Gráfico y más recientemente en el Laboratorio en Diseño y Comunicación Gráfica. Daremos cuenta a su vez de los avances realizados en el marco del proyecto de investigación “El conocimiento proyectual” emergente de la praxis docente de las asignaturas Diseño, Morfología y Tipografía de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la UBP. Aprobado y subsidiado a través de la convocatoria UBP, 2014 (Expte. N° 592014082834).

C033. Diseño básico como punto de partida. Nestor Salinas Rodriguez y Julio Cesar Portillo [Universidad Autónoma de Guerrero - México]

Este tema forma parte de la experiencia en 14 años en los primeros semestres desde la fundación de la Unidad Académica de Diseño y Arquitectura que comprenden ahora los Programas académicos de Diseño Arquitectónico, Diseño Industrial y Diseño Gráfico. Lo anterior nos ha permitido demostrar que el punto de partida del Diseño en el primer semestre es el conocimiento y manejo de las figuras geométricas básicas, su descomposición e integración y el uso de redes ortogonales, expresadas en formas bi y tridimensionales.

C034. Diseño curricular de la Maestría en Imagen Corporativa y Publicidad. Andrea Daniela Larrea Solorzano [Universidad Tecnológica Indoamerica - Ecuador]

Fruto del análisis de las necesidades de especialización de los diseñadores gráficos y la oferta académica existente en la Región N°3 de Ecuador, se elaboró el Diseño de una Maestría en Diseño Gráfico mención Imagen Corporativa y Publicidad misma que cuenta con 16 módulos de organización curricular básica y disciplinar y de campos de formación teórico, profesional e investigativo. Entre otros los módulos propuestos son Cultura Visual, Antropología del consumo, Comunicación Estratégica, Creatividad Publicitaria, Fundamentos del Branding y la Imagen corporativa, Visual Merchandising, Packaging y Distribución, Talleres de Imagen Corporativa y de diseño en nuevos medios e Investigación.

C035. Implantação da Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP) em uma Graduação em Design Gráfico. Almir Mirabeau, Bianca Martins, Francisco Valle y Leonardo Caldi (*) [Instituto INFNET - Brasil]

Este trabalho apresenta os resultados observados durante a implantação de uma grade curricular voltada a Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP) em um Curso Superior de Tecnologia (CST) para a Faculdade de Tecnologia Infnet. Segundo Hernández e Ventura (1998), a aprendizagem baseada em projetos propõe a formação de indivíduos com uma visão global da realidade, vinculando a aprendizagem a situações e problemas reais. Assim, entendemos que ao nos utilizar da ABP favoreceremos tanto o desenvolvimento das competências de aplicações práticas de conhecimentos almejadas pelos CSTs, quanto

o compromiso de formar profesionales preparados para responder a las demandas del mercado.

C036. Pedagogías y poéticas de la imagen. Alejandra Niedermaier (*) [Universidad de Palermo - Argentina]**

Se presentará la compilación realizada junto a la Universidad Nacional de Colombia acerca de un tema de relevancia en el ámbito de las carreras de diseño y de la imagen. El cuaderno n° 56 que lleva el título Pedagogías y poéticas de la imagen se encuentra atravesado por la concurrencia en la concepción de que la imagen se halla históricamente determinada por un régimen de visibilidad y de inteligibilidad. A partir de este régimen surgen las diferentes preocupaciones acerca de la experiencia sensible que la misma origina. En términos amplios, su modo de distribuir, su modo de inscribir, su modo de imprimir huellas. Este libro traza un amplio panorama sobre este tema desde diferentes ángulos y ópticas de análisis. Cabe destacar que los distintos ensayistas se encuentran radicados en diversos países tales como Brasil, España, Perú, Colombia y Argentina. Esta particularidad potencia la reflexión acerca de la imagen ya que reúne algunas características distintivas de cada lugar y otras absolutamente globales. Le otorga pues una vitalidad en el pensamiento.

C037. Reflexiones sobre la enseñanza del diseño. Claudia Susana Cabut [Universidad Nacional de Cuyo - Argentina]

Los profundos avances, tecnológicos, científicos, la nueva mirada sobre la economía, el desarrollo y el comercio, la concientización sobre el medio ambiente y una actividad económica responsable, el compromiso social y una nueva forma de entender la redistribución y la equidad; nos han llevado a otros no menos profundos cambios culturales. Esto nos ha hecho repensar sobre el rol de las distintas profesiones dentro de la sociedad, y su inserción dentro de un mercado global exigente y con parámetros totalmente distintos. El diseño industrial y gráfico no se encontró ajeno a este desafío y rápidamente se empezó a redefinir que era diseño cual era su rol dentro de la actividad económica.

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

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

C038. Autonomía del aprendizaje a partir del uso de TICs. Mercedes Massafra (*) [Universidad de Palermo - Argentina]**

La ponencia se focaliza en el uso de blogs como un medio efectivo para complementar las actividades de los estudiantes en el aula. Los blogs son fáciles de usar y permiten a los estudiantes registrar y publicar los avances de su trabajo en forma cronológica. Asimismo, ayudan a los estudiantes a involucrarse en intercambios en línea con sus pares y docentes y promueven el aprendizaje autónomo. Se toma como caso de estudio la aplicación de blogs para documentar el proceso de elaboración del

Trabajo Final, último requisito académico de las carreras de grado de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

C039. Disciplina 'Design: História e Projeto' - narrativa de uma experiência de ensino. Marcos Braga (*) [FAU USP - Brasil]

A disciplina tem como foco o reestudo e análise crítica das características dos principais movimentos, estilos e 'fases' da história do Design Moderno, no mundo e no Brasil, com vistas à revisão dos seus conceitos e paradigmas com o objetivo de desenvolver um projeto prático com as características do design da época estudada. Os objetivos principais são exercitar o aluno na observação das relações entre Design e contextos sociais, culturais e ideológicos, e na aplicação de conceitos e linguagens estético-simbólicas na configuração da comunicação visual e produtos de design. O curso é dividido em três módulos: informativo, analítico e aplicado.

C040. Metodologia de Ensino sobre os principais tipos de impressão em papel e tecido. Priscila Andrade, Gisela Monteiro e Sergio Sudsilowsky (*) [PUC-Rio - Brasil]

Apresentamos uma metodologia de ensino para embasar o estudante de design acerca das possibilidades de impressão em superfícies planas com foco em papéis e tecidos. Neste sentido, chamamos atenção para a importância dos procedimentos de pré-impressão da área gráfica e da estamaria –principalmente na orientação dos Projetos de Conclusão de Curso, nas diversas habilitações dos cursos de Design– a fim de auxiliar o aluno a fazer com que seu protótipo (produto) corresponda ao imaginado, ao desenho do projeto. A motivação surgiu em nossas atuações como docentes, ao vermos boas ideias serem descartadas pelos alunos por ignorarem as soluções técnicas possíveis.

C041. O croqui como imaginação e prática no design. Alexandre Assunção, Isadora Lima, Ana Paula Margarites e Liader Soares (*) [Instituto Federal Sul-riograndense (IFSUL) - Brasil]

Propomos aqui uma reflexão sobre um dos modos que o estudante de design tem para abordar os problemas de projeto: o croqui. O qual é interpretado como uma representação gráfica manual de ideias nascentes, conjuntamente ao que lhe dá origem e sentido: a imaginação criadora. Estes assuntos são aqui examinados fenomenologicamente através de "aproximações teóricas sucessivas", conforme nos ensina Gaston Bachelard (2004), na tentativa de compreender seus valores no processo de projetar, na atualidade da formação em design. As principais referências teóricas deste artigo são Gaston Bachelard, Gilbert Durand, Alfonso Martinez e Fayga Ostrower.

C042. O design informacional e técnicas de design colaborando no ensino / aprendizagem do desenho manual com alunos da terceira idade. Deborah Regiane Fabio e Seila Cibele Sitta Preto (*) [UNESP - Brasil]

Trata-se de um estudo de caso, voltado para o ensino do desenho para a terceira idade. Para desenhar é preciso o exercício do raciocínio, e algumas pessoas na terceira idade já começam a ter dificuldade. Nesse sentido o

desenho aplicado ao público idoso tem como objetivo proporcionar a continuidade do desempenho cognitivo. O design como um todo possui técnicas que podem auxiliar no objetivo. Design informacional vem como o principal auxiliar, por meio da linguagem híbrida (verbal e não verbal), proporcionando maior compreensão do assunto e consequentemente no desempenho das técnicas. Outras teorias que irão auxiliar é a aplicabilidade e alcance do objetivo são os princípios da criatividade com ferramentas do processo criativo, a gestalt com teorias e aplicabilidades de leituras visuais.

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

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

C043. Biónica. Experiencia en talleres proyectuales de diseño de modas. Nohemy Gabriela García y Fidel Augusto Jimenez [Universidad Manuela Beltrán - Colombia]

Esta ponencia presenta una experiencia en el aula donde se aborda la biónica como recurso para generar diseños a partir de la investigación de un objeto biológico. Se expone el proceso elaborado por los estudiantes de diseño de modas, donde la interpretación, la abstracción y el análisis de un objeto biológico son el punto de partida para la realización de propuestas de diseño. La experiencia difiere del modelo que toma la naturaleza como inspiración, al presentar un método heurístico y orgánico, que permite a los estudiantes experimentar con la biónica en el diseño de modas.

C044. Diseño y estructuración del curso “Procesos y Materiales CNC” enfocado al Diseñador Industrial. Vladimir Becerril [Universidad Autónoma de Baja California - México]

La presente ponencia describe la estrategia de enseñanza a partir de la estructuración del curso y sus resultados en la cátedra de Materiales y Procesos VII, enfocada a procesos de producción por medio de control numérico computarizado CNC, en el programa educativo de Diseño Industrial de la Universidad Autónoma de Baja California, campus Valle de las Palmas. Esto conforme a un modelo educativo centrado en el aprendizaje del alumno y con un enfoque de competencias. Se presenta una metodología de trabajo que involucra cinco fases: investigación, análisis, estructuración, ejecución y re-orientación.

C045. El Sistema Perspectivo Central como herramienta proyectual. Alejandro Folga [Facultad de Arquitectura UdelaR - Uruguay]

Por su carácter visual el Sistema Perspectivo Central es un instrumento fundamental para analizar y comunicar la forma tridimensional del espacio y los objetos que lo ocupan. En esta ponencia se presenta una experiencia pedagógica basada en la enseñanza y aplicación de una metodología de trabajo en dibujo perspectivo que se remite a algunos procedimientos vinculados a la pintura desarrollada durante el Renacimiento y codificados ini-

cialmente por L. B. Alberti. Mediante estos métodos se busca revalorizar y consolidar el dominio de las técnicas analógicas de dibujo, entendidas como complemento de las herramientas digitales de modelado tridimensional.

C046. Moodboard: materialización de la creatividad en el aprendizaje del diseño. Jairo Valencia Ebratt [Universidad Autónoma del Caribe - Colombia]

En este texto, se plantea la estructura conceptual de los moodboards, como instrumento facilitador en los procesos de aprendizaje del diseño en los cursos de interiorismo, Mobiliario y Producto, en los Programas de Diseño de Espacios y Diseño de Interiores en la Universidad Autónoma del Caribe. Los Moodboards han sido un proyecto de aula aplicado desde hace tres años con más de veinte grupos en los seminarios y talleres iniciales de curso, siendo una estrategia efectiva para el aprendizaje del Diseño. En este artículo se presenta su estructura conceptual, metodológica y resultados de la aplicación de este instrumento.

C047. Representación Arquitectónica como fundamento de investigación proyectual. Juan Emilio Sánchez Artebaro [Universidad Abierta Interamericana - Argentina]

El presente artículo está inscripto dentro de una investigación que pretende explorar y problematizar el vínculo entre el proyecto arquitectónico y su codificación gráfica y modelística, en el marco del Taller de Representación Arquitectónica, de la Facultad de Arquitectura de la Universidad Abierta Interamericana (Sede Rosario). Se parte de considerar a la representación arquitectónica como instrumento orientado a la búsqueda de nuevos caminos para la interpretación y acción proyectual. Expresado de este modo, el tetranomio conformado por: ver, pensar, representar y producir, son las instancias válidas que encontramos en el proceso de construcción del pensamiento proyectual arquitectónico.

C048. Taller de publicidad: experiencias, enseñanzas y campañas sociales. Jaime José Pedreros Balta [Universidad de San Martín de Porres - Perú]

La conferencia describe la manera a través de la cual la metodología de generación de experiencias significativas puede contribuir a complementar el aprendizaje en los universitarios. En esta oportunidad, la generación de experiencias se aplica al ámbito del desarrollo integral de propuestas de comunicación publicitaria para plantear alternativas de solución a la problemática de índole social. La conferencia incluye el análisis de las mejores propuestas comunicacionales desarrolladas por los alumnos del Taller de Publicidad de la Escuela de Ciencias de la Comunicación de la Universidad de San Martín de Porres de Lima Perú.

C049. Una revista como sistema. Martín Miguel Bomrad, Darío Bergero y Gabriel Juani [Facultad de Arq. Diseño y Urbanismo. Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

El Taller 3, Cátedra Gorodischer, hace eje en actividades proyectuales que involucren modos de ‘visualización apropiados’ para ‘estructuras narrativas complejas’. Esto significa adquirir y perfeccionar habilidades para ‘cate-

gorizar y jerarquizar sistemas' de variables numerosas. Se pone en juego los saberes producidos para entrenarse en la capacidad de proyectar 'dispositivos complejos', 'productores de sentidos' y portadores de informaciones múltiples, que deben definir por sí mismos sus modalidades de uso, recorrido, comunicación e interacción con el usuario. El último trabajo del año, diseñar una revista, posibilita un acercamiento para explicitar el aprendizaje del alumno sobre estos eje.

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

Esta comisión fue coordinada por Verónica Barzola, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Con la presencia de Liliana Salvo de Mendoza de la Escuela de Diseño en el Habitat, Argentina, miembro del Comité Académico.

C050. Aplicación de metodologías de diseño industrial al diseño de modas. Fidel Augusto Jimenez, Yenny Adriana Garces Hernandez y Nohemy Gabriela García [Universidad Manuela Beltrán - Corporación Educativa ITAE - Colombia]

¿Puede el diseñador de modas ser más competitivo aplicando métodos de diseño provenientes de otras disciplinas? El estado actual del diseño de modas tiene como punto de partida el seguimiento de las macrotendencias. Para competir en un mercado cada vez más globalizado, es pertinente que el estudiante no solo siga dichas tendencias, también es necesario que utilicen métodos y técnicas de otras disciplinas que han solucionado problemáticas hasta ahora presentes en el diseño de modas. Se introducen técnicas de diseño industrial, para mejorar las habilidades del diseñador de modas y se presenta la experiencia en el aula.

C051. Aportaciones de las teorías filosóficas contemporáneas a la enseñanza del diseño. Luz del Carmen A. Vilchis Esquivel [Universidad Nacional Autónoma de México - México]

Harold Koontz y Heinz Weirich afirman que al organizar las ideas se debe cumplir con características que permitan identificar y clasificar cada uno de sus fragmentos, que en estos se constituye como principio ineludible, una clara jerarquía de tal manera que sea posible "coordinar la estructura" de ahí que se comprenda una organización como uno de los nichos más importantes de la teoría de las mentalidades, en virtud de que aquella se instrumenta como un entero integrado por elementos bien delimitados. En el siguiente ejercicio se hará una comparación de los siguientes conceptos: aprendizaje, comprensión, conocimiento, motivación, práctica, conducta y enseñanza.

C052. Diseño Social en el programa de Diseño industrial. Adriana Bastidas y Helen Rocío Martínez [Fundación Universidad Autónoma de Colombia - Colombia]

La aplicación de diferentes métodos de investigación en el desarrollo de proyectos en Diseño, se amplía desde que el Diseño Industrial modifica su paradigma de trabajo con el usuario; esta nueva alternativa generó la búsqueda, aplicación y experimentación de diferentes

métodos en proyectos curriculares, de investigación y de interacción con el contexto. Esta ponencia busca aportar a este campo, presentando el trabajo que se ha llevado en el programa de Diseño Industrial de la Universidad Autónoma de Colombia, un programa que sin tener un perfil ocupacional con enfoque social, ha proporcionado las condiciones para desarrollar proyectos y ampliar la reflexión en torno a este tema.

C053. El aprendizaje de la semiología a través de avisos publicitarios. Adriana Villafañe Solarte [Fundación Academia de Dibujo Profesional - Colombia]

A partir de la enseñanza de los conceptos básicos de la semiología aplicada a las piezas gráficas publicitarias bidimensionales figurativas se logra identificar, analizar y proponer avisos publicitarios, en los que se conjugan los conceptos y el aprendizaje de los mismos, por ende se constituye en un modelo didáctico para resolver dificultades en el aula.

C054. Embárcate. Diseño educativo para niños abordado desde la participación interdisciplinaria. Ketty Miranda y Tatiana Miranda [Universidad Autónoma del Caribe - Colombia]

Los equipos de museografía, educación y diseño enfrentan el reto de desarrollar experiencias significativas que faciliten el aprendizaje de los visitantes. A través de un proceso de exploración de diversas fuentes: oferta de instituciones museales, expectativas de no-expertos y participación de diseñadores, se elaboró el diseño de materiales educativos para la primera infancia, tratando de responder a las necesidades de los usuarios y apuntar a democratizar el proceso de diseño con el objetivo de alcanzar resultados pertinentes que respondan al contexto en el que se originan, así como estructurar una metodología que pueda ser replicada en otros centros.

C055. El espacio, variable fundamental del Diseño como disciplina genérica, desde un planteamiento transdisciplinar que incluye a todas las especialidades de diseño. Liliana Salvo de Mendoza (*) y Viviana Schaposnik [Escuela de Diseño en el Habitat - Argentina]**

El Diseño como disciplina genérica ha sido abordado por la Escuela de Diseño en el Hábitat en Congresos de Enseñanza con el objeto de consolidar su base epistemológica. Disciplina que como proceso, nace a partir de las necesidades del hombre-social, germina en el diseñador en un plan mental y llega finalmente a un "resultado" o producto terminado. Se analiza cómo los diferentes productos ocupan el espacio y cómo el hombre-social al otorgarle referencialidad y pertenencia lo convierte en "lugar". Concluyendo que el primer "lugar" de nuestra existencia, somos cada uno de nosotros mismos y origen de todos los demás "lugares".

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

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

C056. Estímulo à leitura em Design. Gisela Monteiro (*) [SENAI CETIQT - Brasil]

O presente artigo consiste na apresentação dos resultados da experiência positiva obtida através da disciplina Laboratório de Iniciação Científica, bem como dos métodos de leitura, reflexão e escrita nela aplicados. Trata-se de uma disciplina de caráter experimental no currículo acadêmico do Bacharelado de Design do SENAI CETIQT, sendo ministrada a partir do segundo semestre do curso. O objetivo da disciplina é proporcionar um espaço de reflexão e descoberta de referências bibliográficas que poderão auxiliar os alunos em seu projeto de conclusão de curso.

C057. La lecto-escritura en clase como producción de sentido de la alfabetización académica. Constanza Lazazzera [Business Press - Argentina]

La impronta distante que la enseñanza academicista tradicional impone a los alumnos universitarios –forzando la lectura de gran cantidad de material fuera de clase luego de apenas un breve enunciado de contenidos– atenta contra la gestación de criterios propios. Para superarla, se propone la articulación de la lecto-escritura guiada en el propio ámbito áulico, con una mirada integradora que hace crecer el protagonismo del estudiante en el proceso del aprendizaje, le permite saltar las vallas de la incompreensión generada por la ausencia de guía, y le otorga las herramientas para la búsqueda de saberes profundos vinculados a la esencia de su futura competencia profesional.

C058. La narrativa en los procesos de diseño y comunicación. Melissa Fonseca [Fundación Academia de Dibujo Profesional - Colombia]

El mundo ha sido explicado a través de las narraciones; a través de ellas hemos construido nuestras sociedades; tejido nuestras culturas, religiones, mitos, leyendas y le damos forma a nuestras propias realidades. Esta es una propuesta que quiere narrar la experiencia de cómo se ha logrado integrar en el proceso de enseñanza aprendizaje tanto creatividad como tecnología, comunicación y narración para obtener piezas gráficas y/o audiovisuales que se puedan aplicar al Diseño, el Marketign y la Publicidad. Mediante la narración de historias las marcas llegan a generar en sus públicos objetivos conexiones emocionales tan fuertes, que difícilmente serán olvidadas.

C059. La profesionalización de oficios independientes en el siglo XXI. Verónica Barzola (*) [Universidad de Palermo - Argentina]**

La ponencia propone analizar el proceso involucrado en la profesionalización de áreas usualmente consideradas externas al mundo académico por su preeminencia práctica, en el marco del área de Producción y Gestión de Contenidos de la Facultad de Diseño y Comunicación. Las transformaciones del mercado laboral y del concepto de trabajo tal como era concebido en el siglo XX, han puesto en evidencia la necesidad de recuperar oficios, así como de institucionalizar los existentes. La Universidad de Palermo, a través de diversas iniciativas –cursos y carreras cortas–, busca aportar estabilidad al mundo de

los oficios, así como propiciar el aumento en la calidad de los servicios prestados.

C060. Teoría del Diseño e Historia del Diseño. Julio Mazzilli [Escuela Universitaria Centro de Diseño - Uruguay]

La teoría del diseño e historia del diseño son prácticas que consisten en una interpretación; la primera vuelve inteligible aquello sobre lo que teoriza, mientras que la segunda se concentra en la creación de un discurso que provee, a través de una interpretación del pasado, sentido a un tiempo y/o acontecimientos que sucedieron hace mucho en algún lugar. Por ello, compartimos un espacio académico que propende al estudiantado a proyectarse, en tanto se haga preguntas relativas al sentido profundo de su actividad, desde una perspectiva sistémica, realizando una aproximación a su objeto de estudio desde una dimensión teórica crítica.

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

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

C061. Diseño de comunicación visual: teoría, práctica y experiencia. Nuevos modelos de pensamiento y acción. Estefanía Alicia Fantini [Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

Los trabajos extensionistas articulan acciones colaborativas con el Estado y la sociedad para hallar soluciones a problemas regionales y mejorar la calidad de vida. En la UNL se apunta a la ‘experiencialidad’ como “estrategia de enseñanza holística que relaciona el aprendizaje académico con la vida real” (Camilloni). Esto es crucial en una carrera de Di-seño porque coadyuva a la construcción del saber proyectual como modalidad específica de pensamiento. En esa línea se enmarca el PEIS que sirve de caso a esta presentación en donde docentes, alumnos y socios cohabitan procesos de enseñanza y aprendizaje vinculados con la ciudad, entendida como ‘contexto situacional y de acción’ (Ledezma).

C062. El hacer lúdico, generador de conocimiento. Gabriel Alejandro Kuschmir y Andrea Cristina Castresana [UBA - Argentina]

Nuestra propuesta, articula las potencialidades del estudiante a partir de sus propias ideas y del hacer manual, como instancia inicial al curso de Introducción al Conocimiento Proyectual II, del CBC - UBA. Este ejercicio de exploración articula tres instancias: a) la subjetividad puesta en acto en una dinámica de construcción del discurso; b) la capacidad de “mirar”, interpretar, en autorreflexión crítica en contexto del taller; c) la producción como resultado del proceso proyectual: el objeto construido. Esta experiencia lúdico-proyectual, constituye una instancia pedagógica potenciadora de la imaginación, la creatividad y la interpretación.

C063. Procesos reflexivos en re-lecturas del habitar contemporáneo. María Marta Mariconde [Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]

El desafío que enfrenta la enseñanza de la teoría en arquitectura es proporcionar herramientas para que el futuro diseñador logre interpretar las maneras en que se habita en las grandes capitales contemporáneas, los domicilios de las familias actuales con sus particulares estilos de vida. Esto le posibilitará operar en su propio proceso de aprendizaje concibiendo el habitar como un espacio problematizado e interpretado como dimensión esencial de la vida social y urbana. La teoría en el proceso de aprendizaje puede aportar a la construcción de un universo de sentido en el estudiante. En este aspecto, se presentan experiencias de enseñanza desarrolladas en la FAUD UNC.

C064. Proyecto SPA (Simulación Profesional de Arquitectura). Iris Rosa Schvartz [Escuela ORT - Argentina]

En este caso describiremos y analizaremos un trabajo realizado en 4º año de la Escuela ORT, Orientación Construcciones. Se desarrolla utilizando la metodología de Simulación Profesional, aplicado al Diseño: Arquitectura, Interiorismo, Gráfico e Indumentaria. En este trabajo se expondrá en qué consiste este proyecto cuya finalidad es que nuestros alumnos puedan vivenciar una primera práctica profesional, interactuando entre diferentes estudios de diseño, simulando una situación real. Compartiremos el trabajo docente previo para el desarrollo de la actividad y las diferentes etapas transitadas por los alumnos. Transmitiremos los resultados y logros obtenidos.

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

Esta comisión fue coordinada por Eleonora Vallaza, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Con la presencia de Raul Carlos Drelichman de la Universidad Maimónides, Argentina, miembro del Comité Académico.

C065. Aportes de la Infografía a la construcción de conocimientos. Ana Lorena Villar [Universidad Nacional de San Juan - Argentina]

Esta propuesta se enmarca en los procesos de construcción de conocimiento de alumnos de Diseño Gráfico sobre la reproducción del color en medios digitales. Hoy en día hay acceso a gran variedad de material referido a la temática planteada, pero los mismos en la gran mayoría son confusos a la hora de la interpretación y comprensión por el alumnado. Por tal motivo se elaboran estrategias que implican la producción de material didáctico, cuya información es difícil de entender a través del puro texto mediante la infografía como recurso gráfico, facilitando así, tanto la enseñanza como el aprendizaje sobre tecnología digital del color.

C066. Cómo trabajar el análisis de los noticieros desde un abordaje sociosemiótico. Lorena Steinberg [UP- UBA - Argentina]

El trabajo buscará describir las metodologías aplicadas en el aula para abordar la configuración del sentido en dos

exponentes textuales: noticieros de canal 7 (Visión 7) y Telenoche a partir de un enfoque sociosemiótico. Asimismo, el proyecto se encuadra en las conceptualizaciones de la Teoría de los Discursos Sociales de Eliseo Verón, teoría sociosemiótica que concibe el entramado social como un sistema en el que las prácticas y las instituciones conllevan una dimensión significativa. Es por esta razón que analizando los discursos podemos dar cuenta de los procesos de asignación de sentido social, que se producen a nivel icónico, indicial y simbólico.

C067. Compreensão da dimensão espacial no ensino de design de móveis. Cibele Taralli (*) [Universidade de São Paulo USP - Brasil]

A compreensão da dimensão espacial no ensino de design de móveis a partir da aplicação do conceito de aprendizagem significativa de Rogers (1997) permitiu aos alunos do curso de Design da FAU USP desenvolverem projetos de móveis centrados nas necessidades dos usuários e do habitar contemporâneo em espaços reduzidos de até 50 m². Este artigo apresenta os procedimentos didáticos aplicados na disciplina Projeto de Produto II em 2014 na forma de quatro exercícios que objetivaram tornar a dimensão espacial um elemento central no ensino do design de móveis. Os resultados obtidos enfatizam a relação importante entre design e arquitetura para a compreensão das necessidades dos usuários de móveis.

C068. El desafío de coordinar una carrera en constante evolución. Raul Carlos Drelichman (), Facundo Colantonio y Valeria Drelichman [Universidad Maimónides - Argentina]**

Desde sus inicios, en 1997, la Escuela de Diseño y Comunicación Multimedial se encontró con deber actualizar en forma casi permanente la currícula en virtud de la velocidad de avance de las nuevas tecnologías de la información y comunicación. Ello hizo que hace ya varios años se cree un equipo de Coordinación Docente, entre cuyas tareas recayó el actualizar el trayecto educativo, año tras año. A partir de allí, y en forma progresiva, se realizaron cambios estructurales que permitieron la actualización constante de los contenidos de la carrera y la ampliación del perfil del egresado para estar acorde a los cambiantes desafíos profesionales que surgen constantemente en la Multimedia.

C069. Geometrías del orden y los procesos en las lógicas proyectuales contemporáneas. Pablo Fernando Almada [Universidad Blas Pascal, Facultad de Arquitectura, Córdoba - Argentina]

La geometría contribuye al conocimiento de la realidad proporcionando un esqueleto formal adecuado para describirla, interpretarla e intervenir sobre ella. Es uno de los instrumentos que hace viable el hecho arquitectónico en pos de su fin último ligado a la generación, evolución y adaptación del hábitat a un contexto determinado. Las relaciones entre geometría y arquitectura guardan la riqueza de una visión del mundo característica de cada tiempo y espacio. El trabajo busca indagar, en la contemporaneidad, en los procesos proyectuales que implican tanto a las geometrías del orden euclidiano como a las geometrías complejas ligadas a los procesos.

C070. La inclusión genuina de tecnología en los procesos pedagógicos de asignaturas audiovisuales. Eleonora Vallazza (*) [Universidad de Palermo - Argentina]**

El presente trabajo tiene como objetivo, reflexionar sobre la inclusión de tecnología en los procesos pedagógicos de asignaturas que forman parte de programas de las carreras universitarias audiovisuales. La proliferación de institutos terciarios y universitarios que incluyen carreras audiovisuales en su oferta académica, ha generado un cambio progresivo tanto en términos de infraestructura como de planificación académica. El cine, el video y la fotografía son estructuralmente artes tecnológicas. Por este motivo, se busca reflexionar a partir del marco teórico desarrollado por Mariana Maggio, sobre el enriquecimiento de la enseñanza a partir de la "inclusión genuina" de tecnología en los procesos de enseñanza-aprendizaje de dichas carreras.

C071. O conceito em Interiores: uma metodologia no ensino de projeto. Nora Geoffroy (*) [Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ] Escola de Belas Artes - Brasil]

O trabalho apresenta o uso de uma metodologia particular de ensino que estimula o aluno como protagonista no desenvolvimento de um conceito de projeto que valoriza o olhar do bacharel e ratifica a sua pertinência no campo do design - conceituando, comunicando e criando ambientes que respondem à identidade dos usuários, aos contextos geográfico, climático e cultural dos espaços de intervenção, assim como às particularidades da função. A metodologia ratifica o papel deste profissional na equipe multidisciplinar envolvida com o habitat do homem, buscando o estabelecimento de limites menos turvos que contribuam para a regulamentação da profissão.

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

Esta comisión fue coordinada por Andrea Mardikian, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Con la presencia de Edward Zambrano de la Universidad Autónoma de Colombia, Colombia, miembro del Comité Académico.

C072. Creatividad y Educación. Sofía Palma y Edward Zambrano (*) [Universidad Autónoma de Colombia - Colombia]**

¿Formar creativos?, ¿formar en creatividad? ¿Desarrollarla? La creatividad como capacidad para crear y como competencia debe ser desarrollada, muchos de nosotros como docentes de artistas y diseñadores no vemos frente a la frase: "profesor: yo estudio esta carrera porque soy muy creativo". Sin embargo es muy posible que estemos frente a manifestaciones de recursividad antes que de creatividad en el sentido estricto. Es necesario que los docentes establezcamos no solo métodos sino ambientes de aprendizaje que propicien el desarrollo de la creatividad, que posibiliten el preguntar y preguntarse como caminos para aprender y componer.

C073. El Efecto Mozart - Desarrollo para el Diseño Industrial Creativo. Juan Francisco Tibaldi Camoletto [Alto Impacto SRL - Argentina]

¿Es posible que la música de Mozart (o una música determinada) haga "entrar en calor" al cerebro y ayudar a "organizar" los patrones de "encendido" de las neuronas en la corteza cerebral, fortaleciendo especialmente los procesos creativos del lado derecho del cerebro (imaginación y la creatividad) que se asocian con el razonamiento espaciotemporal, o del hemisferio izquierdo que se le atribuyen la capacidad de análisis, de razonar, de resolver problemas numéricos o hacer deducciones? Conferencia orientada a las influencias y estimulaciones de la música en el proceso creativo de desarrollo en Diseño Industrial, con experiencia adquirida en elaboración de productos y tecnologías innovadoras.

C074. ¡Eureka! La creatividad es una inspiración? Mónica Schvartzapel [Fundación Universitaria Dr. Rene Favaloro - Argentina]

La inspiración creativa es un mito reduccionista que obtura la posibilidad de entender y desarrollar las habilidades y destrezas necesarias para que surja el potencial creativo que poseemos todos los seres humanos. La neurociencia avanza hacia la comprensión del funcionamiento cerebral afectivo y cognitivo, aportando datos que permiten optimizar las herramientas para acceder al proceso creativo. Se ligarán estos temas a la actitud docente y a las estrategias áulicas.

C075. Estrategias Docentes para un Aprendizaje Creativo. Mónica Pavez [Universidad Católica de Asunción - Chile]

Definiremos qué es la creatividad dentro del marco educativo del diseño, como ésta se desarrolla en un aula o taller siguiendo un Proceso Creativo. Analizaremos cada etapa del mismo. Qué habilidades son necesarias para vivir este proceso y cuáles son las habilidades docentes para despertar en los alumnos esta capacidad. Qué estrategias se elegirán para cada momento y cómo el profesor guiará a sus alumnos para obtener un aprendizaje creativo e innovador en sus productos y procesos. Finalmente veremos lo importante que es sistematizar estas experiencias educativas a modo de ir generando teorías propias de la enseñanza del diseño.

C076. Inspirando no enseñando. María Gutiérrez [Universidad de San Carlos de Guatemala - Guatemala]

Solo basta un toque mágico para encender la chispa de la creatividad. Inspirando no enseñando es una charla orientada a descubrir el genio oculto del estudiante, utilizando el potencial creativo del educador quién se convierte en multiplicador de talentos. Con vistazo a la dominancia cerebral se revelan las combinaciones que forman los diferentes tipos de diseñador y su personalidad. Se hace además un recorrido por el estilo propio, la autoestima y los bloqueos creativos. Se da al docente nociones de como reinventar la educación e incorporar nuevos elementos que reten la inventiva del estudiante.

C077. Lo inevitable, el error y la copia en el acto creativo.

Ignacio Riboldi [Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

Partiendo del concepto de «cognición distribuida» y la idea de «persona-más» profundizamos en el acto creativo como parte de un proceso complejo en el que intervienen tanto el actor en cuestión como el contexto en el que se inscribe. A partir de la experiencia en el campo académico al evaluar el comportamiento y desempeño de los alumnos como así en el ámbito profesional al observar métodos comunes para determinadas instancias proyectuales, este trabajo problematiza los cuestionamientos y la crítica que estigmatiza la copia –como instancia de remix– para posicionarla en términos de productividad y atajo, en pos de una actualización disciplinar.

C078. Un taller de entrenamiento creativo. Mauro Germán Suárez Torrico [Fadu UBA - Argentina]

En el presente trabajo se expone brevemente la idea de armado de un taller de entrenamiento creativo, su construcción teórico-práctica y su implementación en el año 2014; experiencia que supuso la construcción de un espacio de andamiaje oportuno y provechoso para colaborar con aquellos alumnos en los talleres que no logran encontrar el modo de indagar en su potencial e imaginario creativo.

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

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

C079. Comunicação Visual na Sala de Aula. Barbara Emanuel (*) [ESDI UERJ - Brasil]

O presente trabalho apresenta a disciplina Comunicação Visual na Sala de Aula, ministrada em um curso de especialização lato sensu dirigido a professores de ciências dos ensinamentos fundamental e médio. A disciplina trata do design como elemento fundamental na transmissão de conhecimentos na docência, trabalhando conceitos elementares da comunicação visual, de forma a despertar interesse pelo tema e a desenvolver habilidades relacionadas. A abordagem é voltada para a identificação de conceitos já aplicados pelos cursistas, mesmo que de forma intuitiva, e para a reflexão sobre como aperfeiçoar a prática a partir disto.

C080. Conocimientos significativos (aprendizajes por descubrimiento). Mauricio Loaiza [Academia de Dibujo Profesional - Colombia]

La búsqueda del conocimiento, el anhelo por saber, es sin duda una de las características que mejor define al ser humano. La Gnoseología concibe el conocimiento como el producto de la actividad de conocer, y ese conocer ha hecho parte de sus grandes preocupaciones, puesto que ese conocimiento implica una relación entre el sujeto que experimenta y el objeto que es experimentado. Principalmente esta indagación se encamina hacia el reconocimiento y posterior apropiación del aprendizaje por descubrimiento, y las variables que de este puedan

existir, como una propuesta alternativa de enseñanza al interior del aula, en este caso en procesos de enseñanza - aprendizaje en la disciplina del diseño.

C081. Creer y Crear... Diseño al diván. Patricia Claudia Barrios [W C - Argentina]

Recursos para guiar el aprendizaje de la disciplina de la reflexión que permite transformar el mundo de la comunicación educativa, el crecimiento personal del alumno y el docente; y el logro con la concreción de objetivos claros. Un trabajo complejo y de índole subjetivo y personal, casi coloquial con el espectador y colega educador. Una investigación que no pretende impresionar por su erudición o ingenio si no abrir el debate, la reflexión y la autocrítica.

C082. El fracaso como práctica significativa. María Cecilia De Spirito [Universidad de Mendoza - Argentina]

Pareciera ser que vivimos en una sociedad que no tolera el fracaso, por ende a los fracasados. Está claro, nadie quiere fracasar (y menos en el aula), todos ambicionamos el éxito y si es inmediato mucho mejor. Pero, ¿Qué es fracasar? ¿Qué es tener éxito? ¿Una acción, un hecho, realmente me define? ¿Estamos los docentes preparados para la mediación entre el sujeto y el fracaso? ¿No será que necesitamos más fracasos en el aula? Algo de luz se enciende con los aportes de la neurociencia, otros desde el pasado de la mano de Lev Vygotski y Simón Bolívar.

C083. Influencia de las percepciones creativas del profesor en los productos integradores de aprendizaje. Verónica Lizett Delgado Cantú [Universidad Autónoma de Nuevo León - México]

Los estudiantes de diseño deben estimular su creatividad. Este trabajo se aproxima al tema de la creatividad en la enseñanza, ya que pretende indagar la existencia de factores que puedan ayudar al estudiante de diseño y áreas afines, a realizar productos integradores del aprendizaje, más efectivos e innovadores. El objetivo es examinar las relaciones existentes entre las percepciones sobre la creatividad que tienen los profesores y los PIA's elaborados en las Unidades de Aprendizaje impartidas en la Facultad de Artes Visuales de la UANL. Se presenta un avance de investigación, donde se comparte la estrategia metodológica y el instrumento que se usará para la obtención de datos.

C084. La evaluación: Primer informe del Proyecto de Investigación. Andrea Mardikian (*) [Universidad de Palermo - Argentina]**

Philippe Meirieu en “Frankenstein Educador” describe la dinámica tradicional de la pedagogía. Desde esa perspectiva observa un alumno que se homologa a una placa fotográfica al cual basta con “impresionarlo” mediante una buena exposición, elaborarlo por medio de un trabajo personal y por último contemplarlo, para comprobar si es de calidad, el día del ejercicio o del examen. La investigación nace de la pregunta: ¿Qué es evaluar?. Por un lado, evaluar es una acción pedagógica que pone en tensión las implicancias del enseñar y aprender. El informe se propone observar esa dinámica y señalar las zonas donde la evaluación colapsa e invierte el interés de conocer por el interés de aprobar.

C085. Metodología para el desarrollo de la intuición, a través del Tarot. Sergio Donoso [Universidad de Chile - Chile]

La mayor parte de los métodos de enseñanza del Diseño, desarrollan la creatividad y eventualmente dan inicio al proceso de innovación en productos y servicios. Sin embargo, no se desarrollan en profundidad, ni la intuición ni la imaginación, como procesos de base. Proponemos un método, basado en los estudios de Carl Jung, acerca de los arquetipos y su relación con el Tarot, como un sistema simbólico trascendente. Cuando nos referimos a lo trascendente, hablamos de circunstancias y personajes, que son independientes de la cultura, pero que conforman el imaginario colectivo humano. El Tarot, muestra de manera visual, estos elementos sugerentes, con los que se pueden elaborar personajes y escenarios, a fin de tejer historias, por medio de la Intuición.

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

Esta comisión fue coordinada por Natalia Lescano, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Con la presencia de Sebastián Javier Aguirre del Colegio Universitario IES, Argentina, miembro del Comité Académico.

C086. El trazado de letras: una herramienta pedagógica para vincular la mano al corazón. Anny Cortés Pérez [Corporación Universitaria Unitec - Colombia]

El trazo como medio inherente de expresión ha perdido su esencia, la metodología constructivista en donde imitar es aprender, opacó su verdadera finalidad en nuestra sociedad. El dibujo de letras se convierte en un requerimiento para alfabetizar y no para estimular al estudiante a realizar una búsqueda de un estilo o una estética justificada. Mi experiencia personal me ayudó a generar diversas estrategias pedagógicas y didácticas al enseñar, redefiní mi paradigma en el que una carrera universitaria capacitaba para dibujar letras y aproveche nuestra capacidad grafomotriz para reforzar la sensibilidad y la expresividad del trazo para conseguir un vínculo entre el corazón y la mano.

C087. Érase una vez, un juego como herramienta pedagógica lúdica. Silvia Torres Luyo [FADU UNL - Argentina]

En el marco del CAID PE Diseño de juegos. Un abordaje desde el diseño de la información al potencial cognitivo y pedagógico del diseño de interfaces lúdicas, desarrollamos un juego como herramienta pedagógica lúdica. El proyecto se inscribe en el área temática de juegos y dispositivos lúdicos y abarca los ejes de diseño de información, de identidad y de construcción de repertorios visuales. El tema excusa se focaliza en los cuentos de los Hermanos Grimm. El juego desarrollado se llama “Érase una vez”, posee cartas y un instructivo para aplicar las dinámicas de juego en grupos numerosos de alumnos.

C088. ExperimentAÇÃO: ensaios para a aplicação de metodologias ativas no ensino superior. Tania Kátia Werneck (*) [Universidade Veiga de Almeida - Brasil]

O presente artigo apresenta o ExperimentAÇÃO, grupo transdisciplinar de professores da Universidade Veiga

de Almeida, que conta com colaboradores externos e se propõe a ensaiar metodologias acadêmicas inovadoras aplicadas ao Ensino Superior. Trata-se de uma experiência ainda embrionária e o objetivo ao compartilhá-la é provocar uma reflexão crítica e possíveis contribuições no sentido de ampliar registros e discussões com vistas à qualidade do ensino.

C089. La articulación teoría y práctica como construcción metodológica en la clase universitaria: Relato de una experiencia. Karina Agadia [Universidad de Palermo - Argentina]

Desde la cátedra de Introducción a la Didáctica del Programa de Capacitación Docente de la Universidad de Palermo proponemos la innovación de las prácticas de enseñanza a partir de la articulación entre teoría y práctica. Enseñar en la Universidad requiere de nuevas formas que superen como único formato establecido la clase magistral y coloquen en el centro de la escena a la enseñanza como práctica social compleja, enmarcada en claros procesos de innovación permitiendo a partir del trabajo reflexivo sobre la propia práctica profesional y docente avanzar hacia una práctica inventiva potente y novedosa.

C090. Los desafíos de la formación docente frente a las nuevas prácticas educativas en ambientes con alta disposición Tecnológica. Natalia Lescano (*) [Universidad de Palermo - Argentina]**

A partir de los cambios generados en los últimos años, las estrategias de enseñanza y sus principios básicos ya probados se encuentran legítimamente cuestionados por nuevas prácticas vinculadas a las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) y muchas veces los docentes universitarios están desorientados y no saben cómo reaccionar. Frente a estos nuevos desafíos desempeña un rol fundamental los espacios de formación docente para pensar inclusiones de tecnología educativa, sobre los cuales toda institución educativa tiene responsabilidad directa y no puede dejar de asumirla.

C091. Los intereses académicos de los alumnos de Diseño. Sebastián Javier Aguirre (*) [Colegio Universitario IES - Argentina]**

Pretender determinar cuál es el imaginario de los alumnos de Diseño acerca de la Disciplina sería casi una utopía, este muestreo intenta mostrar y acercar principalmente cuáles son los intereses de los alumnos de diseño sobre la profesión, qué expectativas tienen en las aulas, cuáles son los temas motivantes, qué perspectiva tienen a futuro sobre la profesión y que los alienta a seguir estudiando, por qué eligieron ser diseñadores. El uso de la tecnología en este tiempo está configurando un perfil de alumno particular y para el cuál los docentes debemos estar preparados para lograr el desafío de enseñar.

C092. Una mirada a la pedagogía de la Gestalt y al Taller de Arquitectura, en la Facultad de Arquitectura UNAM. Erika Adriana Gonzalez Morales [Universidad Nacional Autónoma de México - México]

El propósito de este trabajo es de reconocer el enfoque pedagógico de la Gestalt y de la dinámica que existe en la enseñanza-aprendizaje que se da en el taller de arqui-

itectura en la UNAM. La pedagogía de la Gestalt propone buscar un equilibrio entre los integrantes que conforman el campo: maestros, estudiantes y tema; en el que entre el maestro y el grupo se construye y se impulsa al conocimiento, sin olvidar a cada uno sus integrantes. Mientras tanto, el aprendizaje de diseño en el modelo tradicional existe una visión fragmentada entre el que sabe y el que no sabe, se desarrolla una dinámica desigual, en donde lo que importa es la adquisición de habilidades técnicas.

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

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

C093. Aerodinós: una experiencia relevante en el taller de iniciación. Osvaldo Muñoz Peralta [Universidad de Chile - Chile]

Los conceptos básicos del diseño son tal vez los más difíciles de enseñar en el taller de primer año. Por otro lado, el aprendizaje significativo va siempre asociado a alguna experiencia relevante. El diseño y la construcción de aerodinós (cometas voladores) para la enseñanza de los conceptos básicos, se convierte en una experiencia singular para asimilar y aplicar estos conceptos por lo diferente y versátil de su realización. Esta actividad es un real trabajo de síntesis, que es lo que pretende la asignatura de taller. Pero además, toda su formulación y generación es una experiencia lúdica participativa y colaborativa lo que lo transforma en enseñanza significativa.

C094. Del conductismo al constructivismo: promoviendo el aprendizaje significativo. Fiorella Silvina Zaccara [Escuela Multimedia Da Vinci - Argentina]

El rol del docente y del estudiante tiene que ir ajustándose siempre a los tiempos en los cuales se viven. Es por eso que el antiguo paradigma de la Enseñanza Conductista ha mutado a una manera Constructivista. Se presentan en la exposición diversos procedimientos para ayudar a realizar el cambio de modalidad sacados de experiencias en clase.

C095. Diseño automotriz como proyecto de diseño industrial avanzado. Armando Martínez de la Torre [Universidad Autónoma de Ciudad Juárez - México]

Actualmente las instituciones de educación superior: públicas y privadas de las carreras de Diseño Industrial en México, han manejado alguna vez como proyecto de Diseño industrial temas de Diseño automotriz. Que van desde la conceptualización de vehículos como: bocetaje y renderización, realización de modelos en materiales de arcilla, termo-formados, espumados o hechos a escala en impresoras 3D y hasta la construcción de prototipos funcionales; va en aumento en las aulas este tipo de proyectos realizados por alumnos de nivel intermedio y avanzado. Sin faltar los proyectos de diseño de accesorios, vestiduras, asientos y auto-partes automotrices, donde puede participar el diseñador industrial.

C096. Diseño por descubrimiento, metodología de estudio para generar innovación. Gabriela de los Ángeles López García [Universidad Técnica Federico Santa María - Chile]

La visión del Diseño por descubrimiento a través de una metodología de estudio de materiales para generar innovación contempla que el alumno sea capaz de generar experiencias donde se descontextualiza los procedimientos habituales para poder motivar nuevas ideas así como proyectos. Para este proceso es necesario poder detectar oportunidades, conocer el mercado en el cual se va a trabajar y posterior a este proceso poder diseñar una solución efectiva. La idea surgirá desde una problemática real desarrollada con diversas aristas de estudio para poder llevar el nuevo producto a ser un proyecto de innovación.

C097. Hacia un aprendizaje contextualizado. Ovidio Morales [Universidad Rafael Landívar - Guatemala]

En este estudio se presenta la percepción de los estudiantes del Proyecto 4 de la Licenciatura de Diseño Industrial de la Facultad de Arquitectura y Diseño sobre el trabajo de campo denominado Gira Artesanal, metodología de contextualización y aplicación de Paradigma Pedagógico Ignaciano. La Gira Artesanal permite tener ese contacto directo con el entorno, entender la cultura para posteriormente, proyectar o diseñar. Cubre una función de investigación etnográfica, pero a la vez, permite la interacción con los productores y empresarios, además de una concientización y valoración de la fabricación de un producto vernáculo.

C098. Imágenes en la práctica de la enseñanza. Anabella E. Cislighi [Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

La práctica de la enseñanza permite ensayar algunas tensiones sobre la relación entre imágenes radicadas en la experiencia áulica y soportes didácticos específicos. Dar cuenta, a partir de núcleos conceptuales, de la relación promovida, apelando a una aproximación desde enfoques etnográficos para detenernos en la descripción densa de gestos como señales de inmediatez, es la propuesta central. Se constituyen como claves, la comprensión de la realidad del accionar y el disponer de conocimientos para actuar desde la intervención, con estrategias y recursos docentes específicos. Procesos que también consideran espacios en cambio, atravesados por crisis y tiempos de larga duración.

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

Esta comisión fue coordinada por Daniela Di Bella, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Con la presencia de Aníbal Fornari de la Universidad Nacional de la Plata, Argentina, miembro del Comité Académica.

C099. Aprendiendo a dibujar con tablet 2ª etapa. Luis López Jubin [Hastaller Comunicación Visual - Uruguay]

En esta segunda etapa del proyecto, se continua con el aprendizaje del dibujo, con las tradicionales técnicas de

la academia de arte, pero usando herramientas digitales (tablet y apps de dibujo), en el proceso se creo el “Tratado de la pintura digital” y se esta compartiendo lo aprendido con los otros alumnos del Taller Bruzzone de Bellas Artes - Montevideo - Uruguay, llegando a generar un método práctico, que fusiona la tradición con las nuevas tendencias y herramientas. Esta nueva praxis a despertado el interés por las nuevas herramientas a alumnos de todas las edades, con esta experiencia, entre todos estamos aportando un nuevo camino para enseñar a las nuevas generaciones de artistas.

C100. Criação do Método 4p para o ensino de sinalização marítima. Yazmin Moroni [Universidade FEEVALE - Argentina]

Este artigo apresenta a criação de uma metodologia para o ensino de design de sinalização marítima. Integração da área do Comércio Exterior com o Design com o objetivo de melhoria da segurança marítima, navegação comercial e turística nos canais e portos. Assim, este estudo apresenta os aportes teóricos do design, da ergonomia cognitiva, da identidade visual, da sociologia, dos aspectos culturais, tecnológico, do direito marítimo e normas e regras de institutos nacionais e internacionais da marinha. Esta metodologia foi criada e denominada de “4p”: (i) ponto de partida, (ii) processo criativo, (iii) produção e (iv) posto/manual.

C101. Diez claves para optimizar los recursos 2.0 en la universidad. Marina Portillo y María Victoria Latosinski [Escuela N 3 D. E. 7 - Argentina]

En la actualidad la dimensión tecnológica atraviesa la existencia humana. El sistema educativo, no es ajeno al resto de la sociedad y se encuentra interrelacionado con una diversidad de elementos que están en constante movimiento. Es por esto que, las instituciones de educación superior, como formadoras de profesionales, no pueden mantenerse al margen. La diversidad generacional que convive actualmente en los claustros universitarios no tiene precedentes, es por ello que el docente debe poder incluir las NTIC en el aula ya que las nuevas generaciones son nativos digitales. En la ponencia se brindarán 10 claves para que los profesores puedan optimizar los recursos 2.0 en la universidad.

C102. Elaboración de actividades lúdicas y vinculación con plataformas e-learning. Luis Amilcar Olvera Vera [Universidad de Guayaquil - Ecuador]

Dar la importancia del uso de la tecnología para los procesos de aprendizaje con el uso de herramientas colaborativas, como lo es la aplicación Open Source Edilim, para la elaboración de actividades lúdicas como herramienta para el docente donde sin tener conocimientos básicos de lenguaje de programación se pueden personalizar actividades dejando de lado el uso del papel y estimulando la cognición del estudiante, la motricidad y el constructivismo. Para docentes que no tienen conocimiento de lenguajes de programación con esta herramienta es posible desarrollar actividades que pueden trabajar en forma conjunta con las plataformas e-learning, potenciándolas al máximo.

C103. Micro Fronteiras: espaços de formação/transformação docente no contexto amazônico. Valdemir Oliveira (*) [Universidade do Estado do Amazonas - Brasil]
Problematização dos processos de formação docente mediante o desafio de articular identidades –culturalmente distintas– em percursos conflitantes entre o academicismo e as micro fronteiras (variações de contexto, significado e tradições) amazônicas. Onde o trabalho é permeado pelo conjunto das desigualdades historicamente constituídas ao longo do desenrolar da História Brasileira.

C104. Narrativas transmedia como herramientas para la apropiación social del conocimiento. Diana Yulieth Socha Hernández [Uniminuto Parque Científico de Innovación Social - Colombia]

Los docentes nos encontramos con retos interesantes frente a la actualización y a la búsqueda de mejores metodologías para trabajar en el aula con los estudiantes, trabajando temas que suponemos les interesa y les sirven para ser aplicados a la sociedad. Como diría Guillermo Domínguez: “Se insiste que los métodos de enseñanza deben potenciar la capacidad de tomar decisiones por parte del estudiante, el desarrollo de competencias sociales, la construcción del conocimiento colectivo, el fomento de la investigación, la evaluación formativa” (Domínguez,2009) en esta medida es fundamental que la metodología que apliquemos en nuestra clase, evidencie un trabajo en conjunto, con el fin de generar conocimiento colectivo.

C105. Nuevas metodologías docentes con base digital. Pedro Orazzi y Aníbal Fornari () [Universidad Nacional de la Plata - Argentina]**

El desarrollo de procesos de enseñanza-aprendizaje destinados a la formación del alumno, en todos los niveles de educación, está condicionado por nuevos contextos. Algunas de estas situaciones pertenecen a la propia práctica educativa, como por ejemplo la tecnología digital, lo que nos ha llevado a tomar una decisión de modificación de las prácticas docentes incluyendo nuevas herramientas educativas. A continuación sintetizamos en los puntos básicos: videos tutoriales, la creación de videos documentales, utilizando el concepto de Yves Chevallard de transposición didáctica y la enseñanza de softwares como herramientas de estudio.

—Calidad Educativa y Evaluación (mañana)

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

C106. Enseñanza de Morfología en Diseño Gráfico, una propuesta. Graciela Beatriz Rojas y Ezequiel Salas [Universidad Nacional del Nordeste - Argentina]

En la carrera de Diseño Gráfico formamos parte de un equipo docente que dicta Morfología 1 y 2. En esta circunstancia venimos desarrollando un trabajo sostenido de investigación en el aula pretendiendo realizar innovaciones pedagógicas desde 2006. El primer objetivo de esta actividad es tratar de lograr la incorporación integrada de

conceptos porque sólo la síntesis reflexiva evita la resolución azarosa del diseño. Esta iniciativa surgió luego de observar las dificultades de los estudiantes para integrar los diversos aspectos del lenguaje del diseño gráfico. La investigación en la acción es nuestro sustento teórico para esta experimentación áulica.

C107. Gestión de Estrategias Académicas para Diseño Industrial. Alejandra Marín [Universidad Autónoma de Nuevo León - México]

Esta propuesta pretende definir estrategias para la gestión de actividades académicas para Diseño Industrial, que formen parte de actividades que soporten una red planeada de acciones para mejorar la dinámica y enriquecimiento de la responsabilidad de los profesores en la academia de diseño industrial. El planteamiento de una planeación de actividades académicas que impulsen una serie de actividades, fueron propuestas por la necesidad de dar respuesta a una serie de observaciones realizadas por el auto estudio para la acreditación internacional de la licenciatura en Diseño industrial y además de considerar el plan de desarrollo institucional en el renglón de desarrollo tecnológico, publicación científica y la internacionalización.

C108. La evaluación como parte del proceso creativo. María Cecilia De Spirito [Universidad de Mendoza - Argentina]

Evalúadores y evaluados, jueces y juzgados. En el pensamiento de un nuevo paradigma de educación en diseño, se planteó la experiencia de construir el conocimiento a base de proyectos que no eran evaluados cuantitativamente. Esto significó una experiencia enriquecedora tanto para el docente como para los alumnos, quienes desprovistos de la presión de la nota se encontraron liberados en su creatividad corriendo los límites académicos y personales exponencialmente.

C109. La evaluación en un programa de Diseño Industrial. Alejandro Mesa [Universidad Pontificia Bolivariana - Colombia]

En el programa de Diseño Industrial de la Universidad Pontificia Bolivariana la evaluación no puede ser un acto casual, marginal o parcial, sino un acto planificado, integral y pertinente a las competencias a desarrollar, a las demandas que plantea el desempeño social, disciplinar y profesional. Es por esto que no es el último elemento en la planificación del aprendizaje por el profesor sino el acto mismo de enseñanza, ya que permite la objetivación de las prácticas de todos los actores del proceso pedagógico.

C110. Propuestas educativas para la óptima formación de las profesiones del diseño en México. Abraham Liñán [Universidad Autónoma de Nuevo León - México]

Hemos observado que en cada una de las etapas que cursan los universitarios presentan problemáticas distintivas en los tres elementos principales: el estudiante, el método educativo y el docente. Nuestro objetivo es abordar tres problemáticas principales que se desarrollan en la etapa final: la capacidad de trabajar en equipo dentro del gremio y con otras disciplinas; la relación entre el estudiante y las empresas o despachos en donde pueden desempeñar

su talento y potencial; y la capacidad de innovación bien enfocada a logros considerables junto con la constante búsqueda de superación en capacidades creativas bajo diferentes métodos.

C111. Sistema de créditos y extensión universitaria para el desarrollo integral del estudiante. Jimena Mariana García Ascolani () [Universidad Columbia del Paraguay - Uruguay]**

La carrera de Diseño Gráfico, cuenta con un sistema de Créditos de Extensión que vela por el crecimiento de los estudiantes y contempla todos los aspectos que hacen a la formación integral del ser humano. Nuestro sistema de créditos facilita la movilidad y el intercambio de alumnos entre la Universidad Columbia del Paraguay y otras instituciones públicas y privadas, garantizándole la convalidación de sus actividades de formación personal y profesional en sus experiencias de intercambio. Esto es porque nuestro sistema contempla las actividades de práctica comunitaria, actividades solidarias, práctica laboral y desarrollo personal. Así también, la Universidad Columbia del Paraguay y Diseño Columbia buscan brindar a sus estudiantes todas las herramientas, espacios y actividades para su crecimiento en todos estos ámbitos.

C112. Um panorama da produção científica sobre História do Design Brasileiro no período entre 2005 a 2015. Almir Mirabeau, Bianca Martins e Francisco Valle (*) [Instituto INFNET - Brasil]

Com o presente trabalho apresentamos uma análise da produção científica da linha de pesquisa História do Design Brasileiro do Programa de Pós-graduação em Design da Escola Superior de Desenho Industrial da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (PPDES/UERJ) no período entre 2005 e 2015. A partir desse corpus, discutiremos como a pesquisa científica em história do design tem contribuído para a institucionalização do campo do design enquanto área de conhecimento no Brasil.

—Calidad Educativa y Evaluación (tarde)

Esta comisión fue coordinada por Carlos Caram, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Con la presencia de Aníbal Fornari de la Universidad Nacional de la Plata, Argentina, y Danilo Calvache Cabrera de la Universidad de Nariño, Colombia, miembros del Comité Académico.

C113. Análisis de la Composición del Diseño Formal de los EVA de las Carreras de Diseño del Ecuador. Ingrid Fiallos [UPS - Ecuador]

Las Nuevas Tecnologías relacionadas con la enseñanza consideran que los ambientes virtuales de aprendizaje representan desde hace algún tiempo nuevas posibilidades de acceso a la educación, sin embargo, cuando el diseño formal de dichos ambientes se realiza sin un sustento científico adecuado y sin una propuesta didáctica claramente definida, los beneficios de las actividades de aprendizaje pueden verse disminuidos notablemente. Resulta apropiado realizar un análisis a los Entornos Virtuales de Aprendizaje que se utilizan en la educación presencial en varias de las universidades del Ecuador.

C114. Buscando un modelo evaluativo en las áreas técnicas de diseño. Anibal Fornari () y Pedro Orazzi [Facultad de Diseño y Comunicación - Universidad del Este - Argentina]**

Actualmente la forma en la que los contenidos son presentados a los alumnos está dominada por la forma en la que son evaluados (Brockbank y McGill, 2002) con esta afirmación, se hace necesario reflexionar sobre cuál sería el mejor modelo evaluativo en las carreras de diseño y específicamente en las técnicas, que permitan validar los conocimientos adquiridos de nuestros alumnos, teniendo en cuenta la multiplicidad de variables, expectativas e intereses por parte de los diferentes actores que se relacionan y/o intervienen con el mundo educativo.

C115. Consideraciones sobre la motivación áulica en función de la evaluación. Eugenia Verónica Negreira [UP - Fundación de altos estudios - Argentina]

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

C116. El curriculum como regulación. Carlos Caram (*) [Universidad de Palermo - Argentina]**

El curriculum en las escuelas de diseño debería concebirse como un organismo flexible, una construcción social que concrete las intervenciones originadas en la evaluación. Si el curriculum es tomado como hipótesis de la investigación, la evaluación conforma su etapa exploratoria. Estudiar el curriculum es reconocer el cambio y las negociaciones entre los miembros de la comunidad en determinados contextos. Se propone incluir al curriculum en un ciclo donde intervienen diferentes etapas tales como planificación de la clase, concreción, visibilidad, reflexión, evaluación, negociación, acuerdos y comunicación. En este sentido la evaluación formativa, sumativa y significativa juega un papel esencial en enmarcar y tomar decisiones acerca de los ajustes y de las intervenciones curriculares.

C117. El Diseño al servicio de la ciencia. Marcelo Torres [Universidad de Palermo - Argentina]

Las imágenes en toda documentación científica tienen una participación activa en el campo de las ciencias naturales y sociales, como la antropología y la arqueología, con diversos fines que sirven visualmente a los investigadores. Diferentes disciplinas se abocan a ellas, como la documentación arqueológica, la ilustración científica o el diseño de la información. Si bien no está claro los límites de cada uno de estas disciplinas, todas convergen en sus diferentes etapas: generar y transmitir conocimiento.

C118. Evaluación objetiva en el diseño. Una reflexión de consideraciones e instrumentos. Leon Felipe Irigoyen [Universidad de Sonora - México]

Independiente a la forma como se enseña diseño, resulta importante determinar las características ideales para su correcta evaluación. Sin embargo, es fácil relacionar el juicio del profesor al momento de evaluar con favoritismos, inconsistencias o actitudes de sesgo. Por ello se sugiere la implementación de objetivos bien definidos y la generación de instrumentos propios, para evitar la necesidad de evaluar "a criterio" haciendo más eficiente el proceso de evaluación.

C119. Un marco teórico para el análisis de la metodología del diseño en los programas universitarios. Danilo Calvache Cabrera () [Universidad de Nariño - Colombia]**

Como avance del proyecto de investigación "la metodología de diseño al interior de los programas de diseño industrial colombiano y su apropiación dentro de los currículos" desarrollada dentro del Doctorado en Diseño de la Universidad de Palermo, se presentan los fundamentos teóricos para el análisis respecto a la integración del aspecto metodológico del diseño en los proyectos educativos (currículos) de los programas universitarios de diseño industrial en Colombia, creados entre los años 1974 y 1994. Este contexto teórico se desarrolla en tres dimensiones: La Metodología del Diseño, La Enseñanza y Aprendizaje del Diseño, y Los Fundamentos Curriculares.

2. Capacitación para Emprendimientos y Negocios

En Capacitación para Emprendimientos y Negocios se presentaron 51 ponencias en 9 comisiones que se detallan a continuación. Las conclusiones se encuentran en las páginas pp. 93-95

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

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

C120. Aportes del bloguerismo al sistema de la moda indumentaria masculina en Colombia. Roger Chavez [Vulcabras Azaleia Colombia - Colombia]

La sociedad y los medios de comunicación contemporáneos presentan una serie de cambios a nivel tecnológico y su asimilación cultural; gracias a la misma tecnología la sociedad ha replanteado su posición receptora de la información y ahora se lanza al mundo dispuesta a analizar y emitir sus propios conceptos frente a su realidad individual. Tal es el caso de la indumentaria masculina y sus implicaciones socio-culturales en el entorno de la estética y la determinación del hombre en sociedad, que dio un salto desde los medios tradicionales a la interactividad de la comunicación Online.

C121. Consumo neo-esotérico, hibridación y orientalismo en el diseño: Manekineko y Buddha. Carlos Alfredo Castro Lugo [Universidad de Palermo- Venezuela]

Con el crecimiento del consumo neo-esotérico y las prácticas new age alrededor de los objetos de diseño es importante preguntarse: ¿qué hay detrás de los objetos? ¿existe algo más allá del factor estético de los mismos?, ¿qué hace que la cultura Oriental sea percibida como un valor en Occidente? Los objetos de la vida cotidiana representan una pasión que trasciende la relación con el cuerpo material, donde el objeto abandona su sentido de origen para ser reinsertado bajo nuevas condiciones de mercados y consumo. Estas resemantizaciones e hibridaciones traen como consecuencia que el diseño las conciba como eje principal conceptual y transforme al manekineko y a Buddha en iconos pop.

C122. Cuba: El afiche y el espacio urbano. ¿Expresión plástica de la Revolución?.Mara Steiner (*) [Universidad de Palermo - Argentina]**

La Revolución Cubana, propuso cambios radicales. Era necesario reeducar a un pueblo entero y además hacerlo con medios económicos limitados. De alguna manera había que transformar a la isla entera en una escuela. En este contexto los afiches van a desempeñar una función social sumamente relevante como uno de los métodos centrales de enseñanza pública. Esta ponencia tiene por objetivo analizar el impacto de la producción de afiches en la Cuba revolucionaria y su función social como medio de instrucción. Para ello, se seleccionarán algunos casos a modo de ejemplo.

C123. Diferentes estrategias una misma realidad: Análisis comparativo de las estrategias de diseño y comunicación publicitaria en campañas de concientización social por la erradicación de violencia de género en Argentina y Ecuador 2013-2014. Andrea Viteri [Satre Comunicación Integral - Ecuador]

El presente proyecto de investigación se desarrolla con la finalidad de conocer, a través de un análisis comparativo, por medio del estudio de teorías de comunicación, diseño, cultura, sociología, género, publicidad y diferentes técnicas cualitativas, qué estrategias de comunicación, publicidad y diseño se manejan en el desarrollo de campañas de concientización social en países como Argentina y Ecuador. Se identifica, por lo tanto, si estas estrategias permiten que las campañas sean instrumento generador de impacto social relevante al cumplir con su rol de carácter sensibilizador e informativo o, por el contrario, resultan ser campañas de índole ineficiente o desconocidas por los ciudadanos.

C124. Diseño digital de portales web universitarios en Ecuador. Esteban Plaza [Instituto Metropolitano de Diseño, Universidad Politécnica Salesiana - Ecuador]

Internet se ha convertido en un canal de comunicación de gran importancia a nivel mundial, y gracias a este puente de conectividad las instituciones universitarias han logrado difundir grandes cantidades de información en formatos hipermedia en tiempo real. Sin embargo, la arquitectura de la información aplicada a sitios web de esta categoría ofrecen una gran variedad de esquemas

minimalistas, maximalistas que plantean una experiencia de usuario eficaz y en otros casos resulta inadecuado por la complejidad en la estructura de navegación. Por lo cual, se pretende analizar y exponer diversas opciones de accesibilidad a la información basado en usabilidad y síntesis del lenguaje comunicacional.

C125. El diseño de autor en el Ecuador. Sandra Beltrán [Instituto Metropolitano de Diseño - Ecuador]

Dentro del Sistema de la Moda, establecido en las empresas de producción de indumentaria, se vislumbra la necesidad de evolucionar hacia conceptos, como el slow fashion, con características específicas de diseño exclusivo y originalidad. El presente trabajo de investigación cualitativa, pretende hacer un acercamiento en las relaciones entre las empresas de indumentaria establecidas en el Ecuador y el Diseño de Autor. De esta confluencia de las dos maneras de manejar el consumo de la moda, nos surge la interrogante: ¿Cuál es la relación del diseño de autor y los modelos de gestión de diseño implementados en las empresas de indumentaria en el Ecuador?

C126. El Diseño Industrial como factor de desarrollo económico en la Ciudad de Barranquilla - Colombia. Carolina Gutiérrez Ferreira [Universidad de Palermo - Colombia]

El Diseño Industrial nace como una actividad enfocada en la creación de productos con un alto valor estético y funcional. Globalmente se empieza a ver esta profesión como una oportunidad para concebir, producir y comercializar productos/servicios con un alto valor competitivo. La investigación describe como la gestión de diseño, estrategia, competitividad e innovación son incorporadas en la estructura de una organización, en especial una PyMe. Se toma como referencia el movimiento Cluster de Muebles en Barranquilla - Colombia, el cual tiene como finalidad hacer más competitivo el sector industrial de mobiliario y se compara con la labor del diseñador en las Pymes para lograr este fin.

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

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

C127. Autonomía del aprendizaje a partir del uso de TICs. Marisa Cuervo (*) [Universidad de Palermo - Argentina]**

La ponencia se focaliza en el uso de blogs como un medio efectivo para complementar las actividades de los estudiantes en el aula. Los blogs son fáciles de usar y permiten a los estudiantes registrar y publicar los avances de su trabajo en forma cronológica. Asimismo, ayudan a los estudiantes a involucrarse en intercambios en línea con sus pares y docentes y promueven el aprendizaje autónomo. Se toma como caso de estudio la aplicación de blogs para documentar el proceso de elaboración del Trabajo Final, último requisito académico de las carreras de grado de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

C128. Estrategias de Diseño, Marketing y Publicidad para Campaña Anti Tabaco. Melanie Etse [Argentina]

En CABA se crean y difunden campañas destinadas a adolescentes entre 13 a 18 años de distinta índole social, ya sea sobre el medio ambiente, las enfermedades sexuales, el consumo de drogas ilegales, el reciclado, etc. Sin embargo, la concientización acerca del tabaco no abunda, siendo ésta una problemática de gran importancia, tanto para la salud como para el desarrollo del adolescente. La creación de una campaña anti tabaco que se encuentre adecuada a la realidad tanto social como comunicacional en Buenos Aires, complementada con las herramientas de diseño, marketing y publicidad implica un modo más eficiente para alcanzar al adolescente con respecto a la problemática del tabaco.

C129. Innovadoras puestas lumínicas. Aspectos a tener en cuenta por los Diseñadores especializados de iluminación de Buenos Aires para explotar ese potencial. Carolina Levy [EstudioLevy - Argentina]

Existen en el mundo edificios con una interesante arquitectura, los cuales si son iluminados durante la noche se destacan de los demás edificios y generan un entorno perceptivamente más confortable, además que al tratar de realizar puestas lumínicas diferentes a las tradicionales, cada edificio se transforma en una propuesta estética más completa e innovadoras respecto a lo ya conocido. Este trabajo pretende estudiar cómo en algunas de las principales capitales, los profesionales idóneos en diseño de iluminación ponen en valor el entorno urbano, iluminando fachadas con innovadoras puestas lumínicas. Mientras que en Buenos Aires se percibe que las puestas lumínicas son más tradicionales que innovadoras.

C130. La animación como material didáctico para el aprendizaje en la educación primaria. David Castrillon [Universidad de Palermo- Colombia]

Avance de tesis de la maestría en Diseño donde se pretende determinar la incidencia que tiene la animación en el mejoramiento de la calidad educativa en estudiantes de sexto de primaria en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

C131. La imagen de marca a partir del trabajo interdisciplinar entre los profesionales del diseño. Diana Carolina Abril Lucero [Universidad de Palermo- Ecuador]

La investigación que se pretende abordar parte del trabajo interdisciplinar que sinergia a los profesionales del diseño, quienes se encuentran inmersos en la construcción de una marca de moda, examinada a través de su local comercial y la comunicación de la identidad de imagen y valores de diferenciación ante un imperante mundo cada vez más saturado, confuso y cambiante. El análisis partirá desde la extensa comparación entre dos locales de indumentaria en Ecuador, del cual se obtendrá las conclusiones necesarias que darán paso a una información profunda investigativa sobre los parámetros de los que se van a tratar.

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

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

C132. La investigación y el diseñador de modas. Ana Carolina Garcés Torres [Universidad de Palermo - Ecuador]

Ecuador en la actualidad es un País con oportunidades de trabajo y negocio sustentable, identificando el sector textil como una de las principales áreas de desarrollo. En este artículo se aborda el tema de las Empresas especializadas en trabajar con base textil Denim, que constituyen una fuente de indagación en los procesos desarrollados dentro del plan de colecciones de moda. Debido a que se olvidan el principal punto donde inicia este trabajo, la investigación como herramienta esencial. Ya que es vital para cualquier proceso de diseño, además facilita la labor de los diseñadores de moda para conseguir ideas y resultados creativos.

C133. Los escaparates y la producción local de artesanías. Mónica Feijóo [HOGAR 2000 - Ecuador]

Las culturas y su entorno han cambiado a lo largo de la historia, y sin lugar a duda, lo seguirán haciendo, por lo tanto es necesario re definir constantemente el rol que ocupa el diseño de las vidrieras para valorizar la producción local y tomar decisiones que ayuden a generar beneficios en la sociedad.

C134. Los residuos de la materia prima en la industria de calzado en cuero, y su aplicación en una red productiva en la provincia de Tungurahua, Ecuador. Ana Cristina Lalama [Ecuador]

Cuando los residuos del cuero se convierten en una investigación productiva, según el análisis nacional señalado por la Ministra de Industrias y Productividad, la industria de cuero y calzado han logrado un desarrollo importante durante estos últimos años. Según los datos, a mayor incremento de la producción mayor será la cantidad de residuos que se generen en la industria del calzado. Las industrias debería tomar un enfoque de red productiva, que permita el aprovechamiento de los residuos que la misma industria genera. Estos aspectos llevan a establecer esta investigación que pretende analizar el porque del desperdicio, contaminación y su aplicación a una red productiva dentro de la misma.

C135. Mirada hacia la ciudad sorpresa. Kelly David Lopez [Universidad de Nariño - Colombia]

Esta investigación es el análisis del paisaje urbano, en interacción con el habitante, que será concebido como imagen, cuya función simbólica y estética define y resignifica un espacio social, esto llevará a comprender que el espacio urbano puede ser analizado desde lo antropológico en el uso del espacio público, lo semiótico desde el lenguaje urbano y desde la imagen ciudad como principio de un marketing urbano. Con la intención de identificar el impacto en el transeúnte y su relación con espacios carentes de una transformación lógica.

C136. Tecnologías como la herramienta de la llamada Revolución Pinguina en Chile 2006- 2011 y su influencia en el despertar de los movimientos sociales en el país. Lilyan Soledad Pizarro [Universidad de Palermo - Chile]

La investigación pretende analizar el incremento de la participación de los adolescentes y preadolescentes, 10 a 18 años, en las movilizaciones por la educación en Chile, a partir de la difusión en las redes sociales. Desde el año 2006, más de 100 mil jóvenes, se volcaron a las calles de las distintas ciudades de Chile, organizándose a través de plataformas 2.0 lograron comunicar a un país con 4270 km de largo por el descontento con el sistema educativo. Los jóvenes comienzan a buscar su pertenencia en la sociedad, a través de la generación de procesos de cambios, labor abandonada durante años por los estudiantes luego de la dictadura, hasta el movimiento en el 2006, reavivada por las comunicaciones digitales y el manejo de la información. Con la R. P. se producen una serie de movimientos sociales en todo el país que van generando nuevas marchas y debates a nivel social.

C137. La camisa de Rafael Correa como estrategia de imagen de poder político. Iraida Teresa Ubilluz Alban [Universidad Técnica de Ambato - Ecuador]

Esta investigación tiene por objeto de estudio la vestimenta del presidente ecuatoriano Rafael Correa como estrategia de imagen de poder político. La relación entre la imagen y el poder no es algo novedoso. Ya en la antigüedad Príncipes, Reyes, Monarcas le daban gran importancia a la imagen y hacían uso de sus grandes galas para legitimar el poder por el soberano. Alrededor del mundo los gobernantes de cada país con el afán de persuadir al pueblo emplean distintos códigos de comunicación visual en relación a su imagen, en Ecuador el Presidente Constitucional de la República adopto una estrategia de imagen diferente con la que pretende persuadir a sus mandantes y legitimar su poder.

—Mercado y Gestión del Diseño [A] (mañana)

Esta comisión fue coordinada por María Elena Onofre, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Con la presencia de Rodrigo Antônio Queiroz Costa de la UNIBH, Brasil, Santiago Barriga (**) y Roberto Paolo Arévalo Ortíz de la Universidad Nacional de Chimborazo, Ecuador, miembros del Comité Académico.

C138. A construção de um referencial de valor replicável para o design. Rodrigo Antônio Queiroz Costa (*) () [UNIBH - Brasil]**

A constituição de um Referencial de Valor tem como objetivo criar um parâmetro que estabeleça um ponto de partida para a discussão dos valores praticados por agentes do design e da comunicação para a cidade de Belo Horizonte por meio de uma metodologia que abarque uma estratégia para a escala do problema e outra para sua complexidade. A metodologia aborda a escala ao constituir uma tabela parametrizada pela média dos recém-formados dos cursos de Comunicação e Design do UNIBH com atuação como freelancer; e provêm subsídios

para resolução da complexidade ao expor a metodologia usada para replicação individual.

C139. Articulación Universidad-Empresa-Estado: Centro de Consultoría en Diseño (CCD). Raúl Vargas [Instituto Tecnológico Metropolitano - ITM - Colombia]

El Departamento de Diseño del ITM (Medellín-Colombia), crea el Centro de Consultoría en Diseño - CCD, ante la necesidad de una unidad que articulara, gestionara e impulsara el diseño como ente generador de competitividad en la región, partiendo del desarrollo de proyectos de diseño e ideas desarrolladas en aula, solucionando problemas del sector público o privado mediante la interconexión de agentes, la implementación de metodologías de diseño y procesos creativos, obtenido importantes resultados los cuales deseamos compartir.

C140. Carrera de diseño gráfico y su pertinencia en el contexto productivo provincial. Santiago Barriga () y Roberto Paolo Arévalo Ortíz [Universidad Nacional de Chimborazo - Ecuador]**

La Carrera Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo de Ecuador, respondiendo a las políticas del Plan Nacional del Buen Vivir y a la normativa establecida en la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES), se realiza el estudio de pertinencia respondiendo a las necesidades nacionales, las tendencias de la ciencia y tecnología, de la profesión, de la demanda profesional, campo ocupacional y nuevas tendencias de mercado; se realizó un estudio de carácter bibliográfico y de campo a partir de la recolección, análisis e interpretación de los resultados justifica la permanencia de la carrera respondiendo a las transformaciones de una sociedad globalizada.

C141. City branding como herramienta de gestión para territorios ecuatorianos. Rafael Salguero [Universidad Nacional de Chimborazo - Ecuador]

Datos estadísticos 2013 del Ministerio de Turismo citan que 1'366269 viajeros arribaron a Ecuador, las ciudades más visitadas son Quito, Guayaquil y Cuenca. Riobamba está en undécimo puesto, contribuye a la cuenta de turismo con dos puntos porcentuales. Marcas concebidas para gestión política, escasa planificación comunicacional y carencia de productos diferenciados, la categorizaron como una ciudad tránsito. La investigación determina características de los públicos de marca desde una perspectiva antropológica, analiza recursos simbólicos de la urbe desde un enfoque semiótico, genera una marca basada en su identidad y anexa la estrategia de branding para proyectarla como una ciudad destino.

C142. Estrategias de innovación en los procesos productivos y su relación con el diseño industrial. Agustín Bramanti [Santa Cruz Co. - Argentina]

La especialización en todos los ámbito profesionales propone una división cada vez mayor de tareas para profundizar la eficiencia de los roles. En este marco las actividades del diseñador industrial se mueven entre el desarrollo conceptual de productos, observando de manera crítica las necesidades de usuarios y de la sociedad; y la materialización de nuevas ideas, explorando

las capacidades de la industria. El proyecto propone analizar las diferentes estrategias de innovación en los procesos productivos con las que cuentan empresas y organizaciones para generar desarrollos innovadores. En particular se trabajará sobre los procesos de innovación abierta y colaborativa.

—**Mercado y Gestión del Diseño [A] (tarde)**

Esta comisión fue coordinada por María Elena Onofre, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

C143. Aprender a emprender. La incubadora en el aula. María Elena Onofre (*) [Universidad de Palermo - Argentina]**

El impacto de una nueva organización de los mercados laborales, las transformaciones ocupacionales, profesionales y organizacionales se traducen en innovaciones en el desarrollo y la aplicación de las ciencias y la tecnología, al mismo tiempo que definen el tejido productivo en el que se desempeñarán los profesionales de las próximas décadas. Estos factores, el ritmo en que se producen y las múltiples influencias recíprocas provocan tensiones y nuevas preocupaciones en las instituciones de educación superior que requieren de nuevos modelos de aproximación al campo profesional. Formar emprendedores, incubar sus proyectos y acelerar sus emprendimientos es el camino elegido.

C144. Gestión del diseño para el incremento de la competitividad de las pymes de la región del Bío-Bío de Chile. Jimena Alarcon Castro [Universidad del Bío-Bío - Chile]

El diseño permite a las empresas diferenciarse de la competencia, optimizar la comunicación de sus valores, hacer productos mejor adaptados a las necesidades de los usuarios y más respetuosos con el medio ambiente, generando entornos que propician una mejor calidad de vida. La correcta aplicación de la gestión empresarial del diseño junto a una implementación de políticas públicas coherente con este propósito, configuran el escenario adecuado para introducir innovación aplicada en sectores productivos y de servicios. El artículo comparte una experiencia piloto académico-empresarial con financiamiento público que implementa gestión del diseño en quince Pymes multisectoriales de Bío-Bío en Chile.

C145. Investigación cualitativa en branding. Mary Yaneth Rodríguez Villamizar [Universidad Cooperativa de Colombia - Colombia]

El Investigar de modo cualitativo en branding, permite no solo aplicar una metodología como cualquier otro modelo de investigación, sino que orienta como patrón a construir un desarrollo creativo que conlleve, aplicando procedimientos sistemáticos, organizados y objetivos, la formulación concreta y certera al proceso de construcción de una marca. Partiendo de esta directriz, la información base a la que se accede a través de este sistema, permite ampliar las ilustraciones del valor de la marca y el comportamiento de los clientes; permitiendo interpretar, ajustar y usarlos de forma coherente según el segmento del mercado. El investigador en Branding es un persona

con una perspectiva dada, que lo condicionarán bases de la investigación cualitativa como lo son que pregunta, cómo lo pregunta y qué interpreta fundamentando nuevos constructos a partir de hechos observados y estudiados en el mercado.

C146. Las nuevas formas del trabajo global: Outsourcing, Crowdsourcing, Coworking, Crowdworking. Abel F García [Rombus Global - Argentina]

La comunicación, las nuevas tecnologías y la globalización están tan estrechamente unidas que ya son prácticamente inseparables. Quienes operamos en estos medios nos enfrentamos a nuevos desafíos: no quedarnos afuera de esta aldea hiperconectada, aprovechar las oportunidades que el mercado digital nos ofrece, ampliar nuestro margen de acción para estar allí donde surge la necesidad y tener la capacidad de dar respuestas inmediatas, originales y efectivas. Las nuevas herramientas del trabajo a distancia —también llamado trabajo 3.0— permiten vincularse masivamente con el mercado a nivel global pero conllevan riesgos que vale la pena conocer y medir para que la experiencia sea productiva.

—**Mercado y Gestión del Diseño [B] (mañana)**

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

C147. La gestión investigativa de las marcas. Mary Yaneth Rodríguez Villamizar [Universidad Cooperativa de Colombia - Colombia]

Desde el contexto comunicacional y como experiencia aplicada en investigación a través de resultados se determinó que para conseguir una marca represente al producto en la mente del consumidor se requiere una combinación concordante y secuencial de las buenas prácticas de gestión estratégica del valor construidas a través del conocimiento del consumidor que incluye un naming coherente con los valores propuestos por la compañía, una identidad visual corporativa diferencial y memorable, un diseño industrial y empaque coherente, una calidad percibida en productos y servicios y una estrategia de marketing consistente con el objetivo de la acumulación del valor de la marca.

C148. Marcas Dinámicas, sinergia exitosa! Gabriel Bernal Garcia (*) [Escuela de Artes y Letras Institución Universitaria - Colombia]**

Las empresas introducen marcas cuyo objetivo es posicionarlas y rentabilizar una actividad comercial. Creando la marca, el diseño aporta iconografía, cromaticidad, identidad visual. Un proceso valioso, ¿pero suficiente para entrar exitosamente al mercado? El diseñador debe adquirir competencias complementarias a su formación, es imprescindible conocer la construcción de marca y como generar valor agregado y diferencial en mercados competitivos y globalizados. La tecnología, los medios y pantallas que tenemos a disposición, generan conceptos y una nueva propuesta: Las Marcas Dinámicas, vinculadas al diseño, la estrategia, el marketing, la publicidad y la interactividad. Una sinergia exitosa.

C149. Materiais e economia criativa no contexto do ensino de design. Denise Dantas e Cristiane Aun Bertoldi | Cibele Taralli (*) [Universidade de São Paulo - Brasil]

O acesso gratuito à informação sobre novas tecnologias e materiais locais para a formação de alunos e para profissionais de pequenas e médias empresas de design e arquitetura é fundamental para fortalecer a economia criativa de um país. O projeto materialize: acervo de materiais para o design e arquitetura e a parceria FAU USP e Politecnico di Milano pode colaborar com processos de criação e inovação de novos produtos, bens e serviços, dinamizando a economia criativa, estimulando o desenvolvimento sócio-cultural local e regional, através da troca de conhecimentos e práticas, aumentando a presença de países do cone sul no processo de globalização do design.

C150. Metodología de enseñanza en carreras creativas: modelo pro.seso y startup. Ada Kanashiro [Instituto Toulouse Lautrec - Perú]

El objetivo de esta ponencia es mostrar como funciona la metodología de enseñanza-aprendizaje en todas las carreras creativas de Toulouse Lautrec llamada Metodología Pro.seso, demuestra una manera diferente de pensar y encontrar soluciones a problemas “no estructurados”. Los asistentes también verán el resultado exitoso de la incorporación de los proyectos de titulación de START UP basados en la generación del Árbol Estratégico y el Canvas en proyectos reales y multidisciplinarios.

C151. Ontología del Language Visual. Manuel Leal Greikk [WTCV Audiovisual Services & Productions - Venezuela]

Consideramos que la ontología del lenguaje está basada en una comprensión extremadamente poderosa de las posibilidades expresivas y tiene un amplio margen de intervención, nos brinda recursos creativos cuyo fin puede ser generar espacios de comunicación mas eficientes, innovando así los mercados de diseño. Basado en los postulados de Ontología del Language de R. Echeverría y apoyado la practica del Coaching Ontologico Empresarial, esta conferencia busca develar la anatomía del proceso comunicativo en los espacios creativos de la expresión visual con el fin de explorar posibilidades de mejora en el ejercicio del diseño, el marketing y la publicidad.

C152. Relações Trabalhistas: Endomarketing atual e Trabalho de 1930 no Brasil. Mariana Duarte e Laura Sonego (*) [Universidade de Caxias do Sul - Brasil]

A conferência tem como objetivo apresentar possíveis relações entre o Endomarketing, dos dias atuais, e o Trabalho no Brasil, em especial a partir das legislações trabalhistas impostas nos anos 1930 pelo presidente Getúlio Vargas –como a melhora das condições de trabalho, segurança, criação de sindicatos e cumprimento dos direitos dos trabalhadores. Acreditamos que as estratégias de marketing interno, assim como o design gráfico aplicado nas campanhas publicitárias recentes, reconduzem as medidas trabalhistas que visam fazer com que os colaboradores sintam-se confortáveis e seguros em suas empresas e postos de trabalho, através de imagens, cores, gráficos e falas motivacionais.

C153. Semiótica: cantera de ideas para diseñadores y directores de arte. Jorge Pradella [UP - Argentina]

La semiótica ha recibido múltiples definiciones, lo cual no desacredita su capacidad de abarcar numerosos objetos de estudio. Uno de ellos es la comunicación y, dentro de ella, el diseño se presenta como una de sus expresiones más dinámicas. Esta ponencia intentará demostrar que la semiótica, más allá de su rol de análisis y control, puede resultar “para el diseño” una auténtica cantera de ideas, para lo cual se analizarán teorías de tercera generación provenientes de autores como el Grupo μ , Umberto Eco, Martine Joly, Erwin Panofsky, Ernst Gombrich, Roland Barthes, Kress y van Leeuwen y Mijail Bajtín, entre otros.

C154. Todo en uno. Ramiro Pérez [pérezdiseño - Argentina]

Hacer y vender diseño gráfico. ¿Es posible? La creación, la realización, la defensa, la justificación, las estrategias, la venta, el desarrollo en el tiempo, la pasión, los objetivos cumplidos y los incumplidos, las certezas y las dudas en la cabeza de una persona para volver a la pregunta, ¿es posible vivir del diseño gráfico? Una espacio para hablar de diseño y construir un negocio.

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

Esta comisión fue coordinada por Patricia Iurcovich, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Con la presencia de Fabián Bautista Saucedo de CETYS Universidad, México, miembro del Comité Académico.

C155. El diseño como elemento fundamental en el posicionamiento de las marcas. Patricia Iurcovich (*) [Universidad de Palermo - Argentina]**

El diseño se antepone al posicionamiento. Primero las marcas desarrollan el diseño, lo atractivo, construyen una identidad visual; luego comienza el proceso de conceptualizar la marca. Si no se construye una identidad visual que represente aquello que se quiere vender, tanto en productos como en servicios, no se puede pensar en la marca. La marca entra en la mente de los clientes consumidores ocupando un espacio que con el tiempo se mantendrá logrando un posicionamiento deseado. De esto se trata entonces esta reflexión que lleva a entender porque al día de hoy marcas como Apple ó Nike mantienen con fuerza su estructura visual y conceptual logrando lanzar nuevos modelos albergados por su marca paraguas.

C156. La necesaria relación entre Universidad e Industria. El diseño y las maquiladoras en la ciudad de Tijuana. Fabián Bautista Saucedo ()[CETYS Universidad - México]**

La enseñanza del diseño está llamada a ser un agente de cambio en la sociedad. Hoy se enfrenta ante un reto mayúsculo, vincularse con el sector productivo sin perder su objetivo original, formar profesionales que solucionen problemas de comunicación visual. La vocación industrial de Tijuana es una muestra de cómo se pueden vincular dos sectores que no siempre caminan juntos.

C157. La Universidad y la inserción del Diseño Industrial en la sociedad. Laura Sáenz Belmonte [Universidad Autónoma de Nuevo León - México]

Considerando el momento actual por el que atraviesa nuestro país, México con respecto a las reformas estructurales de fondo para adecuarse al mundo globalizado que así lo demanda, las instituciones de educación superior han venido realizando cambios en sus planes de estudio adecuándolos a modelos competitivos, flexibles e innovadores, en búsqueda de la inserción de los egresados en la sociedad y especialmente al mercado laboral, el presente trabajo muestra las estrategias y acciones llevadas a cabo en la Licenciatura en Diseño Industrial de la Universidad Autónoma de Nuevo León para fortalecer la vinculación con los sectores sociales, productivos y gubernamentales.

C158. Proyección social, empresa y diseño. Judith Amparo Rodríguez Azar y Diego Andrés Romero Cotrino [Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano - Colombia]

Esta ponencia busca exponer las acciones a través de las cuales el Programa de diseño Industrial estructura el plan de estudios, al interior de un espacio académico, como una estrategia de fortalecimiento en el proceso de las prácticas de proyección social y extensión, específicamente en el taller de básicas de la asignatura teoría de diseño y el taller vertical Concreto. El espacio académico de ésta asignatura, respecto de la proyección social y extensión tiene como objetivo central evidenciar y generar acciones, y reflexiones sobre los procesos en relación con los proyectos del componente de proyección social y extensión del Programa de diseño industrial

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

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

C159. El Diseñador Industrial Competente y Actualizado. Luis Jorge Soto Walls (*) [Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco - México]**

Existe una creciente preocupación acerca de la pertinencia de la oferta educativa de nuestras universidades y su relación con las necesidades del mercado de trabajo. Los graduados universitarios deben ser capaces de obtener un trabajo que permite su desempeño profesional, así como su desarrollo personal basado en las calificaciones que adquieren durante su formación; esto ha obligado a las universidades a garantizar que sus estudiantes no sólo adquieran los conocimientos y desarrollen las habilidades de la disciplina, sino también a adquirir competencias no tradicionales (empleabilidad) que las empresas requieren de los graduados, tales como: habilidades sociales, liderazgo, trabajo en equipo, gestión del estrés e inteligencia emocional.

C160. Experiencia Incuba, generando nuevos paradigmas para el desarrollo local de emprendimientos basados en diseño e industrias creativas. Jesica Candendo [Dirección General de Emprendedores GCBA - Argentina]

El objetivo de la presente ponencia es compartir y exponer la experiencia “Incuba”. Programa que promueve y favorece la creación y consolidación de nuevas empresas basadas en diseño, creatividad e innovación en el ámbito de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Asimismo compartir la experiencia y brindar información sobre otros programas de la Dirección General de Emprendedores.

C161. Habitus Proyectual y Desarrollo Emprendedor, una Proximidad Complice para el Diseño, en el Marco de las Economías Creativas. Mario Dorochesi [Universidad Técnica Federico Santa María - Chile]

En un marco de florecimiento de las “economías creativas”, la mirada sobre el diseño y sus procesos para la gestión, creación e innovación, ya no constituye desconocido. En dicho marco su enseñanza y particular proceso metodológico, suponen la “formación proyectual” utilizando para ello razonamiento abductivo, manejo tecnológico e interacción en redes de colaboración. La actividad de proyectar actúa entonces como espacio de síntesis, un modo de actuar común, gobernado por actitudes propias del “habitus proyectual” que comienzan a ser valoradas por las congruencias con las demandas del proceso emprendedor.

C162. Inhouse FCC la agencia de publicidad que factura sin recibir dinero. Emir Yitzhak Quiroga Arteaga [Corporación Universitaria Minuto de Dios - Colombia]

Inhouse FCC es una agencia de publicidad que pertenece a la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Corporación Universitaria Minuto de Dios. Esta integrada por estudiantes que realizan su practica profesional en un ambiente real, ya que trabajamos todas las campañas publicitarias que solicitan las diferentes dependencias de la universidad. Los practicantes están ubicados en 3 departamentos, el audiovisual, el gráfico y el de comunicación, donde estudiantes de los tres principales programas realizan su trabajo en el área de su interés.

C163. Probook // Prácticas profesionales online para estudiantes de Diseño Gráfico. Andrés Ibáñez [Chile]

Probook es una plataforma que conecta a estudiantes de Diseño Gráfico de todo Chile con las micro, pequeñas y medianas empresas situadas a lo largo del país. Esta plataforma le da acceso al diseño a las “MIPYMES” como una herramienta estratégica de valor, a través de las competencias de los estudiantes y también del costo de estos servicios (valor promedio de la hora de práctica de un estudiante, \$600 pesos chilenos). Y por otra parte contribuye a al desarrollo profesional de los alumnos, con el fin de salir mejor preparados y con un conocimiento previo de la realidad laboral. Todo esto mediante el desarrollo de un modelo de negocios, que solo beneficia a los estudiantes y a las empresas, y no a terceros.

C164. Trabajo real aplicado a la empresa y eventos de alumnos en carreras creativas. Ada Kanashiro [Instituto Toulouse Lautrec - Perú]

En Toulouse Lautrec los alumnos de diseño de todas las carreras desarrollan diferentes productos y proyectos reales que tienen impacto en lograr la alianza Escuela - Empresa y Mercado. A través de ésta ponencia se evidencia como estos estudiantes a través del trabajo dirigido en aula tiene un impacto real en eventos de promoción de los mismos alumnos, logrando un acercamiento a la empresa trabajando con tiempos y exigencias, así como también en beneficio de una organización o sociedad sin fines de lucro.

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

Esta comisión fue coordinada por Diego Bresler, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Con la presencia María Cecilia Ribecco de la Escuela Provincial de Artes Visuales N° 3031, Argentina, miembro del Comité Académico.

C165. Capacitación para Emprendedores - Taller de Indumentaria Industrial. Ángela Esther Aranda [Universidad Tecnológica Nacional Mar del Plata - Argentina]

La Industria de la Indumentaria es una actividad productiva que ha introducido importantes cambios en lo Social-Cultural y Económico, estos están producidos por el emprendedorismo, germen de medianas y grandes empresas. Actividad que promueve el interés de los emprendedores en adquirir conocimientos acordes al desarrollo de sus proyectos en los Talleres de Capacitación.

C166. Comercialización de servicios de Diseño. Claudio Enriquez [Watts - Argentina]

Una de las mayores problemáticas de los profesionales de diseño radica en la dificultad de llevar adelante una buena comercialización de los servicios de diseño de cara a los clientes. Además si nos centramos en la etapa inicial de emprendedores o estudios de diseño se acrecienta las barreras de como seducir a un no cliente. El objetivo de la charla intenta mostrar las herramientas de marketing más amigables para un dialogo efectivo con los clientes y un análisis de diferentes perfiles más comunes a la hora de interactuar con empresas.

C167. Conocimiento y financiación: ampliando los campos de intervención del diseño. Cristina Amalia López y Paolo I.G. Bergomi [Asociación Argentina de la Moda /CONPANAC / Modelba / ALADI - Argentina]

El resultado de la investigación conjunta de la Asociación Latinoamericana de Diseño - ALADI con el Foro de Ciencia y Tecnología para la Producción, dio lugar al “Programa Financiando Diseño” con el instrumento formativo para la presentación de proyectos que hemos compartido en el IX Encuentro Latinoamericano de Diseño, y en esta oportunidad estamos ampliando los horizontes verificando los campos de intervención del diseño donde es necesaria la clara inserción de nuestros diseñadores para provocar cambios sustantivos en el desarrollo de la región, siendo la cooperación internacional un ins-

trumento fundamental para fortalecer y complementar las capacidades nacionales de investigación, desarrollo tecnológico e innovación.

C168. Diseñando Emprendedores en la Escuela. María Cecilia Ribecco () [Escuela Provincial de Artes Visuales N° 3031 - Argentina]**

El desarrollo de experiencias de formación emprendedora dentro del ámbito académico de las carreras de diseño plantea hoy un nuevo desafío para docentes y alumnos como parte del aprendizaje institucional. Dentro de los trayectos formativos existe una tendencia hacia la especialización por áreas pero pocas son las currículas que incorporan espacios específicos que permitan educar al diseñador como emprendedor o empresario desde la práctica profesional en su campo. Plantear soluciones a las propias necesidades de la comunidad educativa y su entorno no sólo es un medio para transformar ideas en proyectos, es descubrir un nuevo espacio de oportunidad y enseñanza.

C169. La importancia de la definición de la Identidad para construir empresas de diseño. Diego Bresler [Universidad de Palermo - Argentina]

La importancia de definir la identidad al momento de construir los negocios radica en concentrarse en definir el hilo conductor y la marca distintiva de las empresas. Esta identidad sirve como elemento de identificación, diferenciación y crecimiento para la empresa. No solo las empresas grandes deben invertir dinero y esfuerzo en este proceso sino también en los emprendimientos es necesario este desafío. Existe una validación de la misma que permite descubrir si la definición de la misma es correcta. Preguntarse por el cliente, colaborador, comunicación y producto/servicio adecuado en función de dicha identidad. El objetivo de esta ponencia es que se desarrollen metodologías para poder capacitar a los alumnos y profesionales de la docencia. Se consideran elementos para entender esta problemática.

C170. Metodología para la vinculación del diseño en la sociedad, a través de experiencias como estrategia y proceso educativo. Ana María Torres Fragozo [Facultad de Arquitectura de la Universidad Autónoma de Nuevo León - México]

En Diseño de la UANL, México, a través de las experiencias de vinculación de docentes y alumnos involucrados en los proyectos presentados, se desarrolló una metodología única o genérica para compartirla con aquellos que no han experimentado este proceso, se busca propiciar y facilitar la vinculación a través de la consulta metodológica general, no es necesario seguir todos los pasos, solo los requeridos, dependiendo del alcance que se busque. Ampliar el campo de oportunidades para que los estudiantes generen proyectos apegados a la realidad, apliquen y expandan sus conocimientos en el campo laboral, es posible gracias a las vinculaciones realizadas.

C171. ¿Qué buscan los tomadores de talento de los jóvenes profesionales? Jorge Castrillon [Global Lives - Argentina]

Los tomadores de talento manifiestan “lo que abunda son profesionales lo que escasea son personas”. El título

universitario solo garantiza la oportunidad de una entrevista. Pero esta no se logra “haciendo más de los mismo” y mandando cientos de currículums digitales sin ningún tipo de estrategia ni diferenciación. Para los tomadores de talento de los mercados del diseño y la comunicación las habilidades cognitivas de los jóvenes profesionales representan el 70% de su interés, el 20% son los conocimientos teóricos y el otro 10% la práctica. Sorprender es el verbo, impactar es la acción, ser coherente en el discurso hace el resto. Pero esto debe ser planeado no se debe improvisar.

3. Formación para un Diseño Innovador y Creativo

En Formación para un Diseñador Innovador y Creativo se presentaron 57 ponencias en 10 comisiones que se detallan a continuación. Las conclusiones se encuentran en las páginas pp. 95-99

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

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

C172. El cine digital autobiográfico un diálogo entre la creación y la reflexión, aplicado a la gestión de marcas personales. Milagro Farfán [Pontificia Universidad Católica del Perú - Perú]

Esta ponencia presenta los resultados del proceso de enseñanza - aprendizaje en la creación de marcas personales a través de una exploración autoreflexiva en la producción de cortometrajes autobiográficos los cuales comunican los conceptos y valores de las marcas personales de los estudiantes de Diseño Gráfico de la Facultad de Arte de la PUCP - Perú. Este proceso explorativo determina posteriormente el discurso y los recursos expresivos de la marca personal y su difusión a través de una plataforma virtual / transmedia.

C173. Incidencias de las estrategias cognitivas asociadas a la creatividad y su aplicación didáctica en las TICs de diseño gráfico para estudiantes con NEE en la educación superior. John Alfredo Arias Villamar [FACSO de la Universidad de Guayaquil - Ecuador]

En los procesos de enseñanza - aprendizaje asociadas a las TICs de diseño gráfico se aplican diversas metodologías y técnicas para construir propuestas visuales que estén acordes a la realidad social, pero existe la presencia de diversas limitantes al momento de enseñar la funcionalidad del software, y sobre todo cuando se presenta algún tipo de problema cognitivo o NEE en el estudiante. Al coligar las estrategias cognitivas en las TACS y TICs, en el proceso de construcción de conocimiento icónico, se gestiona la enseñanza tanto técnica como conceptual motivando al educando a crear su propio entorno de aprendizaje vivencial.

C174. Los ingresantes universitarios y sus prácticas letradas digitales. Andrés Olaizola [Universidad de Palermo - Argentina]

La presente ponencia expone los resultados parciales de un proyecto de investigación realizado en el marco del

Programa de Investigación 2011-2015 de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Durante el segundo cuatrimestre del año 2014, llevamos a cabo una encuesta entre los alumnos de todos los cursos de la materia Comunicación Oral Escrita de la Facultad de Diseño y Comunicación (UP). La encuesta recolectó información acerca de las prácticas letradas digitales que los estudiantes desarrollan fuera del ámbito académico (textos digitales escritos, publicados y difundidos en Twitter, Facebook, Tumblr, Instagram, sistemas de mensajería instantánea, etc.). El objetivo fue observar si las formas de escritura y de lectura en y a través de los entornos digitales conllevan beneficios potenciales para el proceso de composición de textos.

C175. Primeros pasos en el diseño de aplicaciones educativas móviles. William Oswaldo Cuervo Gomez [Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia - Colombia]

El presente artículo muestra la fase inicial de una investigación cuyo objetivo consistió en proponer un marco de trabajo para el desarrollo de aplicaciones educativas móviles. Por lo anterior fue necesario realizar una revisión literaria que permitiera establecer definiciones formales para conceptos tales como dispositivos, aprendizaje y usabilidad móvil, como estrategia para el diseño de aplicaciones educativas móviles que aprovechen al máximo las características únicas de los dispositivos móviles y así facilitar la incorporación de estos en contextos educativos.

C176. Prohibido apagar el celular: el smartphone como herramienta multimedia. Nicolás Sorrivás (***) [Universidad de Palermo - Argentina]

Durante la última década, los teléfonos móviles, hoy en día los dispositivos tecnológicos más accesibles (e inteligentes), fueron infiltrándose en el aula iniciando la discusión de si son compatibles o no con el ámbito educativo. Sin embargo, dados los usos y apropiaciones culturales que los jóvenes le otorgan al smartphone, y teniendo en cuenta que la propia sociedad de la información en la que vivimos los incluye, los intentos de prohibición en el salón de clases suelen fracasar. Por eso, esta ponencia propondrá algunas claves para el uso de celulares como recurso didáctico. Porque la realidad es que vivimos en un entorno multipantalla. Y, porque, como dice el refrán, si no puedes contra tu enemigo...

C177. Te Vejo na Escola: design audiovisual para ensino infantil. Joyce Carr (*) [Brasil]

Concernente ao ensino infantil, nos primeiros ciclos de aprendizado da criança, são indispensáveis a apresentação de questões ambientais e a introdução de uma concepção acerca de cuidados com o planeta. Visando auxiliar na apresentação dessa temática às crianças, o projeto Te Vejo na Escola elabora vídeos educacionais abordando essas e outras ideias pertencentes ao cotidiano escolar e familiar. Neste trabalho serão apresentadas características dos vídeos como escolha de linguagens, desenhos, técnicas de animação 2D, bem como metodologia de design. Também será exemplificado o processo criativo da equipe, destacando-se os resultados positivos para extensão, pesquisa universitária e trabalho coletivo.

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

Esta comisión fue coordinada por Nicolás Sorrivás, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Con la presencia de Gonzalo Aranda del Instituto Profesional y Universidad Santo Tomás, Chile, miembro del Comité Académico.

C178. Diseño Instructivo Digital en Comunicación Visual: nuevo campo ocupacional para el Diseñador Gráfico. Leda María Muñoz Henríquez [Universidad del Bío-Bío - Chile]

Los retos que la educación actual plantea a la solución de Problemáticas cognitivas de aprendizaje, evidencian que la imagen, la comunicación, el diseño pedagógico y las NNTT son determinantes en el diseño de contenidos para la comprensión y asimilación de los mensajes. El aporte que un Diseñador Gráfico especializado en estas materias puede hacer, como también, la necesidad de mejorar sus opciones de ejercicio profesional y remuneración, han motivado a crear una nueva área de desarrollo y ejercicio profesional para el Diseñador Gráfico como Diseñador de Instrucción. Esta especialización lo habilita como diseñador, docente e investigador en el tema, para el que se ha creado un marco teórico disciplinar propio que se imparte como especialización en la Universidad del Bío Bío en Chile.

C179. Dispositivo metodológico para la construcción de interfaces educativas hipermediales. Patricia Alejandra Pieragostini, María Laura Badella y Mónica Osella [FADU UNL - Argentina]

Las interfaces educativas hipermediales son concebidas en el marco de Proyectos Pedagógicos, diseñadas en tanto Unidades de Aprendizaje vinculadas a procesos metodológicos y secuencias didácticas. Aportan a una nueva forma de mediatización en la relación docente - alumno avanzando hacia la construcción de sistemas de representaciones compartidas que posibilitan integrar las TIC a proyectos educativos. En las disciplinas vinculadas al Diseño se trata de construir una narrativa pedagógica en tanto vehículo que permita indagar en la múltiples dimensiones de la proyectualidad sostenidos en los diferentes niveles de la representación: la acción, la imagen y la palabra (Temporetti, 2008).

C180. Innovación Cultural Desde el Diseño Audiovisual Experimental. Gonzalo Aranda () y Rodrigo Eduardo Gómez Mura [Instituto Profesional y Universidad Santo Tomás - Chile]**

El desafío actual del diseño, su formación académica y vinculación con el medio son una inquietud constante para instituciones y estudiantes del área. El ejercicio disciplinario y tendencias tienen desde la creación mental y producción digital el desarrollo de innovadores formatos, favoreciendo nuevos fenómenos estético-comunicacionales y culturales. La generación de audiencia, su educación, la necesidad de plataformas de discusión y difusión de estos mismos, propician en el Área Diseño Santo Tomás-Valdivia-Chile, la creación del festival de diseño audiovisual experimental FEDAXV.

C181. Intermedialidad y enseñanza audiovisual: entre el cine y los nuevos medios. Eduardo A. Russo [Universidad de Palermo - Argentina]

La ponencia presenta al concepto de intermedialidad como perspectiva clave en la didáctica de las artes y el diseño audiovisual contemporáneo. Atendiendo a distintos desarrollos del concepto, originados en las ciencias sociales y humanas tanto como en distintas prácticas creativas, se enfocarán sus implicancias en cuanto abordaje y metodología de una enseñanza audiovisual atenta a los actuales procesos de hibridación y convergencia mediática.

C182. Lecturas de Ciudad. Laboratorio taller con tecnologías emergentes. María Marta Mariconde y Adriana Incatasciato [Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]

El presente trabajo expone los avances del proyecto de investigación: "Prácticas pedagógicas con tecnologías emergentes. Aplicación de herramientas digitales en la enseñanza de la realidad arquitectónica y urbana. TEFU, FAUD UNC". Se refiere a prácticas innovadoras en la enseñanza y aprendizaje de la experiencia de la ciudad, reforzando la mirada morfológica, desde el concepto de mobile learning, o aprendizaje móvil. La utilización de dispositivos móviles en las clases de taller, en las instancias prácticas de lectura e interpretación de la ciudad, se considera de significativo valor para construir aprendizajes autónomos y ubicuos de la realidad urbana.

C183. Redes sociales en el aula. Socializando contenidos. Jonathan Carlos Samaniego Villarreal [Universidad de Guayaquil - Ecuador]

El objetivo de esta ponencia es dar a conocer cómo podemos utilizar las redes sociales en el aula para crear la participación e inducir a que, mediante el método constructivista, se genere contenido diferenciado para la materia en base a la investigación y desarrollo de conceptos asociados. Todo ello en un entorno controlado por el facilitador, quien será el que tome la decisión de involucrar cada red social, como Facebook, Twitter, LinkedIn, Pinterest, Flickr, Foursquare, etc. con el contenido que desee manejar, para que de esta manera el estudiante, utilice todos los medios conocidos en la elaboración de su propio conocimiento y aprenda a valorar estos elementos tecnológicos.

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

Esta comisión fue coordinada por Wenceslao Zavala, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Con la presencia de André de F. Ramos de la Universidade Federal do Rio de Janeiro, Brasil, miembro del Comité Académico.

C184. Alice no Sertão das Maravilhas. Adaptação do Livro de Lewis Carrol para um contexto tipicamente brasileiro. André de F. Ramos () e Erlan de Almeida Carvalho (*) [Universidade Federal do Rio de Janeiro - Brasil]**

O presente artigo refere-se à orientação do trabalho de conclusão de curso desenvolvido pelo aluno Erlan Car-

valho no curso de comunicação visual/design da UFRJ. Adaptação de uma obra literária para sua versão digital a ser visualizada em dispositivo móvel, os tablets. A obra escolhida foi o livro de Lewis Carroll *Alice's Adventures in Wonderland*, publicado originalmente em 1865. O livro tem o conteúdo fantástico contextualizado na cultura britânica. A adaptação foi transposta para o sertão nordestino, retratando sua fauna, flora e cultura. Os elementos da trama são convertidos, e desse modo algumas personagens foram alterados para um contexto relacionado ao universo do sertão brasileiro.

C185. Camino de la constitución: diseño de un multimedia. ¿Didáctica silenciosa o Tecnología silenciada? Mercedes de los Milagros Nicolini [Universidad Nacional del Litoral, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. - Argentina]

El siguiente trabajo presenta y plantea la dualidad entre los conceptos: «Didáctica silenciosa o Tecnología silenciada» (Litwin, 2012), y la relación con el multimedia educativo: «Camino de la Constitución». El mismo forma parte de un grupo de piezas gráficas y audiovisuales pesadas para la difusión histórica y cultural de la ciudad de Santa Fe. A su vez, el recurso multimedia puede ser mirado desde las «narrativas transmedias» (Scolari, 2013), ya que recupera y retiene información de fascículos impresos, la página web y otros materiales para crear sus propios lenguajes y lograr su identidad como material educativo y parte del grupo de materiales con diversos fines comunicacionales.

C186. El Gamming y enseñanza de la Tecnología. Wenceslao Zavala (*) [Universidad de Palermo - Argentina]**

Con el fácil acceso a las tecnologías que se presenta en la actualidad, los estudiantes tienen acceso a una gran cantidad de información para darle forma a su conocimiento. Con la enorme cantidad de recursos disponibles, es necesario para los alumnos una selección de los medios y herramientas adecuadas. Es por eso que el rol del docente ha cambiado en este nuevo escenario, donde ya su labor no es la de brindarle el conocimiento, sino el ayudarlo a utilizarlo para resolver problemas. El objetivo de la ponencia es mostrar herramientas de gamming y de flipped classroom (clase invertida) para potenciar el aprendizaje.

C187. El libromedia: mirada y análisis multidisciplinar sobre los materiales digitales educativos. Mariana Bavoleo y María Belén Fernández [Universidad de Palermo - Argentina]

Las tecnologías de la información y la comunicación no sólo permiten acceder a nuevas informaciones o conocimientos, son los recursos que posibilitan la expresión de ideas, cosmovisiones, valores, realidades y problemáticas sociales. En este entorno, se considera al manual escolar digital como un material curricular, como una tecnología de la información y comunicación que está vinculado con un programa o proyecto curricular. En el marco de la Especialización y Maestría en Tecnología Educativa (UBA), se aborda el caso del Libromedia de Santillana,

desde tres dimensiones vinculadas: instrumental, comunicacional y didáctica.

C188. Integración de tecnologías en el aula de clase. José Miguel Enrique Higuera Marín [Universidad Industrial de Santander - Colombia]

En los procesos de mediación de aprendizaje en el aula, los contenidos y problemas de la Geometría Descriptiva no han cambiado significativamente en el tiempo, sin embargo los estudiantes ya no son los mismos de una década atrás, por ello consideramos que el uso de aplicaciones informáticas puede facilitar estos procesos de mediación. A partir del crecimiento del mercado de los dispositivos móviles y la posibilidad de integrar tecnologías software (en este caso Realidad Aumentada), pretendemos reforzar el aprendizaje de conceptos básicos de la Geometría Descriptiva por medio de la interacción con una aplicación móvil basada en el uso esta.

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

Esta comisión fue coordinada por Wenceslao Zavala, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Con la presencia de Renato Echegaray del Instituto Superior Santo Domingo, Argentina, miembro del Comité Académico.

C189. Confrontando aulas virtuales y redes sociales. Jerónimo Rivera [House-producciones.com - Argentina]

La presente ponencia, hace un análisis entre el uso de redes sociales (Facebook) y aulas virtuales (Campus virtual - Educativa) como herramientas áulicas de apoyo. Se mostraron las ventajas y desventajas del uso de cada una de las opciones mencionadas, y al mismo tiempo se hará un análisis sobre la importancia del uso de herramientas virtuales en el aprendizaje. La idea central de la ponencia es poner en grado de valor si es necesario la adopción de un espacio de virtualidad en la enseñanza actual, o si por el contrario es el resultado de una apropiación que es regida por tendencias donde la necesidad de llevar a los alumnos a espacios virtuales es una tendencia en la enseñanza curricular.

C190. Diseño de información multimedia como parte de la construcción simbólico cultural. Santiago Pazmiño [CEID - Ecuador]

Es ineludible la integración de las TICs en el campo educativo, diversas investigaciones dan cuenta de la variedad de perspectivas para abordar un tema tan amplio como cambiante. Sin embargo un campo poco explorado, la significación del Diseño de Información Multimedia y su relación con los constructos simbólico-culturales de estudiantes en condiciones particulares de educación como son las Unidades Educativas del Milenio en Ecuador, que tiene como particularidad el fomentar la unidad, interculturalidad y plurinacionalidad, premisas del modelo educativo ecuatoriano. Esta investigación estudia el diseño de información, la significación y los constructos simbólico-culturales en Ecuador.

C191. Diseño Didáctico para Nativos Digitales desde un enfoque centrado en el usuario: Psicología de la Felicidad como factor de innovación. Renato Echegaray ()** [Instituto Superior Santo Domingo - Argentina]

El diseño didáctico como producto resultante del modelo que se propone, posee como usuario al estudiante de diseño. Este se caracteriza como un nativo digital que prefiere formas aleatorias, visuales, lúdicas y ágiles en contraposición al trabajo tradicional. Estos hábitos hallan en la Psicología de la Felicidad una similitud que permite articularla con su posterior conversión en conocimiento a través de los elementos del disfrute. Estos conforman lo que se denomina “experiencia autotélica” cuyo fin principal está en realizarla. El diseño didáctico así pensado, se convierte en una interfaz de aprendizaje que responde a la preferencia de consumo de información del nativo digital.

C192. Materialize - acervo físico e digital de materiais. Cristiane Aun Bertoldi e Denise Dantas (*) [Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo - Brasil]

Este artigo apresenta o projeto Materialize, acervo de materiais para subsidiar práticas projetuais nos cursos Design e Arquitetura da FAU USP. A coleta de informações sobre materiais e seus processos produtivos é parte essencial para desenvolvimento de projetos de produtos, projetos gráficos, ou de elementos para Arquitetura. As novas formas de produção, tecnologia e materiais aplicados ao design podem ser mais facilmente compartilhadas através um acervo próprio, que amplie a capacidade de pesquisa e traga a FAUUSP como pioneira em iniciativa desse tipo na cidade São Paulo.

C193. Pensamiento en red: Mapas interactivos aplicados al desarrollo del proceso creativo. Fernando Rolando [Universidad de Palermo - Argentina]

Esta ponencia se enfoca en como potenciar en el campo de la enseñanza el desarrollo cognitivo en el espacio áulico mediante la aplicación del pensamiento en red utilizando los espacios virtuales para resolver problemáticas vinculadas al ejercicio del diseño considerando las relaciones que este tiene con las diferentes comunidades y entornos y su posible evolución. Plantea una concepción dinámica del proceso de aprendizaje, considerando las particularidades de cada alumno y el modo en que este puede relacionarse dentro de distintos escenarios en forma individual y grupal, para alcanzar propuestas superadoras que resuelvan las premisas de diseño formuladas durante las clases.

C194. Soporte para el aprendizaje significativo de las técnicas de ilustración. Wilson Guamán [Universidad Metropolitana del Ecuador - Ecuador]

El desarrollo, implementación y aplicación de soportes de enseñanza (multimedia educativa), para el aprendizaje significativo de las Técnicas de Ilustración, asignatura, parte del pensum académico en la Carrera de Diseño Gráfico; (estructurado en base al pensum de estudios y sustentado en teorías pedagógicas, metodológicas y didácticas) y que pretende determinar la funcionalidad de los diferentes recursos y temáticas propuestas a

fin de facilitar un aprendizaje significativo sobre todo en aquellos estudiantes de los primeros niveles y así potencializar de mejor manera el proceso de enseñanza-aprendizaje en las aulas.

—Innovación Cultural [A] (mañana)

Esta comisión fue coordinada por Marina Matarrese, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Con la presencia de Rafael Vivanco de la Universidad San Ignacio de Loyola, Perú, Julio Enrique Putallaz de la Universidad Nacional del Nordeste, Argentina, y Juan Diego Moreno Arango del Instituto Tecnológico Metropolitano, Colombia, miembros del Comité Académico.

C195. Diseño de campañas de Comunicación con Impacto social. Un compromiso. Virginia Marturet [Virginia Marturet Etchart Consulting - Argentina]

El objetivo es compartir la experiencia y resultados obtenidos cuando marketing, comunicación y estrategia empresarial son aplicados a la sustentabilidad y vínculos sociales. Se pretende acercar la educación y “lo académico” a la actualidad cambiante, generando impacto en el entorno social y cultural. Partiendo de un caso de éxito, se trabajará en cómo crear valor agregado desde las aulas, entre todos, por la inclusión y el medio ambiente. Las nuevas generaciones de estudiantes y docentes. ¿Cuáles son las mejores prácticas para una comunicación más efectiva, coherente y eficaz? Estimulados por un compromiso real, porque cuando opera lo social, todo cambia.

C196. Diseño sin fines de lucro. Natalia Pano, Juan Martín García y Lucas Lucente [Universidad de Buenos Aires - Argentina]

Con el afán de estimular la participación de la Universidad en la resolución de diversas problemáticas sociales en «Diseño sin fines de lucro» llevamos a cabo experiencias de Aprendizaje Basado en Proyectos Sociales que vinculan en diversos proyectos colaborativos a estudiantes y docentes de la carrera de diseño gráfico con ONGs del campo de la salud y otras entidades sin fines de lucro. Buscamos contribuir a formar profesionales comprometidos socialmente, con capacidad crítica ante las situaciones cotidianas, capaces de proponer acciones que incidan favorablemente en la comunidad y de ofrecer soluciones disciplinares viables y responsables.

C197. Diseño Social y Humano: Investigación en Diseño. Rafael Vivanco ()** [Universidad San Ignacio de Loyola - Perú]

El Diseñador ha evolucionado mucho en las últimas décadas participando de la cultura en toda sociedad; porque es original y funcional, pero sobre todo, conceptual. Por ello se diseña una metodología que permite desarrollar proyectos de diseño basados en una investigación profesional vinculados y ejecutados a la realidad en donde se encuentran los problemas sociales. Estas investigaciones insertados en los currículos permiten la formación de diseñadores conectados con la realidad a la cual pertenece y al mismo tiempo les exige ser comunicadores multidisciplinario que se ayudan de la sociología, psicología,

educación, antropología y otras ciencias para el logro de sus objetivos.

C198. Diseño Universal: Avances en la responsabilidad social universitaria. Julio Enrique Putallaz ()** y **Carlos Eduardo Burgos [Universidad Nacional del Nordeste - Argentina]**

Desde diferentes perspectivas y movimientos históricos el diseño ha considerado al usuario un factor central aunque no excluyente. Actualmente nuevas corrientes de pensamiento señalan la importancia de las problemáticas socio-culturales, dónde la diversidad, la innovación y la inclusión plantean la necesidad de modificar modelos educativos heredados que impactan en la praxis proyectual. El Diseño Universal representa una innovación socio-técnica capaz de romper con el paradigma dominante en diferentes ámbitos institucionales –especialmente la Educación Superior– bajo la responsabilidad de profundizar factores como la igualdad, la inclusión y el desarrollo humano, aspectos inherentes a las dinámicas epistémico-tecnológicas propias de la investigación proyectual.

C199. El affordance perceptivo en el diseño inclusivo: aprender falso por verdadero. Juan Diego Moreno Arango ()** [Instituto Tecnológico Metropolitano - Colombia]

La experiencia adquirida a partir de la investigación para el diseño de ayudas técnicas para personas con diferencia funcional motriz, y la docencia en Tecnología e Ingeniería en Diseño Industrial en asignaturas de comunicación, retórica objetual y metodología de diseño, han permitido plantear puntos comunes entre la comunicación y el ejercicio proyectual en diseño. Esta ponencia pretende reflexionar sobre la necesidad de generar competencias que le permitan al estudiante de diseño analizar, entender y abstraer elementos no tangibles del entorno cultural que conforman el affordance perceptivo para garantizar el diseño de interacciones que deriven en experiencias significativas.

C200. Em busca do sensível: design gráfico inclusivo para cegos e videntes. Elizabeth Motta Jacob e Camille Valuzuela Xavier (*) [Universidade Federal do Rio de Janeiro - Brasil]

A estética está diretamente ligada a tudo aquilo que é afetado pelos sentidos, seja a visão, o olfato, o tato, a audição. No entanto, como vivemos em uma sociedade de imagens frequentemente nos deparamos com a supremacia do olhar. Após pesquisarmos sobre o que existe no mercado para o público cego adulto na área da leitura, nos deparamos com material gráfico sem preocupações maiores do ponto de vista estético. Nesta pesquisa buscamos levantar o que existe e apontar suas particularidades propondo um livro que aproximasse o vidente e o cego no mundo da escritora Clarice Lispector, utilizando a multisensorialidade através do texto, texturas, sons, cheiros e sabores.

—Innovación Cultural [A] (tarde)

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

C201. Creatividad y Aprendizaje para todos. Eduardo Tapia [Universidad Tecnológica Metropolitana- Escuelas de Diseño - Chile]

Investigación que estudia las barreras en el acceso a la educación inclusiva que presentan los niños con discapacidad intelectual en la temprana infancia en Chile. El objetivo es profundizar la discusión de propuestas para abordar falencias del escenario actual de educación especial en Chile. Se plantea el estímulo de la creatividad como un modelo de aprendizaje inclusivo compatible con el funcionamiento del cerebro para maximizar instancias educativas. Se utilizaron metodologías cualitativas: focus-group, observación directa, entrevistas en profundidad y encuestas. Resultado: el diseño de un juego de construcción, didáctico y colaborativo, potencia habilidades cognitivas de pensamiento lógico- matemático a través del ejercicio de actividades creativas en niños con Síndrome de Down.

C202. Design de interação na perspectiva profissional do surdo. Eduardo Figueira (*) [Fundação Centro de Análise Pesquisa e Inovação tecnológica FUCAPI - Brasil]

O objetivo deste artigo é mostrar como o curso de design de interação pode contribuir na formação profissional do surdo, mostrando que os conceitos da língua brasileira de sinais estão intrínsecos aos conceitos do curso de design e ainda discriminando algumas disciplinas estão correlatas uma com as outras, tais como a ergonomia, semiótica, linguagem visual, tipografia, fotografia, desenho, introdução à web design. Suscitando como professor pode utilizar dos conteúdos para ensinar o aluno surdo nas leituras de texto e visual, entendendo que a inclusão dos deficientes auditivos está cada vez maior no nível superior trazendo um novo olhar para outras áreas do design

C203. Diseñando Tejido Social. Vanessa Slone Dossman [Fundación Universitaria del Área Andina - Colombia]

El presente artículo narra las experiencias académicas de los estudiantes del programa de Diseño de Modas de la Fundación Universitaria del Área Andina, respecto de la Responsabilidad Social Universitaria de la Institución, de manera tal que se evidencian las distintas actividades desarrolladas con un sin número de comunidades en su mayoría vulnerables dentro de las cuales se incluyen tipos de población como desplazados, madres cabeza de hogar, mujeres privadas de la libertad, adultos y jóvenes en proceso de rehabilitación y resocialización, entre otros; que han resultado ser altamente enriquecedoras para la Institución, los estudiantes y por supuesto dichas comunidades.

C204. La experiencia del Doctorado: reflexiones acerca de la complejidad de investigar en Diseño en el marco de una propuesta de acompañamiento. Marina Matarrese (*)** [Universidad de Palermo - Argentina]

La presente ponencia reflexiona acerca del Doctorado en Diseño de la Universidad de Palermo. Particularmente centrada en la propuesta metodológica de acompañamiento a sus doctorandos desde el inicio de la cursada, se propone reflexionar acerca de la importancia de los talleres de tesis y de las materias metodológicas a la hora de acompañar y orientar a los estudiantes en la elabora-

ción de su Tesis. El mencionado acompañamiento tiene como objetivo mejorar tanto la concreción de dicha producción científica como la excelencia de su contenido. Asimismo se indagan las complejidades que conlleva formar investigadores que serán los que construyan el futuro del diseño y las comunicaciones.

—Innovación Cultural [B] (mañana)

Esta comisión fue coordinada por Marisa Ruiz, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Con la presencia de Ana Beatriz Pereira de Andrade de la FAAC/UNESP, Brasil, y Jorge Manuel Castro Falero de la Universidad de la Empresa, Uruguay, miembros del Comité Académico.

C205. Design Social e Solidário aplicado em práticas cotidianas: Metodologias Interdisciplinares em Ensino, Pesquisa e Extensão. Ana Beatriz Pereira de Andrade (), Henrique Perazzi de Aquino, Ana Maria Rebello e Paula Rebello M. de Oliveira (*) [FAAC/UNESP - Brasil]**
O presente artigo coloca em cena princípios do Design Social aplicados em Ensino, Pesquisa e Extensão. Considera-se a prática projetual como atividade-fim em Design. Dessa forma, a opção por ação didático-pedagógica no caminho do Design Social propõe atitude para desenvolvimento de produtos junto com grupos sociais não para os grupos sociais. Reconhecido o caráter multidisciplinar e híbrido do Design, a pesquisa recorre a bases teóricas em áreas diversas. Exemplifica resultados em projetos concretos desenvolvidos e validados por estudantes do Curso de Graduação em Design FAAC/UNESP entre os anos de 2012 e 2014.

C206. El diseño de moda como herramienta educativa para la inclusión social de algunas comunidades vulnerables y población carcelaria. Mónica Viviana Másmela Cardona [Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN - Colombia]
Diseño de moda es un programa que desde primer semestre es capaz de generar al estudiante ingresos, mediante la enseñanza de conocimientos teórico-prácticos en asignaturas como Patronaje, confección, técnicas de ilustración, accesorios, etc. Es por ello que las instituciones de educación superior y universidades son reconocidas en el medio de la educación, por ofrecer a la comunidad de escasos recursos, cursos gratuitos mediante el área de proyección social, convirtiéndose en una de las herramientas útiles en la resocialización de esta población, utilizando metodologías didácticas del hacer, para aportarles un oficio que realmente les provea de un dinero para su manutención familiar.

C207. Hablemos de los que no estudian ni trabajan: diseñando soluciones. Cristina Amalia Lopez y Paolo I.G. Bergomi [Asociación Argentina de la Moda /CONPANAC / Modelba / ALADI - Argentina]
El 60% de los jóvenes del mundo es “ni-ni”: no estudia ni trabaja. El alarmante porcentaje dado a conocer por la ONU remarca que podrían impulsar las economías de sus países si hubiera más inversión en educación. Los jóvenes son los innovadores, creadores, constructores y

líderes del futuro, pero pueden transformar el mañana sólo si cuentan con las aptitudes, la salud, la capacidad de adoptar decisiones y verdaderas opciones en la vida. Hoy la educación es nuestra prioridad, hagamos la diferencia; Enseñar para descubrir, experimentar para entender, educar para aprender.

C208. La creatividad: estrategia potencializadora en el desarrollo de estudiantes con limitación auditiva. Juliet Dayana Donoso Bolaño y Luz Martha Gutierrez Rojas [Universidad ECCI - Colombia]

A través del modelo Inclusivo de la Universidad ECCI (Bogotá- Colombia), busca por medio de la creatividad potencializar las dimensiones personales, cognitivas y sociales de los estudiantes con limitación auditiva, tomando como referencia la teoría de “Los Ritmos Mentales”, con los cuales se activa el procesamiento del conocimiento, la solución creativa de los problemas, la autonomía para alcanzar propósitos personales y así, satisfacer necesidades en determinados campos de acción. La ponencia “La Creatividad: estrategia potencializadora en el desarrollo de estudiantes con limitación auditiva” propone formular el diseño de un ciclo creativo integrado a los ambientes de aprendizaje.

C209. La importancia del fundamento teórico en la construcción de diseño. Jorge Manuel Castro Falero ()** [Universidad de la Empresa - Uruguay]

El diseño a nuestro entender, está relacionado fuertemente con las ideas, con la elaboración de proyectos fundamentados, una cultura que proponga un conocimiento que pueda prefigurar, anticipar, no pudiéndose separar de la construcción social de pensamiento que se genera en los diferentes contextos; aspectos culturales, tecnológicos, de identidad, y al objetivo de generar desarrollos sostenibles y sustentables, que apunten a concretar un mejoramiento de la calidad de vida de nuestros semejantes. La Sociología puede direccionarse a ser una materia que aporte al diseño de un producto, o una asignatura en la que se reflexione sobre los modos en que los objetos moldean el mundo del hombre.

—Innovación Cultural [B] (tarde)

Esta comisión fue coordinada por Marisa Ruiz, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Con la presencia de Regina Álvares Dias de la Universidade do Estado de Minas Gerai, UEMG, Brasil, miembro del Comité Académico.

C210. Desafios do design de ambientes na definição da linguagem dos materiais e objetos. Regina Álvares Dias (*) ()** [Universidade do Estado de Minas Gerais - uEMG - Brasil]

Projetar espaços para atender as necessidades de seus habitantes é o desafio do designer de ambientes, que necessita entender os aspectos funcionais, simbólicos, psicológicos envolvidos. São poucas as metodologias que conseguem estruturar a seleção e escolha de materiais com base em aspectos objetivos e subjetivos inerentes ao ambiente. Elaborou-se uma pesquisa com profissionais atuantes e docentes da graduação e pós-graduação para

comprender como na prática essas questões são trabalhadas. Aplicou-se um questionário on-line e entrevista individual, no total de 88 participantes. Os resultados apontaram os principais problemas enfrentados.

C211. Diseño: El transformador de sociedades. Liliana Sosa [Universidad Autónoma de Nuevo León - México]
 Todo artefacto y espacio construido nos dota de identidad como sociedad, y la tecnología que hemos diseñado refleja el grado de organización social que como humanidad hemos alcanzado. Sin embargo, dicha transformación de la sociedad por medio del diseño se ha dado en su mayor parte de manera auto organizada por el sistema, es decir, sin que el diseñador este consciente del impacto que tendría su creación en el sistema social. ¿Cómo hay que concebir al diseño para que sea una herramienta que transforme sociedades? y ¿Qué es lo que se debe enseñar para que el diseño cumpla dicha función?

C212. El carácter inclusivo del diseño y la comunicación visual en los parques públicos de Guayaquil. Patty Hunter [Universidad Santa María, Campus Guayaquil - Ecuador]
 El propósito de esta ponencia es analizar el diseño y la comunicación visual de los parques públicos de la ciudad de Guayaquil, su relación con la comunidad kichwa y los procesos de inclusión política, social y cultural. La homogeneización del espacio físico de los parques públicos a partir del año 2000 ha dado como resultado una escasa relación entre el discurso espacial y lo simbólico, generando una barrera comunicacional e invisibilizando sectores de la población. La participación del público kichwa en dicho contexto constituye una herramienta de análisis que brindará nuevos significados en la producción y señalización de espacios para aportar a la comunicación inclusiva de los parques.

C213. La naturaleza de la vida reflejada en el diseño. Diomar Elena Calderón Riaño [Universidad San Buenaventura (sede Medellín) - Colombia]
 Algunos principios de la naturaleza aplicados en “Diseño para la Innovación Social”; un curso que acerca a escenarios reales, dando la oportunidad de afinar los sentidos en la lectura de situaciones, estimulando la comunicación y el pensamiento. Esta recopilación crea un registro como bitácora de vuelo, para no dejar en el olvido aquellos recorridos hechos, los hallazgos ya encontrados; dando apertura a lo que está por descubrirse. Actualmente el ejercicio académico participa en alianza con la Red Académica de Diseño y la Agencia Nacional para la Superación de la Pobreza Extrema; en una red articulada para llevar el aula a escenarios con personas que inspiran procesos de diseño.

C214. Más allá del diseño. Ramiro Pérez [pérezdiseño - Argentina]
 ¿En su naturaleza el diseño irremediamente busca construir y entablar el diálogo con el otro. ¿Es posible hacer diseño gráfico en una cárcel de máxima seguridad? ¿Qué rol cumple el diseñador gráfico en un área oncológica? La idea es descubrir que le pasa al profesional cuando transita espacios desconocidos en el ejercicio de reinterpretar la formación a un idioma desconocido.

C215. Workshops de Innovación Social, el diseño colaborativo como experiencia pedagógica. Pablo Melzer [Duoc UC - Chile]

En DUOC UC, vinculamos a los estudiantes con el medio trabajando con proyectos “Accede, Diseño Y Discapacidad”; con dos actividades en conjunto con el Centro de innovación TPC, para quienes viven bajo la línea de la pobreza. Desarrollamos proyectos colaborativos con CE-FOP universidad de Concepción, desarrollando montajes de exposiciones sobre astronomía. Otro proyecto que vinculó con realidades diferentes, fue “ciudad abierta, ciudad para sus residentes, en ámbito de la educación en Yumbel, Chile. Todos estos esfuerzos buscan consolidar aprendizajes propios de la formación y motivar el compromiso social de nuestros estudiantes como parte del perfil de diseñador que deseamos formar.

—Estudios Artísticos y Creativos [A] (mañana)

Esta comisión fue coordinada por Andrea Pontoriero, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Con la presencia de Sandra Navarrete de la Universidad de Mendoza, Argentina, miembro del Comité Académico.

C216. Ceu Carmesin: adaptação de obra literária para Jogo de tabuleiro. Samuel Coimbra Bacelar [UFRJ - Brasil]

Este trabalho desenvolveu-se no Curso de Comunicação Visual Design - UFRJ visando a adaptação da narrativa do livro Xogum de James Clavel para jogo de tabuleiro. Os elementos narrativos foram transformados em dinâmicas de jogo e estratégia seguindo a vertente dos jogos de tabuleiros europeus com regras facilmente assimiláveis, não eliminação dos jogadores e fator sorte reduzido. O jogo instiga a formação de alianças e negociação entre os jogadores reconstruindo o clima de intriga da obra. Este trabalho pautou-se em elementos da cultura japonesa criando uma visualidade condizente com o cenário do livro tornando-o atrativo e instigante para o consumidor.

C217. Diseño, Arquitectura y Arte. Jorge Eduardo Pokroppek [LP Arquitectos - Argentina]

El objeto del siguiente trabajo es reflexionar sobre las relaciones entre el Diseño, la Arquitectura y el Arte, señalando que los límites entre estas disciplinas son borrosos y que sea necesario defender el carácter artístico de los objetos de diseño. En este sentido analizaremos la condición de los objetos artísticos puros y artísticos pragmáticos.

C218. El accionar lúdico desde el proceso creativo. Eugenia Mosteiro [Universidad de Palermo - Argentina]

La temática de esta ponencia es entender como la relación cuerpo/mente se establece dentro de un proceso amplio y complejo. Este proceso se manifiesta como una producción subjetiva cuando interactúan entre sí el deseo, el discurso y el resultado producido por estas relaciones. Un juego donde el compromiso es la toma de conciencia, la aceptación de un procedimiento sistemático y no sólo como propuesta creativa, sino, inclusive teóricamente. De esta manera, se amplía el campo de posibilidades inter-

pretativas, y se enriquecen las posibilidades de acciones y la imaginación. Lograr que el itinerario lúdico motive las prácticas espaciales y artísticas que conformaran nuevos relatos, es decir nuevas narraciones y nuevas miradas sobre el espectador.

C219. El arte y el diseño amantes, enemigos o amigos con derecho. Linda Valentina Barrera [tamasagra ltda - Colombia]

El arte y el diseño, dos vertientes que en cierto sentido se contraponen ya que una posee una visión funcional y la otra más abstracta. Sin embargo, estas dos disciplinas se pueden reconciliar ya que poseen características similares de creación, en tanto a la estética y al genio creativo, permitiendo que las composiciones finales conmuevan a la memoria individual o colectiva, agrade visual y conceptualmente, es ahí donde se debe hacer énfasis para que estas dos vertientes se complementen, esto puede llevar a la no desaparición del arte y a la valoración del diseño como disciplinas.

C220. Escrita, Memória e Imaginação. João Fernando Igansi Nunes e Paulo Roberto Costa Cruz Junior (*) [UFPEL - Brasil]

Escrita, Memória e Imaginação é prática tipográfica/visual como estratégia metodológica de criação de novos signos, especificamente sobre a sintaxe da escrita urbana atualizada e recodificada a partir da prática do graffiti pelo seu autor: Paulo Roberto Costa Cruz Junior, aka Asnoum. Complementar, a forma se faz conteúdo gráfico/pictórico nos resultados que nascem de códigos específicos. O artista/designer, escreve textos com códigos não alfabéticos que necessitam ser aprendidos para serem lidos. Sua narrativa, arranjo de cores, proporções, arquitetura, estrutura compositiva espacial, luz e demais condições de fluxo e/ou de permanência, transita no mais puro espírito de León Ferrari.

C221. La construcción del espectador. Andrea Pontoriero (*) [Universidad de Palermo - Argentina]**

En la actualidad y desde hace un tiempo, se trata de ubicar al espectador en el lugar central del hecho artístico. Jerzy Grotowsky (1968) definió lo teatral como la relación que se establece entre un actor y un espectador, todo lo demás es prescindible, pero para que el hecho dramático suceda, necesariamente deben estar estos dos polos en relación. Esta situación se plantea desde los propios artistas, así como también desde los teóricos que reflexionan sobre el teatro, se viene desarrollando durante el siglo XX para llegar en el siglo XXI, a plantear el rol del espectador como fundamental para la consumación del hecho teatral ya que sin éste no existe el hecho escénico, no solamente desde el punto de vista estético y teórico, sino también desde el punto de vista económico. La idea de este trabajo es presentar un avance del marco teórico y la presentación del problema de mi tesis de Maestría en Gestión del Diseño.

C222. Pablo Robello, expresión del arte entre la deconstrucción y la fenomenología. Sandra Navarrete () [Universidad de Mendoza - Argentina]**

Kandinsky menciona que “Cualquier creación artística es hija de su tiempo y, la mayoría de las veces, madre

de nuestros propios sentimientos”. Para Robello “El arte es una forma de vida. Cuando pude ver personalmente obras de grandes maestros, aprendí que tenían “imperfecciones”, (...) se volvían torpemente humanos, terrenales y a su vez sobrenaturales, etéreos y espirituales, eran fragmentos de un lenguaje que proviene del alma, (...) de lo físico a lo emocional, a lo espiritual. De eso se trata el arte para mí, de emocionar, de hablarle al alma desde el alma”.

—Estudios Artísticos y Creativos [B] (tarde)

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

C223. Anthony Browne: fusión entre diseño gráfico y literatura. Miriam Estrella Persiani de Santamarina y Miryam del Valle Pirsch [ISFD Nº 51 - Argentina]

El propósito de la ponencia es poder mostrar el trabajo realizado en un taller literario en un instituto superior de formación docente con textos de Anthony Browne. Dicho autor estudió diseño gráfico en el Leeds College of Art de Inglaterra. Trabajó como médico y diseñador de tarjetas de felicitaciones antes de escribir e ilustrar su primer libro-álbum “A través del espejo mágico”. En sus historias e ilustraciones convive lo humorístico en contextos complejos, la técnica realista con elementos surrealistas, animales antropomórficos con seres humanos que se comportan como animales. Sus obras pueden ser interpretadas tanto por público infantil como adulto.

C224. De Músicas a Filmes: Intertextualidade no ensino da comunicação visual. Ana Paula Margarites (*) [IFSUL - Brasil]

Esta apresentação fala sobre a experiência de conduzir, junto a uma turma de estudantes do Curso Técnico em Comunicação Visual do IFSul - Pelotas - Brasil, um projeto experimental de desenvolvimento de pôsters para filmes dentro da disciplina de Sintaxe Visual II. A proposta era que estudantes escolhessem uma música a ser tratada como um filme para o qual o pôster deveria então ser criado. O objetivo do exercício era a prática de fundamentos do design, direcionada à criação de composições com alta pregnância. Além disso, a proposta ocasionou a experimentação em intertextualidade, possibilitando a transformação de um “texto” (a música escolhida) em um “discurso visual”.

C225. Enseñar psicología en los profesados de arte. Beatriz Angélica Harispe [IPAT Instituto Profesorado de Arte de Tandil - Argentina]

El hecho de llevar más de una década en al abordaje de la Psicología en los Profesorados de Arte de la ciudad de Tandil (provincia de Buenos Aires), en las carreras de Danzas Folklóricas, Artes Visuales y Música, crea un punto de inflexión en el debate. Que sería oportuno considerar en este Congreso de Enseñanza. Enfocado el encuadre teórico dentro del espíritu de formación como Psicóloga en la Universidad Nacional de La Plata, en épocas fundacionales de tal carrera.

C226. La estética que educa. Análisis crítico de publicidades –televisivas y gráficas– actuales en la Argentina, 2007-2012. María Gabriela López [FBA/Universidad Nacional de La Plata - Argentina]

En este trabajo se pretende profundizar la mirada hacia una reflexión y un análisis sobre la capacidad educativa de la estética, entendida esta desde un punto de vista filosófico, como el estudio de los problemas de la obra de arte y los valores en ella contenidos. En esta oportunidad, se analizarán algunas publicidades –televisivas y gráficas–, de amplia difusión, emitidas durante los años 2007-2012 en la Argentina, seleccionadas a modo de muestra.

C227. La narración fotográfica: pensamiento, técnica y sentimiento. La narrativa como estrategia de enseñanza de la fotografía. Mariana Torres Luyo [Academia Argentina de Fotografía - Argentina]

La ‘narración fotográfica’ propone abordar la enseñanza de la fotografía a partir de dos lineamientos: por una parte, la práctica de la disciplina a partir de la recuperación del concepto de Donald Schön (1998) de ‘aprender haciendo’ y, por otra, desde la propuesta de Bruner (1994) en torno al concepto de ‘narrativa’ en tanto “medio para vehicular el conocimiento”. Esta propuesta se enmarca en las tareas de planificación del taller “La narración fotográfica” (dictado en Fotoclub Santa Fe y Multiespacio Rancho Aparte) que, si bien se ha implementado desde el lugar de laboratorio, aún se continúa indagando en el estudio de diferentes estrategias de enseñanza.

C228. Pedagogía Teatral aplicada a Intérpretes de Comedia Musical. Andrea Marrazzi (*) [Universidad de Palermo - Argentina]**

En el transcurso de los últimos años se ha desarrollado en Buenos Aires un gran crecimiento del teatro musical. Frente a la pretensión de producir espectáculos con mayor calidad artística y la gran cantidad de artistas que se desarrollan en el área es cada vez es más importante una preparación actoral que acompañe y luzca la formación en canto y danza, homogeneizando los conocimientos y destrezas del estudiante. El objetivo de esta ponencia es describir diversos puntos a tener en cuenta desde el rol docente para incentivar y acompañar al alumno frente a la unión de estas disciplinas.

C229. Susurrando palabras. Marisol Lacánfora y Claudia Zanchetta [EESOP 3095 - Argentina]

Las palabras nos dicen, nos reconcilian, nos emocionan, nos involucran, nos comprometen, nos susurran mundos mágicos. Nuestro proyecto intenta explorar el universo poético, corporal, plástico, teatral para permitirles a los jóvenes exteriorizar sus inquietudes y emociones propias del sentir adolescente. Nos proponemos trabajar interdisciplinariamente a través de la Literatura y las Artes Visuales. Esta iniciativa pretende partir de la práctica en el aula para identificar, aquello que funciona, lo que alcanza los objetivos propuestos y lo que compromete a la comunidad educativa en la búsqueda de nuevos caminos en la sociedad del conocimiento. Exploraremos el mundo de la poesía, lo conectaremos con el teatro y las artes visuales, para concluir en una fotografía que refleje el universo explorado.

4. Investigación y Política Editorial

En Investigación y Política Editorial se presentaron 38 ponencias en 7 comisiones que se detallan a continuación. Las conclusiones se encuentran en las páginas pp. 99-101

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

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

C230. Crítica de quiebres y discontinuidades del funcionalismo en el diseño. Mark Michael Betts Alvear [Fundación Universidad del Norte - Colombia]

El funcionalismo, conocido como la corriente en la que se fundamentó el diseño moderno, pareció surgir en la Escuela de Chicago hacia finales del siglo XIX. El principio acuñado por Henry Louis Sullivan, “la forma sigue siempre a la función”, fue adoptado como un axioma por dos escuelas de diseño alemanas: la Bauhaus y la HfG de Ulm. A partir de 1960, un grupo de críticos enfocados en las filosofías posmodernistas del diseño señalaron las prácticas proyectuales de estos claustros como un ejercicio idealista, estancado y anacrónico, donde los diseñadores, desde un modelo reproducido y sacralizado, jugaban vanamente a satisfacer las necesidades de los humanos.

C231. Design Urbano: metodología para apreciar o espaço público. Maria Evany Nascimento (*) [Fucapi - Brasil]

Design Urbano constitui um campo complexo e em desenvolvimento teórico. E no momento vigente, o estudo da cidade constitui cada vez mais campo fértil para o Design. Diante disso, é importante construir ferramentas metodológicas para trabalhar a percepção do estudante do design diante dos problemas e potencialidades que o espaço da cidade, em especial o espaço público, tem a oferecer enquanto espaço de produções. O presente trabalho busca apresentar uma proposta de metodologia interdisciplinar para observar e estudar a cidade como base para as disciplinas de Ergonomia, Projetos em Design e Sociologia. Esta abordagem parte de referencial das artes, literatura, design, comunicação, arquitetura e urbanismo, antropologia, sociologia, psicología.

C232. Diseño y Estética: de la Bauhaus a la forma norteamericana. Lucas Bazzara [Facultad de Ciencias Sociales (UBA) - Argentina]

Las categorías arte e industria, históricamente enemistadas, fueron repensadas por la Bauhaus, institución que se encargó de sintetizarlas a través del diseño, categoría que se convertiría paulatinamente en uno de los fundamentos del siglo XX. El objetivo de este trabajo será poner en relación la conceptualización bauhausiana del diseño con el desarrollo posterior de un diseño opuesto al del ideario alemán y que reverbera incluso en nuestros días, para pensar a partir de allí las diferencias estéticas comprendidas entre ambos.

C233. El problema de la validación del conocimiento en el Diseño. Ana María Cravino [Universidad de Palermo - Argentina]

Uno de los problemas que surge en la investigación en Diseño y Arquitectura es la formulación de criterios efec-

tivos de validación del conocimiento dado que pautas o normas típicas de una epistemología o metodología científica resultan inaplicables en el campo del proyecto. Si consideramos que el Diseño es un actividad que produce conocimiento y que además existe una investigación en y sobre el Diseño se hace necesario construir criterios propios de legitimación, pues de otro modo esta disciplina poliédrica y difusa quedaría limitada a un mero oficio o práctica creativa.

C234. Experimentações com técnicas de levantamento de dados. Célia Moretti Arbore (*) [Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo - Brasil]
Este trabalho comunica resultados obtidos por meio de experimentações com diversas técnicas de levantamento de dados —entrevistas em profundidade, storytelling e sondas. Foram também testadas diferentes maneiras de aplicá-las em trabalhos de campo onde variaram, por exemplo, as formas de registro utilizadas (anotação manual, fotografia, gravação em áudio ou vídeo) e o local dos procedimentos (dentro ou fora da casa dos participantes). O objetivo deste estudo piloto foi o de fundamentar a seleção das técnicas de levantamento de dados mais adequadas a integrar uma pesquisa qualitativa de maior envergadura em curso, principalmente em termos da eficiência e do conforto dos próprios respondentes

C235. Investigación en diseño: comparación cuantitativa de proyectos de universidades nacionales. Nidia Maidana [Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - Universidad Nacional del Litoral - Argentina]
El análisis y la puesta en relación, desde una perspectiva cuantitativa, de las investigaciones formales desarrolladas en el campo del diseño, en cinco facultades de universidades públicas del país, posibilita acercarse a un panorama sobre áreas de interés y tendencias en la investigación en diseño, a la par de poner en evidencia zonas de vacancia y despejar supuestos relativos a qué y cómo se investiga en diseño en la actualidad. Nuestra ponencia, refiere a esta temática y pretende establecer algunas conjeturas e hipótesis que pongan en relación la investigación, la enseñanza del diseño y el impacto de ambas en los actuales contextos productivos y sociales del país

C236. Rigor científico bajo el método de Observación de Campo en estudiantes de Diseño Gráfico. Leda María Muñoz Henríquez [Universidad del Bío-Bío - Chile]
La poca actitud crítica, rigor y exhaustividad con la que el estudiante de Diseño Gráfico aborda la detección de problemas, el análisis de casos y su resolución, hace que sus resultados sean inaplicables, sobre todo cuando éstos se originan y resuelven en aula. Esto evita que tome conciencia de su función como profesional y su lugar como ciudadano en el desarrollo social. Esta propuesta plantea una estrategia de E-A basada en la práctica de metodologías activas bajo el método Observación de Campo desde el enfoque cualitativo de investigación, involucrando al estudiante de 2º nivel en habilidades básicas de investigación y diseño para detectar y resolver problemas en contextos reales.

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

Esta comisión fue coordinada por Rosa Chalkho, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Con la presencia de Sandra Navarrete de la Universidad de Mendoza, Argentina, miembro del Comité Académico.

C237. Análisis crítico del espacio desde una perspectiva fenomenológica. Sandra Navarrete (*) [Universidad de Mendoza - Argentina]**

En el diseño de los espacios arquitectónicos intervienen aspectos técnicos, racionales, funcionales... imprescindibles para lograr su materialización. Pero pocas veces se incorporan aspectos sensoriales, indispensables para optimizar la relación hombre - espacio. En este trabajo se propone la incorporación de variables fenomenológicas, relacionadas con los sentidos, que afectan directamente al diseño de interiores. Sombra, luz, silencio, colores, texturas son los elementos que modifican sustancialmente el efecto que tiene la arquitectura en el hombre. Este enfoque es el inicio de investigaciones que están comenzando a cambiar la perspectiva del diseño de espacios interiores.

C238. Diseño y percepción de espacios. Marta Nydia Molina González [Universidad Autónoma de Nueva León - México]

La percepción de los espacios se obtiene principalmente por la vista, por el hecho de asumirlo así, poco se repara en ello y en el verdadero bienestar del usuario. Juani Pallasma (1996) en su libro *Los ojos de la piel*, donde menciona cómo el predominio de la vista y la supresión del resto de los sentidos, había influido en la forma de pensar, enseñar y hacer crítica de la arquitectura y cómo consecuentemente, las cualidades sensoriales habían desaparecido de las artes y de la arquitectura. En el presente escrito, se incluirán casos que darán la pauta para formar un criterio propio al respecto.

C239. Hibridación teórica y metodológica en el Diseño del Espacio Público. Isabel Molinas y María del Carmen Albrecht [Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

El trabajo se inscribe en el Proyecto de Investigación "Políticas y Poéticas del Diseño de Comunicaciones Visuales en Santa Fe" (FADU-UNL). Estudiamos la metaforización de los espacios públicos, como estrategia retórica que estructura formas de hacer del diseño que incrementan su visibilidad y su eficacia. Partimos de una tesis de Rancière (2000 [2014], p. 13) que refiere al modo en que los actos estéticos configuran la experiencia e influyen en la subjetividad política. Argumentamos sobre la productividad de la hibridación teórica y metodológica (Dogan y Pahre 1991 [1993], p. 11) en las instancias de análisis y proyectación del DCV.

C240. La musicalización en el cine argentino en los albores del sonoro. Rosa Chalkho (*) [Universidad de Palermo - Argentina]**

Con el surgimiento y posterior masificación de la cinematografía a comienzos del siglo XX, la música se convierte en un factor determinante en la construcción de sentido del discurso audiovisual. La ponencia abor-

da el tratamiento de la música en las películas del cine argentino en las décadas del 30 y 40 desde el punto de vista de la relación entre a canción como representación de lo nacional (tango, folklore) y la música incidental construida por una orquestación de corte universalista basada en recursos como el sinfonismo Post-Romántico y el leitmotiv entre otros.

—**Investigación. Metodología y Técnicas [B] (mañana)**

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

C241. Etnografía aplicada al Diseño industrial. Enrique Bonilla Rodríguez y Sandra Amelia Martí [Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco - México]

En este trabajo se analizan los métodos de la antropología relacionados con la etnografía, las técnicas utilizadas tradicionalmente en el trabajo de campo y el conocimiento cultural de los diferentes grupos sociales. Las técnicas tradicionales de este método cualitativo en el cual se detalla la importancia de la observación directa no participante, participante, la sistematización de la información recopilada y el uso de los datos secundarios, haciendo énfasis en el trabajo de campo. Todo ello llevado a la práctica de la ergonomía en diseño industrial y como parte del proceso en el conocimiento de la relación objeto usuario y el diseño centrado en el mismo.

C242. La investigación transdisciplinaria en el ámbito de la educación superior. Graciela Laplagne [UNSAJ - FAUD - Argentina]

El presente trabajo se inscribe en la línea de Investigación Participativa del Desarrollo Local y surge como iniciativa, en el marco del Proyecto de Investigación “Modelo de Gestión Pública Territorial para el Departamento Jáchal”, con el objetivo de ahondar en el proceso de investigación científica, considerando que debe ser la base conceptual y epistemológica de la práctica educativa y profesional. El equipo está conformado por profesionales que permiten que la transdisciplinariedad se constituya como condición necesaria para abordar las realidades globales complejas, y la producción y generación de nuevos conocimientos a partir del entrecruzamientos de saberes disciplinares para lograr los objetivos planteados.

C243. Metodología interdisciplinaria de projeto em Design Social. Lucas Furio Melara (*) [FAAC/Unesp - Brasil]

Para que um projeto de Design possa existir, é fundamental levar em consideração uma de suas características principais, a interdisciplinaridade. Sua aplicação nas pedagogias de ensino, visto o avanço técnico e tecnológico no mundo contemporâneo, é inevitável. No meio universitário, a aplicação deste pensamento resulta para o aluno uma formação acadêmica ampla, seja voltada para o mercado de trabalho ou para que seja dada continuidade nos estudos em campo acadêmico. O curso de Design oferecido na Universidade Estadual Paulista Julio de Mesquita Filho em Bauru, interior do estado de São Paulo, possui como característica marcante as diversas abordagens possíveis em projetos de Design.

C244. O inky design e a produção editorial: coleção de livros “Ensaio em design”. Gustavo Damin e Fernanda Henriques (*) [Inky Design - Brasil]

Os livros da coleção Ensaio em Design, que no momento encontra-se no quinto volume, são compostos por artigos escritos pelos professores do Departamento de Design e alguns convidados e sua identidade visual e diagramação foram criadas e desenvolvidas integralmente pelo Laboratório de Design Gráfico Inky Design “Prof Dr José Luiz Valero Figueiredo”. A equipe de alunos que os elabora tem a oportunidade de aplicar conceitos adquiridos durante o curso e aprofundá-los de maneira prática, evidenciando a relação ensino e extensão. Os quatro primeiros volumes, lançados entre 2010 e 2013, contaram com uma identidade visual única e que se mostrou muito versátil e eficiente até então mas, optou-se por adotar uma linguagem inovadora no quinto volume para que os novos estagiários do Inky tivessem a oportunidade de pesquisar e experimentar outras possibilidades. A produção dessa coleção de livros permite que o Inky Design exerça sua função de atender à comunidade acadêmica, objetivando sempre a excelência gráfica e, dessa forma, ampliando a visibilidade da universidade como produtora de cultura com qualidade, pesquisa e eficiência.

C245. Procesos de diseño y desarrollo de nuevos productos: relación con el marketing y la ingeniería. Federico Del Giorgio Solfa y María Sol Sierra [Universidad Nacional de La Plata - Argentina]

Este trabajo analiza los principales procesos implicados en el diseño y en el desarrollo de nuevos productos, en distintas escalas empresariales, según el enfoque que ofrecen la perspectiva del diseño industrial, del marketing y de la ingeniería, mediante la descripción de las metodologías propuestas por distintos autores. A partir de las conclusiones alcanzadas en el análisis de una serie de casos, se formula una propuesta metodológica que integra las secuencias de las etapas que comprende el proceso de desarrollo de productos y que vincula las herramientas que proponen las mencionadas disciplinas para cumplir con las expectativas de su campo.

C246. Una estrategia de investigación desde la comunicación gráfica para el estudio y salvaguardia de grupos étnicos en peligro de desaparecer. Teresita de Jesús Serrano Arias [UNIMINUTO - Colombia]

La ponencia surge del proyecto de Investigación “Los Piapoco Resguardo Indígena “La Victoria” como patrimonio cultural vivo”, una investigación diseñada desde el área de investigación del programa Tecnológico de Comunicación Gráfica, de la Corporación Universitaria Minuto de Dios Vicerrectoría Regional Llanos que busca a través de los Grupos de Estudio, Trabajo del Llano y XTO2, vincular estudiantes a semilleros de investigación para el estudio, recopilación, sistematización, divulgación y salvaguarda de las de las etnias del Meta.

—**Investigación. Metodología y Técnicas [B] (tarde)**

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

C247. Etnografía como método de investigación aplicado al Diseño Gráfico. Rafael Salguero [Universidad Nacional de Chimborazo - Ecuador]

Con el objetivo de dotar de métodos, técnicas e instrumentos metodológicos, a los estudiantes de Diseño Gráfico, se investigó la aplicabilidad del método etnográfico en la construcción de perfiles de públicos objetivos, para quienes se elaboran propuestas inherentes a Comunicación Visual. El artículo describe experiencias en tres ámbitos: tipología de habitantes para direccionar mensajes de marca territorial, turistas que utilizan sistemas señaléticos en un centro histórico patrimonial y, personas con discapacidad intelectual que utilizan sistemas de comunicación aumentativa. Los resultados sustentan la factibilidad del uso del método etnográfico en procesos de Diseño.

C248. Investigar y crear. Protocolos de presentación. Liuba Margarita Alberti Zurita [Universidad de Los Andes - Venezuela]

Crear es una actividad cuya asociación o distinción del hecho investigativo muchas veces se hace difícil y confusa. Es común, incluso entre especialistas del área, confundir el carácter investigativo o no de una propuesta de diseño. En la Facultad de Arte de la Universidad de los Andes, se ha abordado este tema como reflexión, arrojando como resultado dos protocolos distintos para la presentación de trabajos de grado. Uno hace énfasis en los procesos creativos y el otro en los procesos investigativos que concluyen en una propuesta creativa. El respeto del interés del investigador-creativo en su propio proceso es la clave.

C249. Lo extraño y lo familiar en los libros Imago. Diana Moreno Reyes [UBA - Argentina]

Este estudio pretende hacer un recorrido histórico por la evolución de la ilustración gráfica y las tipologías existentes de libros ilustrados. Establecer una aproximación a las características de cada uno de los géneros de libros ilustrados y proponer el reconocimiento de un tipo de libros contemporáneos que se identifica por su naturaleza híbrida, la ausencia de palabras y una amplia minoría de lectores. En este sentido, se analizarán, entre otros aspectos, la lectura de imágenes, su sentido y las distintas perspectivas teóricas que contribuirán a argumentar la existencia de los que proponemos llamar Libros Imago.

C250. Los Programas Académicos de la Facultad y su relación con la Política Editorial. Teoría y Proyecto. Fabiola Knop (*) [Universidad de Palermo - Argentina]**

La trayectoria académica de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, se caracteriza por los profusos y contundentes programas institucionales que hacen presente la relación entre lo docto y la producción, entre la teoría y la práctica. Es así que el área de Publicaciones y el Programa de Trabajos Reales para Clientes Reales hacen convivir, con muy buenos resultados la pedagogía del diseño y su consecuencia empírica. Cuando una publicación se convierte en espacio y vidriera de la producción académica, consolida la enseñanza y promueve el acercamiento del estudiante con el mercado laboral, de un modo más profesional y competitivo. Las

series editoriales que ponen de manifiesto esta vinculación entre la teoría y la práctica, son: Libros de Imágenes DC y Creación y Producción en Diseño y Comunicación.

C251. Trabajar con cientibecarias: una nueva perspectiva. Mariana Luz Oliva y Silvia Torres Luyo [FADU UNL - Argentina]

En el marco del proyecto de investigación que se encuentra en desarrollo, y a partir del año 2014, intentamos capitalizar las posibilidades que nos ofrece la Universidad Nacional del Litoral, utilizando el Programa de Becas de Iniciación a la Investigación para Estudiantes de Carreras de Grado de la UNL. La inclusión de 3 alumnas avanzadas de la carrera y su participación en el rol de cientibecarias, nos abre una perspectiva diferente en el modus operandi del equipo, que trae aparejado nuevas posibilidades, relacionadas con la recopilación, re-organización, y clasificación del material producido a lo largo de los últimos años dentro del Taller de Diseño, cátedra Gorodischer FADU/UNL.

—Diseño en Perspectiva (Maestría y Licenciatura en Diseño) (tarde)

Las reflexiones de esta comisión fueron realizadas en el marco del Acuerdo Académico entre la School of Design de Carnegie Mellon University y la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de la Universidad de Palermo.

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

C252. Desafíos del Diseñador Industrial en la era del consumo. Ismael Bonoff [Universidad de Palermo - Argentina]

La sociedad global se enfrenta a una crisis relacionada con la contaminación y el impacto ambiental. En este contexto el diseñador industrial se enfrenta a una serie de desafíos donde puede tener una participación activa y profesional tomando conciencia que los objetos conllevan una carga ecológica. El diseñador, dentro de la industria, puede explorar las estrategias a su alcance que le permitan frenar o paliar aspectos de impacto ambiental partiendo de una mirada más sostenible, aunque tal vez sea necesario incorporar o generar nuevas teorías de diseño que incorporen estas temáticas directamente a su proceso.

C253. Diseño kitsch y compromiso social del diseño. Washington da Silva Neves [Universidad de Palermo - Brasil]

La industrialización trajo al mundo la semilla del consumo masivo, sin embargo la posmodernidad ha cambiado la forma de consumo convirtiéndolo en un ritual de fetichización. El consumo irresponsable ha traído serios problemas ambientales al mundo, involucrando a los diseñadores en nuevas problemáticas proyectuales. Se pretende explorar el consumo simbólico generado por medio de la estética kitsch como una posible salida hacia formas de consumo menos predatorias.

C254. Emoción versus Serialidad. Diseño de autor y Mass-Fashion. Luciana Finkielsztoyn [Universidad de Palermo - Argentina]

El hecho que el diseño de autor de joyería contemporánea, muchas veces sitúa a la joya en el lugar que entonces poseía una pieza de arte, permite que la identidad del portador se construya a través del objeto pasando de signo a lenguaje, y si su contenido procede de la moda masiva permite un juego de simulacros. Esta exclusividad propia del arte, podría posibilitar un estudio más personalizado de las tecnologías a emplear no solo en cuanto a la significación e identidad sino también en relación con su impacto medioambiental.

C255. Geometría cultural: víctimas de una mentalidad mediatizada. José Luis Oviedo [Universidad de Palermo- Perú]

Desde tiempos antiguos hasta la actualidad el ser humano ha tratado de comprender como funciona la naturaleza, como converge su evolución, estructura y desarrollo. Por ello, la ha imitado y ha usado sus proporciones para generar vínculos armoniosos en los objetos de aquello que creaba. El desarrollo de una sociedad cada vez más superconectada a la red de internet y la aparición del diseñador web, están promoviendo un tipo de diseño estereotipado y estilizado en las formas, a causa de la dependencia digital y a la falta de conocimientos que suele ser compensada con el uso de software gráfico, el que puede ser uno de los indicios de un posible estado de geometrización cultural.

C256. Identidad chilena y joyería de autor. Paulina Godoy [Universidad de Palermo - Chile]

A diferencia que en Europa, la joyería latinoamericana hereda los conceptos de la América precolombina por su impronta cultural producto de su historia y tradición en la fabricación ornamental. La actual Joyería de autor surge de la transformación formal y conceptual impulsada por las contraculturas de la segunda mitad del SXX que sostenían a la artesanía como una alternativa al modelo consumista. El diseño de joyería asimiló cambios en su morfología, materialidad y su presentación social ingresando en museos y galerías de arte. Los indicadores de identidad provenientes de los rasgos diacríticos arrojan, entre otros, a la cultura de origen como sello de compromiso sostenible en la creación de una colección de joyas de autor chilena.

C257. La indumentaria que habla. Macarena Faust [Universidad de Palermo - Argentina]

La moda ocupa un lugar central de nuestras vidas. Define identidades sociales y crea o modifica patrones de comportamiento y de consumo. Debido a la complejidad del sistema, es indispensable la realización de un abordaje multidisciplinario a través de distintas disciplinas como la sociología, la filosofía, la historia y la semiología. A medida que el usuario tradicional se informa puede cambiar su perspectiva de consumo hacia modelos más conscientes y puede reclamar su participación en la creación de los productos a través del diseño participativo y el co-diseño que privilegian la complejidad del proceso, y que revisan el lugar del diseñador en la actualidad.

C258. Perspectivas del Diseño. Presentación de la Comisión Diseño en Perspectiva. Daniela Di Bella [Universidad de Palermo - Argentina]

El diseño convive de manera histórica con una epistemología ambigua, que lo ha llevado a ser parte de un campo de fuerzas de reactualización y reconsideración conceptual. Los contextos del ejercicio profesional se han vuelto inestables y hoy el hacer del diseño se encuentra inserto dentro de múltiples escenarios de complejidad que requieren de profesionales con aptitudes de fuerte conocimiento de las implicancias de su disciplina pero también de una amplia capacidad reflexiva, en relación con sus aspectos más históricos, constructivos y proyectuales, como con sus aspectos de responsabilidad social y ambiental.

—Doctorado en Diseño (mañana)

Esta comisión fue coordinada por Martín Isidoro, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Con la presencia de Carlos Mendivil de ITSON, México, miembro del Comité Académico.

C259. La autoría en diseño y su relación con el derecho. María Esther Llerena Granda [Universidad de las Américas - Ecuador]

El diseño desde el campo del derecho tiene normativas claras que se han establecido para cuidar las obras desde los derechos patrimoniales y los derechos morales, en el campo de la disciplina del diseño gráfico se trabaja con la deontología que es la ciencia que estudia la ética en las profesiones, el estudio pretende entender desde esa perspectiva la concepción del autor en el diseño y su actividad creativa o innovadora en los procesos y producción de los resultados gráficos, especialmente cuando se encuentra que investigaciones amplias previas a la sistematización de un diseño pueden generar en una similitud creativa o en un plagio.

C260. La construcción metafórica del El Principio de la Vestimenta desde una perspectiva sociológica de la moda. Celinda Ponce Pérez [Universidad de las Américas - Ecuador]

El principio de la Vestimenta en la arquitectura, del arquitecto alemán Goodfried Semper (1860), postula el origen textil como parte del desarrollo arquitectónico. La investigación tiene como fin establecer la relación metafórica de la arquitectura y la indumentaria a partir de este texto.

C261. Los programas académicos de diseño gráfico al interior de las Universidades Mexicanas. Carlos Mendivil () [ITSON - México]**

La actualidad del diseño en gráfico en México no cuentan con una línea exacta en cuanto a la enseñanza de la disciplina, por tal motivo los programas académicos de las universidades en el país difieren en sus contenidos y en algunos casos se desconoce si los mismos se encuentran a la vanguardia de las exigencias del mercado laboral y el mundo profesional. Por tal motivo la finalidad del presente proyecto es el estudio y el análisis de los programas académicos de las universidades mexicanas donde

se imparte la Licenciatura en Diseño Gráfico acreditadas con el primer nivel por CIEES, así como los elementos que inciden directamente en su desarrollo y los actores que forman parte del proceso.

C262. La institucionalización del Diseño Industrial en Guatemala durante la década de los años 80. Ovidio Morales [Universidad Rafael Landívar - Guatemala]

El proyecto, parte con el fundamento filosófico de la historia, en este momento se está en proceso de conocer a algunos autores, tales como Pierre Bourdieu y Michel Foucault. Éste último, quien plantea una historia conformada por los sucesos de una época de forma detallada, analizando discursos y documentos que la han construido. Abordando el tema histórico en la disciplina, se da paso al recorrido en el tiempo, incluyendo la propia definición del concepto historia para diversos actores investigados. En cuanto a los sujetos de estudio, en un futuro se contactarán a autoridades y estudiantes de esa época, que brindarán insumos para construir antecedentes sólidos.

C263. Poder y significación en el discurso de Marca País Ecuador. Caridad González Maldonado [UDLA - Cuba]

En nueve años, Ecuador ha transitado por la construcción y lanzamiento de tres Marcas País, a la par de los gobiernos de turno y partiendo de estrategias que involucran indistintamente a los actores públicos y privados. Siendo así, hacemos evidente que éstas, se han construido bajo circunstancias particulares, que le han dado a la imagen de Marca País un carácter de transitoriedad, con una permanencia tal, que cuestiona el afianzamiento en la memoria social, nacional e internacional y que desconoce el valor de la permanencia y la profesionalización en torno a estrategias a largo plazo. Se intenta entonces, encontrar en la Marca País, las raíces de su génesis en el Ecuador, para de esta manera, generar una lectura más amplia que posibilite mejorar su incidencia, socialización y su perdurabilidad.

—Doctorado en Diseño (tarde)

Esta comisión fue coordinada por Martín Isidoro, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Con la presencia de Santiago Barriga y Roberto Paolo Arévalo Ortíz de la Universidad Nacional de Chimborazo, Ecuador, miembros del Comité Académico.

C264. Fiesta de la Fruta y de las Flores F.F.F una mirada hacia sus formas simbólicas, análisis de los aspectos visibles “carros alegóricos” que otorgan vida a la fiesta 2000-2015. Diana Gabriela Flores Carrillo [Universidad Católica del Ecuador - Ecuador]

El 17 de febrero de 1951 nace la celebración de la Fiesta de la Fruta y de las Flores en la ciudad de Ambato Ecuador, como una respuesta a la situación física y psicológica en la que quedaron la ciudad y sus habitantes luego del terremoto del 5 de Agosto de 1949, sismo que destruyó la urbe y muchos de los cantones que en aquella época

formaban la Provincia de Tungurahua. La Fiesta fue entonces una manifestación de la voluntad de los habitantes, que aceptando el precio propuesto por la naturaleza a la belleza y fecundidad concedida a estas tierras, se levantaron con fervor y entusiasmo en búsqueda de respuestas tangibles al daño sufrido.

C265. Fundamentos teóricos en la enseñanza del Diseño Gráfico en la Universidad de Chimborazo desde el año 2008 a 2015. Santiago Barriga ()[Universidad Nacional de Chimborazo - Ecuador]**

Desde la creación de la Carrera en Diseño Gráfico en Ecuador, la enseñanza de esta disciplina ha sido planificada desde la demanda laboral o las tendencias del mercado, el perfil de egreso fusiona algunas competencias de varias asignaturas, no obstante, dentro de esta formación es evidente la supremacía de las materias prácticas sobre las teóricas, abriendo la interrogante, si el diseño es netamente un oficio o una actividad proyectual. El “boom petrolero” en la década de los años setenta es el detonante para que a mediados de los años ochenta se establecen en Quito escuelas que ofertaban el Diseño como actividad técnica.

C266. La Diablada Pillareña: análisis morfológico de las máscaras de diablo de las partidas de la parroquia Tungipamba y Marcos Espinel 2015. Angélica Tirado [Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato - Ecuador]

El análisis morfológico de las máscaras de diablo de las parroquias Tungipamba y Marco Espinel 2015 de la Diablada del cantón Pillaro (Tungurahua-Ecuador), que son exhibidas en del 1 al 6 de enero, son elemento icónico representativo del cantón ya que este muestran la rebeldía de los indígenas impuesto por la colonia en la época de la conquista, saliéndose de los esquemas impuestos por los colonizadores en los rituales o elementos performáticos que deben ser de carácter religioso económico y/o social. Este proyecto pretende dar un enfoque etnográfico y morfológico, definiendo las características esenciales de las máscaras y su influencia iconográfica simbólica, que estas poseen.

C267. Rasgos de la Comunicación y Diseño en las tarjetas de celebración. Análisis identitarios y simbólicos como medios de expresión social. Yvonne Dorelly Quinche [Universidad de Palermo - Colombia]

Las tarjetas de celebración anuncian invitaciones o diversas formas de expresar sentimientos, siendo valores que contribuyen a una armonía social. Al transmitir éstas características mediante el lenguaje utilizando recursos gráficos, la fusión de mensaje con diseño es más significativa y simbólica entre emisor y destinatario. Los avances tecnológicos de la industria gráfica y animación digital, han permitido desarrollar novedosas formas de comunicación y diseño haciendo de este producto un referente industrial y sociocultural en Estados Unidos cuyo debate entre comercialización de sentimientos, cultura de masas y necesidad de expresión, merecen su análisis en países de Latinoamérica como Argentina y Colombia.

C268. Simbología precolombina en la producción artesanal textil de shigras (bolsos) entre los Puruhá (Chimborazo, Ecuador). Roberto Paolo Arévalo Ortíz ()** [Universidad Nacional de Chimborazo - Ecuador]
La artesanía textil tiene un significado simbólico para quienes lo producen, al igual que para quienes lo consumen, son representaciones de las etnias que la fabrican, en este intercambio comercial también se realiza un intercambio de significados. Es a lo que se le conoce como patrimonio cultural intangible, y que tanto directa como indirectamente influye en el desarrollo artesanal, por tal razón es trascendental el estudio de la simbología precolombina, en vista que la sociedad ecuatoriana en su acervo cultural aún conserva elementos simbólicos que generan su identidad propia a su territorio y a sus representaciones culturales

5. Sustentabilidad y Ecodiseño en la Enseñanza

En Sustentabilidad y Ecodiseño en la Enseñanza se presentaron 32 ponencias en 6 comisiones que se detallan a continuación. Las conclusiones se encuentran en las páginas pp. 101-103

—Diseño, Medioambiente y Ecología [A] (mañana)

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

C269. @aula. Exploración Tipológica de los Espacios Educativos. Silvina Mocci [FAUD UNC - Argentina]

Repensar los componentes físicos y perceptuales de los espacios educativos es utilizar estrategias que trasciendan el pensamiento lógico y racional, reconocer la construcción de experiencias a partir de conceptos provenientes de diversos campos. Hace años investigamos los conceptos de Educación y Universidad Sustentable, vemos necesario avanzar en aplicarlo en la resolución tipológica de los espacios educativos. Instalar caminos de reflexión crítica, que posibiliten problematizar los espacios áulicos imperantes y avanzar en conceptos que proyecten posibilidades de respuestas múltiples; utilizamos la performance como táctica, poner en crisis los elementos tradicionales en el proceso creativo

C270. Articulación Universidad-Comunidad: El caso de los residuos de la industria indumentaria de Mar del Plata. Mariana Gonzalez Insua y Cristian Ruth Moyano [CONICET - Instituto del Habitat y del Ambiente - Argentina]

La vinculación, articulación y retroalimentación entre el ámbito académico formal (docencia-investigación-extensión) y la comunidad son esenciales para una educación integral y sustentable social, ambiental, política y económicamente. Estas son las premisas en las que se basa el presente trabajo cuyos objetivos son, por un lado, el análisis ambiental de los sobrantes de una empresa de indumentaria de la ciudad de Mar del Plata y por otro, el estudio de la experiencia de la reutilización de esos desechos entregados por la empresa al Proyecto de Extensión Hecho del Deshecho como parte de la estrategia de Responsabilidad Social Empresarial durante el año 2014.

C271. Didáctica del Diseño: Generando una Cultura de la Sustentabilidad. Germán Streckwall y Hugo Bezzati [Universidad Católica de La Plata - Argentina]

A la hora de plantear dificultades vinculadas a la generación de obras de arte, pareciera que el desafío mayor radica en la pregunta ¿Cómo comenzar? Examinar la creatividad humana desde tres puntos de vista: teológico, antropológico y artístico son claves que permiten esbozar una respuesta. Sin embargo en el caso del Diseño Arquitectónico y la actividad académica inherente al mismo, se plantea un desafío mucho mayor: su aplicación a la sustentabilidad del Medio Ambiente. No bastará con informar: será necesario generar conciencia de sustentabilidad y facilitar en los alumnos la puesta en marcha los recursos afectivos necesarios para lograrlo.

C272. Questões sobre a desconstrução do cenário da insustentabilidade. Leila Lemgruber (*) [Instituto Europeo de Design - Brasil]

O que se pretende demonstrar neste artigo diz respeito ao conceito da sustentabilidade apresentada através de configurações utópicas. As metas atuais elaboradas não correspondem ao universo real da economia do mercado. Desta forma, discute-se, neste texto, o caminho inverso para a atuação efetiva da sustentabilidade no campo do design: as questões que podem desconstruir o cenário da insustentabilidade. A discussão sobre a sociedade hipermoderna em todos os seus níveis, ambiental, social, político e econômico é considerada fundamental para que seja possível a interferência do design através de processos inovadores. Estes processos inovadores pressupõe uma visão crítica pelos designers atuais.

C273. Reutilizando resíduos têxteis através do Design de Superfície: um projeto para sustentabilidade. Paola de Lima Vichy e Thais Emanuele de Oliveira Fagotti (*) [SENAI CETIQT - Brasil]

Este artigo origina-se de um projeto de graduação em Design cuja proposta foi utilizar o Design de Superfície como impulsor da sustentabilidade na indústria têxtil. Tendo como objeto do projeto uma fábrica de uniformes no estado de Mato Grosso, Brasil, onde foram estudados seus processos produtivos e ações de sustentabilidade já implementados, o projeto busca promover o reaproveitamento de retalhos de tecidos planos para a confecção de revestimentos protetores para malas de viagem, aliando aspectos funcionais e estéticos.

—Diseño, Medioambiente y Ecología [A] (tarde)

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

C274. El concepto de Sustentabilidad en la Investigación en Diseño. Juan Bautista Nieva [Cheka Studio - Argentina]

El concepto de sustentabilidad se ha tornado relevante en diversas disciplinas y campos del saber. En relación con ello, el presente trabajo plantea la posibilidad de pensarla en términos de tensión al interior del campo, dado que existen posturas diversas e incluso antagónicas acerca de la temática del diseño y sustentabilidad. Para

la exposición desarrollamos dos ejes: a) un estado del arte en el que se plantean las principales concepciones respecto a sustentabilidad en el campo del diseño a partir de un recorte situado; b) una descripción del modo en que se plantea la sustentabilidad en un recorte de proyectos formales de investigación realizados en Universidades Públicas de nuestro país.

C275. Gestión del insumo papel. ¿De qué hablamos cuando decimos insumo papel? Diego Porello [UCSE - Argentina]

Este proyecto se origina con el objeto de profundizar el estado actual de conocimiento sobre cómo los diseñadores gráficos de la provincia de Santa Fe realizan la gestión del insumo papel, utilizado como soporte de las diferentes piezas gráficas a construir. Buscando identificar las deficiencias profesionales existentes en cuanto la gestión, como a la vez posibilitar proyectar nuevas herramientas académicas, para nuestra Lic. en Diseño en Comunicación Visual en UCSE DAR. Esto nos permite sumar durante la formación académica, nuevas variables conceptuales y metodológicas sobre gestión del insumo papel por los diseñadores gráficos de la provincia de Santa Fe, que consideren el impacto ambiental y social implícito en cada materialización y ciclo de vida de una pieza gráfica, como valor proyectual intrínseco de todo diseño.

C276. Manos Verdes. Antenas Paradas. Posibles abordajes proyectuales a la cuestión ambiental. Daniel Wolf (*) [Universidad de Palermo - Argentina]**

El programa Cultura Objetual Contemporánea, que enmarca las actividades desarrolladas por el área de Productos y Objetos de la Facultad de Diseño y Comunicación, entiende la sustentabilidad como tema que excede el accionar del diseño como práctica de proyecto. Por lo que resulta de interés, asumiendo las limitaciones y alcances, la exploración proyectual en este tema. Se analizarán distintos casos realizados por estudiantes de la Carrera de Diseño Industrial de la Universidad de Palermo vinculados a la reutilización de material junto a la empresa DirecTV y a la generación de propuestas para la separación de residuos para la ONG Manos Verdes.

C277. Sustentável? Sim ou não? Desenvolvendo o pensamento crítico em design de moda. Claudia Amaral (*) [Senai-Cetiqt - Brasil]

Este artigo apresenta uma reflexão da importância do pensamento crítico relacionado ao tema sustentabilidade no ensino acadêmico. A análise se dá através da experiência com a disciplina sustentabilidade e meio ambiente lecionada na Faculdade SENAI Cetiqt, no curso Tecnológico em Produção do Vestuário. Inicialmente, os conceitos básicos são introduzidos e gradativamente vão sendo discutidos e repensados. O objetivo não é encerrar o assunto ao final do curso e sim introduzi-lo para além dos muros da academia.

—Diseño, Medioambiente y Ecología [B] (mañana)

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

C278. Ciência, tecnologia e produtos: uma experiência dos bolsistas de extensão do curso de desenho industrial. Beany Monteiro (*) [Escola de Belas Artes/Universidade Federal do Rio de Janeiro - Brasil]

O objetivo deste trabalho é apresentar os resultados parciais do projeto Ciência, Tecnologia e Produtos, do Edital Novos Talentos da CAPES, Edital 055/2012, entre os quais a concepção e uso de um modelo funcional de um filtro de água, para a primeira de quatro oficinas planejadas para este sub-projeto, cujo tema é água. Para participar dessa oficina os bolsistas PIBEX e PIBIC do Laboratório de Design e Inovação e Sustentabilidade - LabDis realizaram atividades relacionadas ao Projeto Pegada nas Escolas, entre as quais a leitura e fichamento de um dos referenciais bibliográficos deste projeto e a realização de seminários, que foram apresentados pelos bolsistas, semanalmente, a fim de discutir os conceitos relacionados ao papel do design na educação.

C279. La educación de los infantes en el reciclado de envases. Lorena Bidegain (*) [Universidad de Palermo - Argentina]**

La investigación relaciona a la industria del packaging con otras profesiones, ciencias y personas que interactúan con los envases en diferentes etapas. La misma buscará encontrar en el sector de los niños pequeños, la utilidad que le dan a los envases en el jardín de infantes. Los envases son de altísima utilidad en estos establecimientos ya que ahorran económicamente en los costos de juguetes o bloques didácticos. Además los niños aprenden a manipularlos, pueden crear libremente, y toman conciencia desde pequeños de la importancia de la reutilización de los mismos. Por esto surgen las siguientes preguntas ¿Cuál es la manera de darle una segunda función a los envases para colaborar con la disminución de los desechos en la ciudad de Buenos Aires? ¿Mediante la educación a infantes es posible reconvertir la función de los envases al final de su vida útil?

C280. O Design no processo de reconstrução do bem-estar social. Gisele Ribeiro Ramos | Ana Cláudia da Mata Nunes (*) [Federação das Indústrias de Minas Gerais - Brasil]

Em um cenário de degradação dos bens comuns, contextos de vida degradados e vidas cada vez mais atribuladas, o design tem sido apresentado por alguns autores como ator fundamental no processo de reconstrução do bem-estar social. Se há poucas décadas atrás esperava-se que o designer fosse capaz de projetar emoções e significados através de formas, cores e materiais. Atualmente, este profissional passa a ser vislumbrado como impulsor de inovações socioculturais e tecnológicas. Este artigo busca apresentar o papel do design para a sociedade contemporânea, identificando autores que corroboram com esse discurso e apresentando estudos de caso que ilustrem essa atuação projetual.

C281. Postdiseño: Estrategias de proyecto para la sustentabilidad. Pablo Bianchi [Universidad Nacional de Misiones - Argentina]

En la actualidad, la palabra sustentabilidad parece vacía de sentido. Desde la cultura del proyecto, buscamos

revalorizar ese concepto, a partir de vincular de manera positiva diseño, cultura y sustentabilidad. Para ello, utilizamos estrategias de proyecto ingeniosas, atentas al contexto y a su impacto ambiental, social y económico, en un enfoque que hemos denominado Postdiseño.

C282. Universidades Sostenibles. El reto tras el eco-diseño. María Patricia Lopera Calle [Institución Universitaria Pascual Bravo - Colombia]

Hablar de sostenibilidad en términos de la sociedad actual, implica reconocer que el vigente modelo socioeconómico de producción y consumo es insostenible; la universidad por excelencia, es el escenario propicio para liderar la transición hacia una sociedad más comprometida con la conservación global del planeta, a través del desarrollo de valores, actitudes y competencias que les permitan a las personas modificar su estilo de vida. Pero hay que predicar y practicar: por ello los claustros académicos deben incorporar criterios ambientales y de sostenibilidad en la docencia, en la investigación, en los sistemas de gestión y en las políticas institucionales.

—Diseño, Medioambiente y Ecología [B] (tarde)

Esta comisión fue coordinada por Lorena Bidegain, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Con la presencia de Mariela Alejandra Marchisio de la Universidad Nacional de Córdoba, Argentina, miembro del Comité Académico.

C283. Enseñar, Proyectar, Habitar. La utopía de proyectar el hábitat. Mariela Alejandra Marchisio () [Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]**

La arquitectura ampara al hombre de lo otro a la vez que le permite estar en eso otro. En un sentido ambivalente, por implícitamente cambiante e informal los modos de apropiación y uso de los objetos arquitectónicos han ido mutando ¿Cómo redefinir la relación entre la construcción del hábitat humano? ¿Los hombres habitamos u ocupamos el planeta? Responder estos interrogantes exige una re imaginación radical de la actual relación entre los seres humanos y el sistema planetario a través del establecimiento de nuevos protocolos de diseño de la convivencia en la búsqueda de un nuevo sistema de respuestas a la necesidad de habitar humano.

C284. Intervenção na Estação Experimental de Bauru: aplicação de conceitos de design gráfico e de produto. Fernanda Henriques e Cainã Brinatti Guari (*) [Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (Unesp - Bauru) - Brasil]

A Estação Experimental de Bauru possui grande espaço de área verde preservada e seu propósito é servir a comunidade bauruense para prática de atividades de lazer e conscientização ecológica. No entanto, o local peca em infra-estrutura adequada que permita o pleno uso de sua potencialidade. Dessa forma, este projeto visa o desenvolvimento e aplicação de produtos de design gráfico e de produto no intuito de requalificar o espaço. O projeto une atividades e alunos de graduação em design e dois projetos de extensão. A expectativa é capacitar o espaço e promover a interação entre a população e a natureza.

C285. La Biomimética como herramienta pedagógica para el pensamiento sostenible . Viviana Otálvaro [ITM - Colombia] y María Patricia Lopera Calle [Institución Universitaria Pascual Bravo - Colombia]

La naturaleza ha generado sistemas biológicos de alto grado de complejidad diseñados bajo principios de optimización energética, de material y de economía. La biomimética es una técnica analógica que busca en la naturaleza elementos funcionales para el desarrollo de soluciones tecnológicas. Se pretende exponer cómo este método determina herramientas de análisis y experimentación para el diseño de productos. Esta técnica se establece a partir de la aplicación de ciertas leyes naturales y el estudio de sistemas biológicos desde fuentes secundarias y primarias, enfatizando en la toma de imágenes en el microscopio óptico y electrónico de barrido desarrollado por estudiantes de Diseño Industrial

C286. O ensino de metodologia de projeto nos cursos de design. Julio Alessi y Akemi Ishihara (*) [Centro Universitário de Belo Horizonte - Brasil]

O presente artigo propõe uma análise sobre os processos didáticos e os métodos apresentados nas disciplinas de metodologia para os cursos de bacharelado em design, no contexto das mudanças que ocorreram, desde a sociedade industrial até a complexidade pós-moderna, com forte tendência a práticas sustentáveis. Sendo que esse contexto exige dos novos designers considerar as relações inter, multi e transdisciplinares em suas práticas, sendo necessário uma reflexão dos métodos ensinados nas escolas de design. Como forma de sistematizar os conteúdos foi avaliado os conteúdos programáticos de diversos cursos de design.

C287. Tendiendo un puente entre la Educación y Políticas Socio ambientales. Cristian Ruth Moyano [Universidad Nacional de Mar del Plata - Argentina]

El propósito de este trabajo hace su centro en el impacto social que se ha generado a nivel local a partir del proyecto, y su metodología interdisciplinaria, de promoción del trabajo colectivo, colaborativo y solidario, en pos a la satisfacción de necesidades palpables de nuestra comunidad y los resultados tangibles de este recorrido. Durante el desarrollo del proyecto hecho del Deshecho nos hemos visto obligados a adaptar nuestras acciones pedagógicas, surgiendo la necesidad de implementarse en los diferentes niveles de enseñanza, con sus respectivas particularidades. Desde este punto de partida empezar a pensar la necesidad de un programa socioeducativo ambiental e integral

—Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje (mañana)

Esta comisión fue coordinada por Inés Bermejo, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Con la presencia de Amilton Arruda de la Universidad Federal de Pernambuco, Brasil, miembro del Comité Académico.

C288. A Contribuição do Design e Inovação Sustentável na Gestão Ambiental dos Resíduos Sólidos: Caso dos pólos moveleiro e de confecções pernambucanos. Paulo Roberto Silva (*) [UFPE - Brasil]

O presente artigo trata de um projeto de extensão realizado com finalidade de pesquisar a questão dos resíduos sólidos gerados pelos polos moveleiros e confecções, especificamente os polos moveleiros e de confecções. Estas empresas deparam-se em seus processos produtivos, com volumes significativos de resíduos que conflitam com as questões ambientais atuais. O resultado alcançado foi a elaboração de um Plano de Gerenciamento de Resíduos Sólidos para O método de experimentação e projetual nas soluções para novas aplicações dos resíduos desses polos, baseados nos conceitos de design e inovação sustentável, sob a ótica da LEI Nº 12.305 Política Nacional de Resíduos Sólidos, com intuito de diminuir os impactos ambientais específicos de cada setor estudado.

C289. Casas forradas com latas no Brasil meridional. Karen Melo da Silva (*) [FURG - Universidade Federal do Rio Grande - Brasil]

O trabalho apresenta uma discussão sobre o significado cultural do repertório constituído por edificações de madeira forradas com placas metálicas, técnica amplamente difundida, não apenas nos ilhéus do município do Rio Grande, quanto em outras localidades da região. Além de apresentar a técnica, que inclui, dentre outros, a reutilização de material descartado, pelo processo de impressão de embalagens metálicas, particularmente interessa explorar a contemporaneidade dessa representação social e a contribuição dessas edificações à constituição da paisagem local. O estudo tem suporte metodológico no campo das ciências sociais aplicadas.

C290. Como a Biônica e Biomimética se relacionam com as estruturas naturais na busca de um novo modelo de pesquisa projetual. Amilton Arruda (*) () [Universidade Federal de Pernambuco - Brasil]**

Desde tempos antigos até a atualidade, os seres humanos tentam encontrar na natureza soluções sustentáveis que lhe permita viver com mais conforto. O Homem quando iniciou a ver a natureza, realizava sempre em observação a algum elemento natural. O observava, e obtinha algumas sugestões substanciais para depois construir seus artefatos e suas construções. Foi devido a esta necessidade que surgiu a Biomimética. Através da análise e da observação dos aspectos presentes no meio ambiente, percebemos muitas influências com os projetos de design. O presente estudo refere-se a apresentar conceitos, e uma pequena revisão evolutiva da aplicabilidade da Biônica e Biomimética nos dias de hoje.

C291. Desenho de joias: uma reflexão para o design no setor joalheiro. Engracia Llaberia (*) [Universidade Anhembi Morumbi - Brasil]

Trata-se da questão do ensino do desenho, enquanto técnico e artístico, inserido nas etapas coordenadas da metodologia de projeto de design do produto do setor joalheiro no Brasil. Considera-se, assim, a criação de joias através do desenho mais do que como ilustração, mas como definição e representação dos parâmetros definidos

no projeto de design, visto aqui como o de qualquer outro produto que se insere na área do design.

C292. Design sustentável com chapas planas de madeira reconstituída. Beatriz Martino Matos e Cainã Brinatti Guari (*) [Universidade Estadual Paulista - UNESP - Brasil]

Analisando a cadeia produtiva dos objetos, desde a extração de matérias-primas até o pós-consumo, observa-se altos impactos ambientais, tanto na produção, e utilização, como no descarte dos produtos. Assim, para um desenvolvimento sustentável, todas essas preocupações já devem ser assumidas na parte projetual dos produtos, afim de prever futuros impactos e poder minimizá-los. A pesquisa busca desenvolver e experimentar aplicações para os resíduos gerados durante a produção com madeira serrada de eucalipto. E incorporar teorias de design sustentável, estudando soluções projetivas utilizando chapas planas de madeira reconstituída através de estudos de encaixe para a construção de objetos.

C293. O Ecodesign aplicado no desenvolvimento de compósitos - Um estudo de caso na indústria de base de calçados. Kelly Christine Maruch Artiaga (*) [Universidad UEMG- de Minas Gerais - Brasil]

Descrição de uma metodologia de design utilizada para aprimorar desempenhos e custos para bases de calçados à base de poliuretano, através dos princípios básicos do eco-design, trazendo de volta ao ciclo produtivo um resíduo de alto desempenho que seria descartado. O objetivo é de adicionar pó de resíduo industrial de MDF, proveniente da indústria moveleira ao poliuretano, resultando em um compósito de melhor desempenho e menor custo. São descritos os passos necessários para o desenvolvimento do compósito e a sua aplicação em base de calçados.

C294. O processo de co-design na construção de identidades: o design de serviços e de interiores como instrumentais do design social. Stella Hermida (*) [EBA- UFRJ - Brasil]

No artigo ora apresentado apresentaremos uma metodologia de projeto baseada na relação do design de interiores com o design de serviços, ambos como possíveis instrumentais teóricos do design social. Para tanto, entendemos o ambiente interno como um elemento de comunicação, cujas ações de projeto estariam num propósito comunicacional. A pesquisa se fundamentou no conceito de design para o desenvolvimento, proposto por Victor Margolin. Utilizamos como estudo de caso o prédio pertencente à Cooperativa Vale Encantado, no Rio de Janeiro, que realiza iniciativas econômicas promovendo a sustentabilidade ambiental e a inclusão social por meio de empreendimentos inovadores.

—Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje (tarde)

Esta comisión fue coordinada por Inés Bermejo, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Con la presencia de Amilton Arruda de la Universidad Federal de Pernambuco, Brasil, miembro del Comité Académico.

C295. Design e Carnaval. Uma experiência em Extensão Universitária em Design. Claudio Roberto y Goya, Marcelo Selmini y Akira Souza Iamaguti (*) [Universidade Estadual Paulista UNESP - Brasil]

Trata-se do relato de experiências do Projeto de Extensão Universitária em Design, Laboratório de Design Solidária, Labsol, do Departamento de Design da Faculdade de Artes e Comunicações, FAAC, Unesp Bauru, junto à Escola de Samba Coroa Imperial, no ano de 2014 e 2015. A parceria entre a Coroa Imperial iniciou-se em 2103 e a experiência acumulada no desfile anterior e a reflexão sobre o papel do Design permitiu uma rara experiência universitária, na construção do desfile de 2014, abarcando o ensino de design, a atividade projetual, atividades de pesquisa e a extensão universitária. Permitiu refletir sobre questões de metodologia e sobre o papel social do design como agente da mudança social.

C296. Ecovilla Las Pircas [una propuesta para otro modo de habitar]. Luciana M. Scherbosky Vañek [Luciana M. Scherbosky Vañek - Argentina]

El nivel de polución del aire, el agua, el sonido y los paisajes refleja y representa cómo se vive y se proyecta la vida en cada sociedad. Como una alternativa concreta frente a una situación que debe ser repensada proyectamos Ecovilla Las Pircas con diseños contemporáneos y tecnológicos a partir de parámetros de permacultura, que engloba a la bioarquitectura. Nuestro objetivo principal fue crear urbanizaciones ordenadas y puras que funcionen como un ambiente propicio para la conexión con uno mismo y con el medio. El desarrollo de Ecovilla Las Pircas da cuenta de que es factible vivir actualmente en sociedad de manera sustentable sin negarnos a la tecnología como beneficio y herramienta.

C297. Habitar.es mínimo resiliente. Taller Virtual Arquitectur 2014. Nadia Barba Sasía | Cecilia Emilse Corbella [FAUD - UNC - Argentina]

En el marco del Taller Virtual en Red Arquitectur 2014, en la FAUD-UNC, se planteó un ensayo proyectual. El mismo consistió en explorar un “Habitar mínimo permanente resiliente” superando el concepto de la dimensión mínima, entendiendo la vivienda desde las energías, los costos, los impactos, el montaje, el consumo y el desmontaje MINIMOS, desde el momento de su concepción, uso y mutación. Se resolvió el habitar permanente desde lo morfológico, funcional, y tecnológico; a partir de exploraciones sobre los nuevos modos de habitar y sus transformaciones/adaptaciones a lo largo del tiempo; ¿Cual es el máximo posible del habitar mínimo resiliente?

C298. Herramientas para un versátil profesional de la joya. Inés Bermejo (*) [Universidad de Palermo - Argentina]**

En el mundo de la disciplina del diseño de joyas existen distintas categorías posibles de abordar. Su relación con el mundo de la moda, la tradición orfebre que le dio entidad en sus orígenes, y el mundo simbólico que gira alrededor de lo que comunica y de lo que lo constituye, obligan a pensar en una disciplina que se está resignificando en los últimos tiempos hacia una tendencia de profesionalización de la materia y de versatilidad del

diseñador. Requiere entonces de una elaboración de propuesta académica que permita brindar al estudiante herramientas integrales para el mercado laboral incipiente.

C299. Jeans: Beneficiamentos Sustentáveis. Paola de Lima Vichy e Millena Venancio (*) [SENAI CETIQT - Brasil]

Esse artigo tem como objetivo expor soluções sustentáveis na área de beneficiamentos têxteis na produção de jeans no Brasil. O trabalho é resultado de um projeto de conclusão do curso de Design de Moda, como solução apresenta uma coleção jeanswear verão 2015/2016, para mulheres joviais que buscam conforto e praticidade no dia a dia. Após pesquisas de campo e bibliográfica sobre beneficiamentos para o jeans, foram sugeridos processos que mais se adequassem à proposta da sustentabilidade, como também foi realizada uma análise comparativa desses beneficiamentos em relação aos tradicionais, assim foi projetada a coleção com menos dano ao meio ambiente.

C300. La arquitectura moderna en Guayaquil (1950-1970): adaptabilidad. Mónica Hunter [Universidad Católica de Santiago de Guayaquil - Ecuador]

La arquitectura moderna puede ser estudiada desde varias perspectivas, resulta de gran interés el poder evidenciar en edificaciones la aplicación de los principios propios de dicha arquitectura pero hay un aspecto que resulta de gran interés, que es identificar como se adaptaron las propuestas de diseño a las características propias que son particulares de una región. Hay diversos estudios próximos a ésta perspectiva en América Latina, en donde analizan este proceso de adopción de los criterios y adaptación propia; en el presente estudio se pretende visualizar este proceso que se manifestó en otros países y además evidenciar la adaptación de la arquitectura moderna en Guayaquil.

C301. O design e a produção artesanal: produtos de papel machê. Kelvin Borges Mendonça (*) [UNESP - Brasil]

O Projeto de Extensão Labsol, Laboratório de Design Solidário, possui como principal proposta, o desenvolvimento de ações conjuntas entre o design e o artesanato como patrimônio cultural. O Labsol trabalha através dos conceitos de Sustentabilidade, EcoDesign e Economia Solidária e atende grupos e comunidades de artesãos orientando e qualificando seus produtos, além de promover projetos e ações que agregam e melhoram os seus processos produtivos, tendo em conta a cultura e a comunidade local. Dentre os projetos, encontra-se a COOPEG-Cooperativa Pérolas do Guarujá. A Cooperativa comercializa produtos artesanais elaborados a partir de resíduos que seriam descartados, como o papel reciclado.

6. Identidad, Cultura y Tendencias en Diseño

En Identidad, Cultura y Tendencias en Diseño se presentaron 47 ponencias en 9 comisiones que se detallan a continuación. Las conclusiones se encuentran en las páginas pp. 103-106

—Observatorio de Tendencias (tarde)

Esta comisión fue coordinada por Marlene Bielich, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la

Universidad de Palermo. Con la presencia de Carla De Stefano del Instituto Palladio, Argentina, y Lucia Acar del Instituto Zuzu Angel /Universidad Estacio de Sa, Brasil, miembros del Comité Académico.

C302. A evolução histórica da alfaiataria: trajés, saberes, métodos e relações de trabalho. Juliana Barbosa (*) [UFMG / UNA - Brasil]

Este artigo tem origem em uma pesquisa que buscou conhecer os saberes tradicionais do alfaiate bem como as dificuldades que incidem sobre a preservação desses saberes e sobre a sua transmissão. Uma revisão bibliográfica e uma pesquisa de campo compuseram a metodologia qualitativa adotada. O presente artigo objetiva apresentar resultados da revisão bibliográfica empreendida e que tratou do desenvolvimento histórico da alfaiataria. Ele se constitui dos primeiros registros impressos da alfaiataria, da evolução do traje masculino, da alfaiataria artesanal e do prêt-à-porter, da hierarquia nas oficinas e das relações de trabalho, do processo de ensino e aprendizagem na alfaiataria e dos desafios da alfaiataria artesanal no século XXI.

C303. Amarras del nudo al diseño. Leticia Duarte [Escuela Universitaria Centro de Diseño - Uruguay]

Proyecto de experimentación textil que se realizó en el Taller de Tejido de Punto de la carrera Técnico en Vestimenta, dictada en la Universidad de Trabajo del Uruguay. El objetivo específico del taller es la realización de una prenda de punto en todos sus aspectos técnicos. En busca de nuevas temáticas que inspiren y despierten la creatividad en los estudiantes, se pensó en una técnica como el teñido por reserva sobre tejido de punto a máquina, para desarrollar una colección de swatches que sirvan como insumos para el posterior desarrollo de una colección. El teñido por reserva se conoce con diferentes nombres según su lugar de origen. En Latinoamérica se denomina AMARRAS, de ahí el nombre del proyecto que busca el desarrollo de una técnica aplicando investigación, diseño y tecnología.

C304. Moda en una sociedad de consumo e implicancias en el Diseño. Carolina Nicoletti [Duoc UC - Chile]

Este trabajo surge de la necesidad de traspasar los límites que enmarcan los análisis de las propuestas de modas y tendencias que dirigen el desarrollo de diseño. Se estudia a la moda como un producto simbólico cultural propio de nuestra sociedad, analizando como estamos influenciados por de este fenómeno. La ideología, el mercado y el producto (y/o servicio) se decodifican para entender el entramado socio-cultural que configura el marco del sistema de la moda. La invitación es pensar en diseño desde el hemisferio sur, abrir el dialogo en torno al rol del Diseño como producto social en la cultura Sudamericana.

C305. Práctica profesional en el área de investigación de tendencias de consumo y diseño. Mariela Favero, Carla De Stefano (*) y Alicia Adriana Velazco [Instituto Palladio - Argentina]**

Proyectar un espacio curricular para el cierre de la formación académica de los alumnos en la carrera Tecnicatura Superior en Diseño y Producción de Indumentaria,

donde se brinde experiencia de práctica profesional en el área de investigación de tendencias de consumo y diseño. La materia se articula en tres bloques que buscan propiciar un espacio para reconocer en el contexto social, histórico y cultural el devenir de las tendencias de consumo, asimismo ofrecer metodología para el análisis y la interpretación de las tendencias vigentes del Diseño de Indumentaria y su selección y adaptación a rubro específico del mercado local.

C306. Um cenário social do Design de moda na contemporaneidade. Lucia Acar (*) (*) [Instituto Zuzu Angel /Universidad Estacio de Sa - Brasil]**

A visibilidade e a performance como marcas do contemporâneo, cada vez mais abolem modelos e regras sociais, que se tornam cambiantes e são substituídas por uma autonomia do indivíduo que busca seu próprio reconhecimento, uma cultura do SELF, que os estimula a serem empresários de si mesmos na busca de sucesso e visibilidade. Isso faz com que o design de moda possa ser considerado como uma vanguarda da vida cotidiana nas metrópoles e faz com que ele esteja presente onde fomenta e é fomentado, em todos os meios de comunicação e informação ditando modos e definindo os parâmetros de beleza e estilos de vida contemporâneos. Um vetor de possibilidades e realização.

—Identidades Locales y Regionales [A] (mañana)

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

C307. “Playa Ancha a la vista”. Guido Olivares [Universidad de Playa Ancha - Chile]

Esta ponencia da cuenta del avance del proyecto “Playa Ancha a la vista” (Fondo de Investigación, Convenio de Desempeño UPA 1301, Universidad de Playa Ancha, 2015) que tiene como propósito realizar un levantamiento de información de este barrio de la ciudad de Valparaíso y su objetivo es contribuir a poner en valor los elementos identitarios de esta comunidad. Playa Ancha concentra la mayor población en un territorio de gran extensión y manifiesta un discurso de autonomía que se expresa en la frase “República Independiente de Playa Ancha”. El proyecto utiliza enfoques cualitativos y cuantitativos para recoger testimonios motivados por medio de imágenes que se obtuvieron en la investigación preliminar (2014). El medio de comunicación son las redes sociales.

C308. As marcas de gado da Região Platina: apropriações simbólicas e identitárias. Rafael Klumb Arnoni (*) [IFSul - Brasil]

As marcas de gado utilizadas na Região Platina, caracterizam-se por assumir funções simbólicas e identitárias para além de sua utilização tradicional como identificadoras de posse. Estas marcas, consideradas neste trabalho como criações de um design popular, espontâneo ou vernacular, são ressignificados na forma de elementos memoriais, marcas comerciais ou como símbolos que identificam a ligação de seus utilizadores com a produção pecuária ou com à vida do campo. Temos por objetivo apresentar

as marcas da Região Platina, alguns apontamentos sobre suas características, apresentando essas novas funções, e discutir seu papel nas representações culturais platinas.

C309. Diseño y estudios de género. Griselda Flesler [FADU-UBA - Argentina]

En esta ponencia se expondrán algunas herramientas teóricas y metodológicas de la teoría feminista y estudios de género para la reflexión en las aulas universitarias sobre los procesos de producción, circulación y consumo del Diseño. Se visibilizarán algunos@s diseñador@s y prácticas exclud@s del discurso teórico e historiográfico dominante del diseño. Se establecerá una crítica a los discursos dominantes del campo del diseño y sus prácticas desde un enfoque local y latinoamericano con el objetivo de brindar diversas miradas y multiplicar los discursos sobre la disciplina. Se aportarán algunos conceptos de la crítica feminista Poscolonial y se analizarán los estereotipos del diseño latino, más allá de las tres “C” (Color- Curvas- Calor).

C310. El Diseño Gráfico como herramienta de vinculación con la colectividad mediante el buen uso de Políticas Públicas Ecuatorianas. Diego Topón, Andrés Alexis Cevallos Márquez, Wilson Guamán y Homero Felipe Torres Yépez [Universidad Metropolitana del Ecuador - Ecuador]

La Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad Metropolitana del Ecuador, se vincula con la sociedad a través de programas de investigación que posean técnicas investigativas influyentes en campos humanísticos y artísticos ayudando articular expresiones simbólicas enfocadas en el Plan Nacional del Buen Vivir a través de un estudio de cátedras como identidad e imagen global que permitan articular ejes de aplicación, que mediante la praxis profesional lleven al estudiante a aplicarlo en áreas del conocimiento académico ayudando en el desarrollo interpersonal de saberes y al crecimiento de la realización de medios comunicacionales que fortalezcan las Políticas Públicas.

C311. El diseño integral: moda, indumentaria, textiles. Edward Venero [Pontificia Universidad Católica del Perú - Perú]

La ponencia enfoca la convergencia conceptual y procesual entre el diseño de moda, el diseño de indumentaria y el diseño de textiles, valorando los antecedentes de la historia de la indumentaria, con énfasis en la realidad peruana del vestuario de las fiestas andinas tradicionales. Con estos fundamentos, se presenta una metodología de uso de fuentes, como parte integrante de una creación estratégica de moda, siguiendo las dos líneas alternativas de desarrollo: del diseño de moda al diseño de indumentaria y de textiles y al revés, desde el diseño de textiles hasta el diseño de moda, explicando sus particularidades, razones e intervenciones en el proceso formativo de diseñadores.

C312. Fotografía de autor en Argentina. Mercedes Pombo (*) [Universidad de Palermo - Argentina]**

La ponencia plantea reflexionar acerca de lo que significa la fotografía de autor en Argentina y de qué manera se vincula este tipo de fotografía con el lenguaje documen-

tal y artístico. Para ello me voy a centrar en el trabajo de cuatro exponentes argentinos quienes representan -a mi modo de ver- cuatro maneras diferentes de abordar la fotografía de autor. Se trata de artistas emblemáticos que abordan este lenguaje desde perspectivas muy distintas pero que tienen un denominador común: utilizar este soporte como una herramienta para expresar ideas y sentimientos sobre el mundo.

—Identidades Locales y Regionales [A] (tarde)

Esta comisión fue coordinada por Mercedes Pombo, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Con la presencia de Felix Augusto Cardona Olaya de la Universidad Antonio Jose Camacho, Colombia, miembro del Comité Académico.

C313. Design em defesa das racionalidades periféricas: Uma questão de interpretação. Caio Henrique Corrêa Paiva (*) [Fucapi - Brasil]

Esta conferência é uma reflexão teórica relacionada aos temas design e cultura que teve como base a análise dos objetivos do artigo “Design e Cultura na região norte do Brasil: Ideias para fertilizar o debate”, publicado no livro “Pesquisa em Design no Amazonas: ideias, desafios e perspectivas”, cujo autor é o professor Dr. Alexandre Santos de Oliveira. Por meio de interpretações relacionando autores ligados ao campo do ensino do design e aos estudos sobre a cultura e os processos sociais, a conferência questiona a defesa das racionalidades periféricas no campo do design como posicionamento político-ideológico em meio ao embate entre posicionamentos hegemônicos e contra-hegemônicos relacionados aos processos sociais e culturais

C314. Experiencia metodológica del museo itinerante “Santander revive su historia” instaurado en un centro cultural de la ciudad de Bucaramanga – Santander Colombia. Carolina Raigoza y Norberto Diaz [Universidad Manuela Beltrán - Colombia]

El grupo de investigación GIACODI en artes, comunicación y diseño ha venido desarrollando réplicas de vestuario, mobiliario y productos audiovisuales y presentó una convocatoria con el Ministerio de Cultura para realizar un museo itinerante en un centro cultural de Bucaramanga, realizado en agosto del año 2013. Dentro de las actividades desarrolladas unidas a la exposición de la colección, se ejecutaron performance y talleres con niños. Se pretende dar a conocer la experiencia y metodología aplicadas, en el congreso Latinoamericano de Diseño y mostrar el alcance que pueden tener los temas culturales e históricos dentro de un grupo de investigación interdisciplinar.

C315. Fibras textiles y técnicas de tejido ancestral vigentes en la comunidad indígena U'WA, ubicada en la Sierra Nevada del Cocuy y Cubara. Ángela Liliana Dotor Robayo y Christian Camilo Caicedo Moreno [Fundación Universitaria del Área Andina - Colombia]

Esta ponencia muestra parte del proyecto de investigación del grupo Proyecta, que busca conocer y realizar el inventario de las técnicas de tejido y construcción

de producto de fibras naturales elaborado con técnicas ancestrales vigentes en la comunidad indígena UWA, grupo que vive un proceso de aculturización pero que lucha y se resiste a perder sus tradiciones. En este estudio se encontró el uso de fibra de fique, algodón, y corteza de árbol, produciendo cestería, hamacas, mochilas o redes, de forma manual, en telar o en red, según sus usos, productos que además de ser elaborados por tradición tienen una verdadera resignificación para la construcción del patrimonio cultural.

C316. Identidades juveniles: ciudad de las Lolitas. Sandra Amelia Martí y Enrique Bonilla Rodríguez [Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco, Ciencias y Artes para el Diseño - México]

Este texto concentra su mirada en la ciudad, como espacio que alberga a grupos sociales con peculiares formas de pensar, sentir y obrar. Específicamente se observa y entrevista a una comunidad de jóvenes del Distrito Federal, México, las denominadas Lolitas, las cuales son representativas de los nuevos grupos urbanos que pertenecen a sistemas de mundialización social. Observamos cómo estos jóvenes interactúan en aquellos espacios urbanos donde se reúnen y en los cuales ellos mismos suscitan variados movimientos y ocupaciones transitorias que dan lugar a mapas móviles. La ciudad de las Lolitas, son parte, de la atmósfera urbano-cultural, que se exhiben nómadamente.

C317. La lógica del Diseño como estrategia para la apropiación social del patrimonio cultural. Félix Augusto Cardona Olaya () [Universidad Antonio José Camacho - Colombia]**

La información y la interacción constituyen variables que propician la apropiación social de los bienes del patrimonio cultural por habitantes de un territorio. Fenómeno que implica la definición, o al menos poner en discusión, nuevas y mejores formas de proyectarlo al utilizar tecnologías de la información y la comunicación, en referencia a las dimensiones transversales que enmarcan las sensibilidades de contexto y una lógica de diseño proyectual sobre el mismo.

—Identidades Locales y Regionales [B] (mañana)

Esta comisión fue coordinada por Alejo García de la Cárcova, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Con la presencia de Taña Escobar de la Universidad Técnica de Ambato, Ecuador, miembro del Comité Académico.

C318. La indumentaria como símbolo de distinción social de la mujer criolla, mestiza, e indígena en la Real Audiencia de Quito. Período 1520 a 1830. Taña Escobar () [Universidad Técnica de Ambato - Ecuador]**

La indumentaria como elemento simbólico de distinción social constituye el “cuerpo de representación” de las clases sociales que se construye a partir del contexto histórico, sociocultural y sociopolítico. Así, la presente investigación determina la relación entre el indumento femenino, la clase social y su significación con el vestir en la Real Audiencia de Quito durante el período de

1520 a 1830. Explorar las condiciones sociales necesarias para el desarrollo del indumento en la época colonial permite construir una memoria histórica del indumento para la mujer criolla, mestiza e indígena, el mismo que interpretado desde el lenguaje simbólico tributa a la significación del vestido.

C319. Modernos sin modernidad. Arquitectura de Guayaquil (1929-1950). Florencio Compte [Facultad de Arquitectura y Diseño. Universidad Católica de Santiago de Guayaquil - Ecuador]

El proceso de reconstrucción de Guayaquil luego del Gran Incendio de 1896 se orientó hacia la arquitectura neoclásica que se desarrolló gracias de la exportación cacaoatera que permitió que llegaran nuevos materiales de construcción, técnicas menos artesanales y técnicos y mano de obra calificada. Sin embargo, la crisis mundial de 1929 junto con el derrumbe de la producción cacaoatera determinó que no se pudieran desarrollar grandes obras de arquitectura y las que se hicieran adoptaran tempranamente patrones compositivos propios de la arquitectura moderna, dentro de un país aun ligado a sistemas de producción agrícola y aún alejado de la modernidad.

C320. Monumentos conmemorativos del noroeste argentino. María Alejandra Urbio, Pamela Malaga y Myriam Teresa Rodríguez [Facultad de Arte U.N.T - Argentina]

Conocer lo que somos, dónde vivimos de dónde venimos requiere una serie de saberes, desde distintas circunstancias para ello nada mejor que recurrir en la docencia a las fortalezas que nos transmiten los monumentos públicos, mudos testigos de épocas y tendencias. En el devenir del tiempo se suceden etapas diferentes, que dependen de sus protagonistas y las influencias propias de la naturaleza, de los intereses de quienes ejercen un liderazgo político y de corrientes externas que se introducen para enriquecer o torcer el cause de los emblemas imperantes. Sumamente interesante resulta el estudio de las diversas modificaciones.

C321. Puebla, Capital de Innovación y Diseño. Michel Chain [Honorable Ayuntamiento de Puebla - México]

El objeto de la presentación es explicar como, de manera colaborativa y generando una vinculación de “triple hélice” entre la academia, la iniciativa privada y los tres niveles de Gobierno (Federal, estatal y municipal), la Ciudad de Puebla busca explotar sus principales características (ubicación geográfica, seguridad pública, gobernabilidad, infraestructura, adecuado manejo de los recursos públicos, comunidad universitaria relevante y un enclave industrial de alcance global) para impulsar a la innovación y el diseño como los principales catalizadores para transitar de una economía basada en la industria y los servicios tradicionales a una de mayor valor agregado y servicios avanzados en torno al diseño.

—Identidades Locales y Regionales [B] (tarde)

Esta comisión fue coordinada por Alejo García de la Cárcova, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

C322. La construcción de la identidad del Diseño en los espacios de formación: tensiones, disputas y posibilidades en relación al contexto local. María Pía Reynoso, Daniela Reynoso y Soledad Simon [Universidad Provincial de Córdoba - Argentina]

Desde las cátedras de los Espacios orientados (de Diseño gráfico y Diseño de indumentaria) y la cátedra de Estética de la licenciatura en Diseño de la Universidad Provincial de Córdoba proponemos una serie de ejercicios analíticos que permiten abordar los diferentes territorios que conforman y constituyen la identidad del diseño, tanto desde su hacer, su relación con la sociedad, la técnica y su rol social. Territorios que son próximos y cercanos, que son palpables y fundamentales para el desarrollo de la disciplina del diseño entendida desde una mirada interdisciplinaria, local y crítica.

C323. Los diseñadores industriales argentinos, el vínculo con el Arts & Crafts y sus corrientes herederas, a partir de la crisis del 2001. Alejo García de la Cárcova (*) [Universidad de Palermo - Argentina]**

Los diseñadores industriales argentinos arriesgan a desarrollar emprendimientos independientes, con producciones de pequeñas series o piezas únicas. Esto ocurre a causa de la escasa industrialización y los vaivenes económicos; o como decisión personal, más allá del contexto desfavorable; e influenciados por las corrientes y movimientos estudiados en las asignaturas de Historia del Diseño Industrial, vinculados con ese modelo de fabricación. Este, recuperado por los miembros del Arts & Crafts inglés, mediando el siglo XIX. A partir de allí, y a lo largo del siglo XX, diversas corrientes, movimientos o grupos de diseñadores, heredaron –directa o indirectamente– dicho modelo de producción.

C324. Reconstrucción de imaginarios olvidados en la formación de comunicadores visuales. Jorge Eliécer Camargo Lamo [Fundación Universitaria del Área Andina - Colombia]

Bogotá ha tenido una enorme expansión en los últimos 60 años. Muchos de los imaginarios precolombinos que se conservaban en áreas rurales que hoy son urbanas se han olvidado, al punto que hoy en día casi nadie tiene idea de que existieron. Estos imaginarios tienen una estrecha relación con el territorio, sus dinámicas ecológicas y su conservación. Estos relatos están siendo recopilados en un proyecto de investigación que busca, desde el Diseño y la comunicación visual, generar estrategias para su difusión. Una parte constitutiva del proyecto reside en el trabajo en clase, donde los estudiantes generan propuestas a partir de los datos recopilados y se involucran activamente en su desarrollo.

C325. Región Mágica: un proyecto digital pedagógico para la conservación de la tradición oral. Carlos Gutiérrez [Fundación Universitaria del Área Andina - Colombia]

La investigación de la academia en América Latina debe contribuir a la conservación de la cultura de cada uno de sus países. Una expresión comunicativa que tiende a desaparecer es la tradición oral. Así, este proyecto busca implementar una estrategia pedagógica para la conser-

vación de esta manifestación cultural tan representativa en Colombia.

—Identidades Locales y Regionales [C] (mañana)

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

C326. La arquitectura del “Gran Cacao”. Claudia Peralta [Universidad Católica de Santiago de Guayaquil - Ecuador]

Casas de hacienda de la zona baja de la cuenca hidrográfica del Guayas (1880-1920). Aproximación histórica y tipológica a las casas de hacienda cacaotera que se construyeron en el área baja de la cuenca hidrográfica del río Guayas (1880 -1920), zona donde se produjo el cacao fino de aroma. Fueron edificadas a raíz de los viajes que realizaron los “Gran Cacao” a Europa quienes al volver las transformaron en verdaderos palacetes donde realizaba su trabajo y vivía disfrutando de comodidades y lujo al igual que en las grandes mansiones urbanas.

C327. La Revolución silenciosa. José Silvestre Revueltas Valle [Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco. - México]

Los objetos trascienden el comportamiento y la vida de las sociedades, las revolucionan, las hacen más dependientes de la moda que en anteriores estadios de la historia humana. La revolución silenciosa hace un análisis de los distintos objetos que se integraron a la cotidianidad de la ciudad de México en la década de los cincuenta del siglo pasado, en los cuales arquitectura, diseño gráfico, cine, electrodomésticos, intercambiaron con sus usuarios para llevarlos a una nueva realidad. Este análisis partió de la visión de distintas disciplinas entre las cuales además de diseñadores, estuvieron presentes sociólogos, comunicadores, filósofos.

C328. Lota Sorprendente, un diseño para potenciar el turismo local-regional. Luz Vargas y Daniela Fica [Instituto Profesional Duoc UC - Chile]

El objetivo planteado para esta actividad es “Conocer y Potenciar el Patrimonio Histórico Minero de Lota, rescatando el valor cultural mediante el Desarrollo de espacios turísticos por estudiantes de la Escuela de Diseño de Duoc UC - Concepción”. Se identificaron oportunidades de intervención espacial en un proceso en conjunto con la Corporación Baldomero Lillo y docentes guías de talleres de Diseño de Ambientes. Las problemáticas definidas fueron diseñar Tour Geominero, innovación en el país, habilitación pueblo minero - centro de eventos, abriéndolo a la comunidad en exposición - venta de productos zonales y desarrollo de mobiliario urbano - señalética en el Parque Lota.

C329. Proyecto NODO iDI. Foco de exploración de la identidad territorial transferida al vestido. Marina Porrúa [Universidad Nacional de Mar del Plata - Argentina] Nodo iDI (con “i” identidad, con “D” de Diseño e “I” de Indumentaria o Industrial o Investigación o Innovación), es un proyecto colectivo de investigación continua, que

busca desentrañar las claves de un lenguaje marplatense, basado en la articulación estratégica de la identidad, con el diseño, la producción y las formas del consumo, en nuestro territorio, como estrategia de desarrollo local. Esta ponencia busca hacer visibles los resultados de este proyecto académico, que, desde 2011 a la actualidad, ha arrojado 4 colecciones, basadas en relatos de identidad local, elaborados por los alumnos, que, traducidos y sostenidos en sistemas de claves, rasgos y repertorios de cualidades formales, de uso, materiales y técnicos, se constituyen en lenguaje propio.

C330. Volviendo visible el valor cultural de las artesanías de Tunuyán, Mendoza. Laura Torres, Laura Braconi y Adolfo Marchesini [Facultad de Artes y Diseño- Universidad Nacional de Cuyo - Argentina]

El departamento de Tunuyán, ubicado al oeste de la provincia de Mendoza, es un lugar privilegiado por la naturaleza y es un centro turístico importante por su vitivinicultura de alto nivel. Además, posee un patrimonio histórico y cultural significativo y su comunidad, expresa estos valores en su folclore y sus artesanías. En este contexto se desarrolla una experiencia de vinculación entre la FAD-UNCUYO y la Municipalidad de Tunuyán. El objetivo fue transferir herramientas de comunicación y diseño a los artesanos de Tunuyán, para fortalecer, mejorar y potenciar los productos que ofrecen en el mercado regional.

—Identidades Locales y Regionales [C] (tarde)

Esta comisión fue coordinada por Mariela Segura, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Con la presencia de Edgar Saavedra Torres de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, Colombia, miembro del Comité Académico.

C331. Desarrollo de tipografías basadas en la tradición: la Virgen de la Elevación - Ambato. Pablo Vélez Ibarra [Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato - Ecuador]

En Ecuador no existe una cultura de creación, diseño y producción de tipografías. Se utilizan tipografías ajenas al contexto, realidades y/o culturas ecuatorianas. En este proyecto se construyó un modelo de alfabeto a partir del análisis simbólico y gráfico del cuadro de la Virgen de la Elevación. Se crearon dos propuestas tipográficas para esto se realizaron bocetos a mano de cada letra, para luego pasar a la digitalización de cada una de ellas (mayúsculas, minúsculas, números y símbolos para el teclado) en el programa Adobe® Illustrator® y finalmente importar estas letras en el programa FontLab®, posteriormente y luego de realizar pruebas de impresión se un alfabeto completo.

C332. La dimensión social del campo del diseño en Latinoamérica. Ideología, debates y actores. Edgar Saavedra Torres ()[Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia - Colombia]**

Esta ponencia muestra el estado actual de la investigación, particularmente los avances en: estado de la cuestión; problema; objetivos; hipótesis; metodología;

marco teórico; previo, al acercamiento a teorías y/o discusiones de diseñadores en su producción escrita (textos en o traducidos al español) difundidos en Latinoamérica, que aborden conceptualmente lo social en el diseño. Por tanto se centra en lo discursivo y no las intervenciones o casos que se autoinscriban en la acción social del diseño. Lo anterior, con el fin de aportar elementos teórico-conceptuales, que contribuyan a ampliar el campo de investigación en el diseño y particularmente en lo social.

C333. Perspectivas del territorio para el diseño. Herman Amaya Tellez y Carlos Andrés Aranda Camacho [Universidad Santo Tomas - Colombia]

El diseño en múltiples ocasiones se ha de encontrar inmerso en procesos que están ligados al territorio y las identidades culturales. Por lo tanto, el territorio debe ser visto más allá de lo tangible, reconocer la importancia de las relaciones socioculturales que se suscitan dentro de él, donde muchas de ellas tienen como epicentro el patrimonio cultural y/o natural, lo que ha permitido el surgimiento de denominaciones de origen y turismo cultural, los cuales se encuentran ligados a los oficios tradicionales artesanales, la cultura culinaria, centros históricos, costumbres, entre otros, razón por la cual es preciso comprender las diferentes perspectivas del territorio para el diseño.

C334. Promoción cultural que contribuya a la preservación, protección, empoderamiento y visibilización de las comunidades negras asentadas en el Distrito de Barranquilla. Carlos Rada [Universidad Autónoma del Caribe - Colombia]

El proyecto se encaminó a resolver el siguiente problema: ¿Cómo lograr la cualificación de las expresiones culturales de las comunidades afropalencuera asentadas en el Distrito de Barranquilla? Planteando como objetivo el de orientar hacia una formación integral a las comunidades negras asentadas en el Distrito de Barranquilla para contribuir a la preservación, empoderamiento y visibilización de las mismas. Se utilizó metodología cuantitativa de nivel descriptivo. La investigación obtuvo como resultados teóricos la sistematización de fundamentos sobre la riqueza cultural; resultados prácticos como el diagnóstico de la situación actual de dichas comunidades y el aporte de una propuesta académica de formación

C335. Socialización y aplicación de los recursos digitales para la conservación de la memoria histórica de Pereira - Colombia. Franklyn Molano Gaona [Fundación Universitaria del Área Andina - Colombia]

La ponencia tiene como propósito describir el proceso de cómo fue la investigación y trabajo de producción de carácter audiovisual, que lideró el Programa de Comunicación Audiovisual y Multimedia, que tuvo como objetivo reseñar los personajes de Pereira, los cuales desde su quehacer cotidiano y trabajo colectivo, ayudaron a forjar la memoria de la ciudad. El resultado es que las nuevas generaciones conozcan quiénes fueron los líderes y los protagonistas de la historia por medio de la creación de la página www.pereira150lideres.com como una herramienta de enseñanza al interior de aula donde los estudiantes pueden apreciar el impacto del trabajo.

C336. Turismo + Desarrollo + Territorio + Mendoza y más. María Alejandra Ricciardi Moyano y Laura Bracconi [Universidad Nacional de Cuyo. Universidad del Aconcagua. Mendoza - Argentina]

Mendoza es un territorio turístico. El turismo entonces, representa la principal industria y fuente de ingreso para sus habitantes y pequeños productores. El Área de Vinculación Productiva de la Facultad de Artes y Diseño (UNCuyo) intervino en sus cadenas de desarrollo productivo, junto al Ministerio de Turismo de la Provincia y emprendedores asociados. Se trabajó con la interacción de profesionales, alumnos y cooperativistas. Este proyecto se desarrolló con equipos de diseño, conformados por alumnos avanzados y egresados. Se mejoró la identidad, el sistema de productos y el equipamiento.

—Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía (mañana)

Esta comisión fue coordinada por José María Doldán, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Con la presencia de Yván Alexander Mendívez Espinoza de la Universidad Señor de Sipán, Perú, y Alban Martínez Gueyraud de la Universidad Columbia del Paraguay, Paraguay, miembros del Comité Académico.

C337. Diseño ¿para qué? María Alejandra Ricciardi Moyano [Universidad Nacional de Cuyo. Universidad del Aconcagua. Mendoza - Argentina]

Actualmente el diseño debe asumir un debate interno, entre la postura tradicional racionalista y la realidad actual. El gran desafío implica estar atentos a las variables, prepararnos para ser consistentes, libres y definitivamente creativos. La respuesta desde el Diseño estratégico, es capaz de detectar las oportunidades y apoyar al desarrollo local. Este trabajo muestra un recorrido de 20 años, con experiencias de intervenciones de diseño en artesanos de Mendoza. Se describe una metodología que colaboró de manera eficiente con el sector socio productivo de estos actores.

C338. El confuso vínculo entre el arte, la artesanía y el diseño. José María Doldan (*) [Universidad de Palermo - Argentina]**

Lo que esta ponencia pretende es clarificar el confuso vínculo entre diseño, artesanías y el arte. Los que estamos en diseño asistimos azorados a un vínculo confuso, cambiante y ambiguo. No se ha logrado superar aun el paradigma para categorizar la producción: las “Bellas Artes” y las “Artes Aplicadas”, o “Artes Menores”. El tema relevante, se da en la mitad del Siglo XX, cuando el diseño cobra identidad propia, es reconocido como disciplina autónoma y pasa a ser el tercero en discordia de este vínculo inasible. Y es aquí donde los diseñadores se preguntan: ¿de qué lado estamos? ¿Somos Bellas Artes? ¿Somos Artes Aplicadas? La ponencia trata de dar respuestas a estas preguntas.

C339. Indumentaria y visibilización. Transformaciones y continuidades en la vestimenta de la mujer Chibuleo (1990-2014). Aylén Medina [Universidad Técnica de Ambato - Ecuador]

El presente trabajo se propone investigar la indumentaria, las transformaciones y continuidades en la vestimenta de la mujer Chibuleo interpretada como elemento visibilizador de la cultura y testimonial de los cambios socioculturales y políticos de este pueblo en el marco de un Estado ecuatoriano intercultural y plurinacional en los últimos 25 años, desde el levantamiento indígena de 1990 hasta el 2014. Se plantea un estudio cualitativo de la vestimenta, sus transformaciones formales, funcionales y su uso sociopolítico mediante un registro de campo sustentado en la teoría que permita construir una memoria histórica colectiva del país con la indumentaria como protagonista.

C340. Laboratório de Design Solidário da UNESP Bauru. Cláudio Roberto y Goya, Tatiane Kaori Amano, Kelvin Borges Mendonça, Mariana Sanches e Akira Souza Jmaguti (*) [Universidade Estadual Paulista UNESP - Brasil]

O Laboratório de Design Solidário - LabSol - do Departamento de Design da FAAC Unesp Bauru, é um Projeto de Extensão Universitária criado em 2007 proporciona aos alunos do Curso de Design a possibilidade de entrar em contato com as atividades de projeto e as reais necessidades do mercado através do desenvolvimento de Projetos de Design embasados nos conceitos de Economia Solidária, Dialogicidade, Ecodesign e Sustentabilidade. Além da extensão universitária, oferecendo apoio às comunidades e produtores de artesanato, o Labsol incrementa a formação técnica e contribui para a formação da cidadania de nossos alunos, afirmando que o Design pode estar desvinculado do capital internacional.

C341. Marca Perú ¿patrimonio cultural o estrategia comercial? Yván Alexander Mendívez Espinoza ()**
[Universidad Señor de Sipán - Perú]

Aceptada por los peruanos como una intensa marca gráfica identificatoria resultado de un trabajo estratégico y creativo, es hoy, la lovemarks de sus ciudadanos. Amor y respeto, reflejados en su uso y aplicaciones visuales. Es ¿patrimonio cultural o estrategia comercial?. El patrimonio cultural, casi siempre tangible para su análisis, se muestra aquí como intangible, mezcla de orgullo, procedencia e involucramiento con el crecimiento del país, y no se divorcia del patrimonio cultural al transformarse en una generosa estrategia comercial, que permite que la peruanidad no sólo se comparta y admire, sino que genera un sentimiento de propiedad: una marca amada y respetada, lovemark, marca país.

C342. “Metaforismos”: un encuentro entre texto, imagen, diseño y arte. Alban Martínez Gueyraud ()**
[Universidad Columbia del Paraguay - Paraguay]

Metaforismos es el título de una caja gráfico-artística que contiene aforismos del escritor Augusto Roa Bastos y grabados del artista Osvaldo Salerno, que fue presentada en Asunción (Paraguay) durante 1996. La edición, que tuvo un tiraje de 100 ejemplares, numerados y firmados, estuvo a cargo de Osvaldo Salerno y Ticio Escobar; mientras que

la ejecución gráfica fue de Celeste Prieto. En este singular e histórico proyecto de colaboración transdisciplinar confluyen, conversan y pugnan a la vez el aforismo y la metáfora, la literatura y la filosofía, la palabra y la imagen así como el diseño y el arte.

—**Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía (tarde)**

Esta comisión fue coordinada por José María Doldan, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Con la presencia de Yván Alexander Méndez Espinoza de la Universidad Señor de Sipán, Perú, y Alban Martínez Gueyraud de la Universidad Columbia del Paraguay, Paraguay, miembros del Comité Académico.

C343. Apropiaciones proyectuales del artesanado en el caribe colombiano. Elvia Johana Serrano Rojas [Universidad Autónoma del Caribe - Colombia]

Se ha visto al diseño como praxis y como profesión, también se ha escrito sobre sus quehaceres, procesos y finalidades, que varían desde planes intencionales hasta objetos contruidos. Se ha comenzado a teorizar sobre este campo de estudio, buscando su propio anclaje y alejándose de una práctica desmembrada de teoría. Dentro de esas aproximaciones, es pertinente seguir estudiando el diseño y vincularlo con realidades que están gestándose en Latinoamérica, tal es el caso del análisis de los modos de producción de los artesanos del carnaval de Barranquilla, la relación que existe entre metodologías del diseño apropiadas e implementadas por el artesanado y los procesos culturales de la ciudad.

C344. Da ideia os desenhos, dos desenhos as tecnologias. Gemicrê Nascimento (*) [Universidade Estadual de Feira de Santana - Brasil]

Os procedimentos criativos iniciados com ancestrais até períodos recentes foi um enorme salto. A construção das ferramentas, o manuseio dos pigmentos, a preferência do melhor suporte, a escolha dos motivos, à estética dos desenhos, seguramente demandou esforço cognitivo, concebidos por ideias geniais, capaz de ser compartilhada com outras. Primeiras expressões concretas da consciência humana. Sem dúvida uma transposição do passado para as grandes evoluções tecnológicas que nos proporcionam a oportunidade de empregar esses recursos no ensino/aprendizagem. Assim, esse advento da arte (deseño) até o computador estabelece um conhecimento além do manejo dos lápis e tintas e teclas.

C345. El Diseño en las representaciones gráficas de la etnia Mapuche. Eugenia Álvarez [Universidad Santo Tomás - Chile]

La siguiente ponencia estará apoyada sobre la base de un trabajo de investigación que tiene como objetivo general el análisis de las representaciones gráficas presentes en la artesanía de la etnia Mapuche, en la Región de La Araucanía, Chile. El abordaje metodológico será en base a un trabajo de campo con comuneros artesanos de etnia Mapuche apoyado por un marco teórico enfocado desde la antropología, la teoría del diseño e historia de la “zona roja” determinada así por los constantes conflictos que

debe sobrellevar el pueblo Mapuche dentro de Chile. Se analizarán representaciones gráficas presentes en la artesanía, espacio en el que se utilizan distintos materiales y colores.

C346. Identidad única. Análisis de los gráficos prehispánicos de la cultura Jama-Coaque del Ecuador, como herramientas de creación visual. Billy Soto [UCSG - Universidad Católica de Santiago de Guayaquil - Ecuador]

El arte que encontramos en las gráficas prehispánicas del Ecuador se lo ha estudiado desde diversos puntos de vista, no obstante no existe referencia alguna que evidencie un acercamiento desde el punto de vista del Diseño Gráfico que arrojen teorías contemporáneas que pudieran verse inmersas dentro de los gráficos prehispánicos. La investigación generó un puente entre las leyes de la Gestalt: figura y fondo, pregnancia, repetición, ley de cierre y demás, dentro de los sellos tubulares de la Cultura Jama-Coaque, y los conceptos de diseño tales como: línea, espacio, figura, forma, escala, color, repetición, entre otros.

C347. O chimarrão e seus artefatos na interpretação do design vernacular. Alexandre Assunção, Rafael Klumb Arnoni e Luiz Antônio Pereira Machado Júnior (*) [Instituto Federal Sul-rio-grandense (IFSUL) - Brasil]

O chimarrão vem sofrendo mudanças ao longo do tempo, tanto em seu simbolismo quanto na morfologia dos artefatos necessários à sua utilização. Pretende-se através da pesquisa compreender aspectos simbólicos, culturais e técnicos do chimarrão e seus artefatos através de investigação bibliográfica e iconológica, no âmbito da hermenêutica simbólica - que se define como interpretação compreensiva do sentido das produções e memórias humanas. A pesquisa deverá ainda examinar as evoluções com rupturas simbólicas e técnicas no campo do design vernacular.

C348. Questões de identidade: a influência do artesanato brasileiro em seu design contemporâneo. Amilton Arruda (*) [Universidade Federal de Pernambuco - Brasil]

No mundo pós moderno, onde a informação é trocada em questão de segundos e a capacidade produtiva é acessível a todos, a produção de objetos massificados e estereis é realidade. Designers procuram destacar seu produto da multidão, e o desejo de diferenciação também está presente nos consumidores, que querem externar sua personalidade através do que possuem. Muito se fala da identidade como o fator de distinção entre os produtos, seja de uma empresa ou de um país, e uma recorrente fonte de inspiração é a cultura popular materializada em artefatos artesanais. Assim sendo, o objetivo deste artigo é trazer à luz a influência do artesanato no projeto de produto, suas relações com o de design.

C349. Técnicas de grabado en la ciudad de Guayaquil: una aproximación a su historia, e instrumentos desde el año 1790 a la actualidad. Félix Jaramillo [Universidad Católica de Santiago de Guayaquil - Ecuador]

En este trabajo se investiga la historia de los grabados y los artesanos de la provincia de Guayaquil en el siglo XVIII, su trayectoria, sus instrumentos y técnicas de

impresión por medio de un análisis de documentos históricos, de sus grabados más importantes, también abordaremos la actualidad de estos artesanos por medio de técnicas etnográficas y entrevistas a artesanos iconos de la actualidad. Identificar estas técnicas de grabado tradicionalmente usadas por los artesanos de la ciudad de Guayaquil desde el año 1790 hasta la actualidad para detectar transformaciones y lograr la sistematización de los elementos inherentes de estos sistemas de reproducción.

(*) Conferencia dictada en idioma portugués.

(**) Miembro del Comité Académico.

(***) Miembro del Equipo Académico de Coordinación.

3. Conclusiones de la VI edición del Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño

A continuación se transcriben las conclusiones del debate desarrollado en las sesiones de las comisiones realizadas el día martes 28 de julio. Las conclusiones fueron presentadas por los coordinadores en el Acto de Cierre del Congreso realizado el miércoles 29 de julio en Salguero 1443 (Palais Rouge). Las mismas también fueron grabadas por representantes de cada comisión el jueves 30 de julio en los estudios de Palermo TV de la Facultad de Diseño y Comunicación.

1. Pedagogía del Diseño

Conclusiones Comisión Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [A] (turno mañana)

La coordinación de la comisión fue realizada por Marina Mendoza de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Jorge Iván Cabrera, Corporación Universitaria Minuto de Dios, Colombia.

La confluencia de diversas perspectivas analíticas en torno a la enseñanza del diseño ofreció un marco propicio para la gestación de reflexiones enriquecedoras de la práctica pedagógica de un ámbito en constante transformación. En efecto, la importancia de trascender el esquema racionalidad vs. creatividad, pugnando por el reconocimiento de la intuición y la espontaneidad en el proceso de enseñanza, constituye el primer eje sobre el cual repensar la práctica pedagógica. La instauración de un modelo tal en el plano del aprendizaje, supondría una radical transformación de la práctica laboral, instaurando pautas de desarrollo de productos sostenidas en la innovación permanente.

Asimismo, partiendo de una comprensión holística del proceso de diseño, es preciso comprenderlo en su contexto de emergencia, es decir, en el marco de la realidad histórico-social de la cual surge y a la cual intenta inteligir, dotándola de ciertos esquemas valorativos que contribuyan a su aprehensión. La vorágine de los cambios sociales, sumados al auge de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, las transformaciones del mercado laboral y las mutaciones en torno al concepto de trabajo tal como era concebido en el siglo XX, requieren

de diseñadores que puedan problematizar los escenarios complejos de su realidad, ofreciendo respuestas innovadoras a los desafíos que afrontan cotidianamente. La interdisciplinariedad, la profesionalización de oficios históricamente relegados del ámbito universitario por su preeminencia práctica, y el aprendizaje colaborativo para el desarrollo de los conocimientos, pueden ser algunas de las respuestas posibles frente a esta problemática.

Estas modificaciones de la práctica de enseñanza del diseño implican cambios estructurales que ponen en tensión la idea de propiedad intelectual, se alejan del esquema del genio artístico creador, y cuestionan al mismo proceso de creación como una práctica elaborada gracias a las capacidades superiores de un diseñador, para comprenderla en su contexto, condicionada y enriquecida por él, e inescindible de un trabajo colectivo.

Conclusiones Comisión Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [A] (turno tarde)

La coordinación de la comisión fue realizada por Marina Mendoza de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Mauro Suárez Torrico, Facultad de Arte, UBA - UP, Argentina.

Las transformaciones metodológicas y pedagógicas que ha experimentado la enseñanza del diseño exigen pensar formas alternativas de motivar a los estudiantes a estimular su creatividad, incrementando su participación en el proceso de creación áulico. En este sentido, el trabajo multidisciplinario centrado en la confluencia teoría-praxis, así como en la inmersión del estudiante en el ámbito profesional, constituyen marcos de acción posible para resituar al diseño en el contexto social del cual emerge.

En efecto, reflexionar sobre el rol del diseño en la sociedad involucra gestar propuestas de diseño responsable y colaborativo, proceso en el cual contribuye no sólo a promover identidades locales, nacionales y regionales, sino también a concebir mecanismos para lograr una sociedad más justa y responsable.

El rol docente debe también ser sujeto a una reconfiguración en este contexto, pugnando por la desestimación de aquellas prácticas que obstaculizan el aprendizaje, y reflexionando sobre aquellas que dependen de la función pedagógica y aquellas que la exceden. Asimismo, comprender las necesidades, problemáticas y expectativas que caracterizan a los sujetos de aprendizaje es un elemento clave, en tanto contribuye a gestar estrategias pedagógicas adecuadas, especialmente cuando se trata de escenarios sociales sumamente complejos y dinámicos. El diseño incluyente, las experiencias de co-aprendizaje, la multiculturalidad y la integralidad de todos los actores sociales en la generación de una propuesta de diseño, permiten concebir una cartografía del diseño social, ampliando las posibilidades metodológicas y prácticas de esta área.

(*) El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

Conclusiones Comisión Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [B] (turno mañana)

La coordinación de la comisión fue realizada por José Luis Pérez Larrea de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Se arribó a las siguientes conclusiones:

1. El proceso de aprendizaje depende de quien lo enseña.
2. La escuela muchas veces se convierte en una reproductora de símbolos inamovibles.
3. El docente debe enseñar a pensar.
4. El docente debe ser un facilitador de aprendizaje.
5. El aprendizaje es colaboración.
6. En el aprendizaje no buscamos excelencia ni perfección, buscamos “el aprender”.
7. El aprender es hacer.
8. Aprender a partir del error, sin que el error sea sinónimo de fracaso.
9. Es importante que el docente marque un objetivo claro desde su primera clase.
10. El trabajo en el aula tiende a la profesionalización futura del egresado, donde el error es moneda corriente.
11. Se debe llegar al trabajo grupal con un proceso individual del trabajo.
12. Ayudar al alumno es su dificultad permanente de escribir.
13. Fomentar la creatividad.
14. Fomentar la sana competencia.

Conclusiones Comisión Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [B] (turno tarde)

La coordinación de la comisión fue realizada por José Luis Pérez Larrea de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Alvaro de Jesús Guarín Grisales, EAFIT - Medellín, Colombia.

Enseñar no es atacar, aprender no es resistir. En un grupo donde se destacó la heterogeneidad de los temas tratados hubo un hilo conductor que fue la comunicación alumno-docente, experiencia práctica se resalta:

1. La importancia de lo técnico en un mundo productivo.
2. La integración de conocimientos administrativos, productivos, de mercadeo.
3. Interpretación como eje en el desarrollo de proyectos: de dibujo, de textos, de necesidades, de pedidos.
4. Comunicación visual y colaborativa para interpretar el contexto.
5. Desarrollo de proyectos como ente articulador de los escenarios académicos y entorno empresarial.
6. La humildad como punto de partida para una excelente relación docente-alumno-sociedad.

(*). El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

Conclusiones Comisión Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [C] (turno mañana)

La coordinación de la comisión fue realizada por Alejandra Niedermaier de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Se comenzó con la preocupación por la articulación de la universidad con el nivel secundario para que el alumno arribe al ingreso de un mejor modo y para asegurar su permanencia en la universidad. Se consideró también que la inclusión y la posibilidad de evitar la deserción son desafíos contemporáneos. Se propuso en tal sentido un cambio de enfoque: tratar de llegar a esa mejor articulación a través de la generación de competencias y contenidos que aseguren una autonomía en el aprendizaje. Coincidieron en esta comisión varios relatos de experiencias. Así se relató la experiencia de diseño de comunicaciones visuales por medio de la creación de una gráfica destinada a playones de polideportivos. Esta gráfica permite sensibilizar sobre el uso responsable del espacio visual público. A partir de esta práctica se destacó la importancia de trabajar en el aprendizaje situado y volcado hacia la comunidad.

Se enfatizó también en la necesidad de ubicar a la matemática en el plano de una matemática aplicada, es decir considerarla como una herramienta permanente –y no como una ciencia abstracta– del pensar y del hacer en la arquitectura.

En otro momento se narró sobre los caminos para la implementación de una licenciatura de formación general sin la especificidad de las disciplinas y con un criterio de integralidad que asumiría al arte, la ciencia y las humanidades como ejes principales.

Se ha destacado la importancia que tienen las prácticas profesionales dentro de la currícula, subrayando los resultados positivos que se obtienen para la inserción laboral ya que el futuro diseñador arriba, a la finalización de su carrera, con un portfolio que ya tiene características profesionales.

En este recorrido por las experiencias se narró también las distintas estrategias para la inserción de narrativas en dispositivos lúdicos como un modo de traducción intersemiótica. En ocasiones se hallan dobles procesos intertextuales: por un lado hacia el cuento y, por otro, al juego que se remeda. Para los alumnos lo lúdico comienza entonces con la consigna y no a partir del juego ya elaborado.

Sobre el proceso de formación de una identidad profesional se expusieron distintos aspectos de las competencias emocionales y sociales que acompañan ese transcurrir. Entendiendo que no es un proceso espontáneo ni inmediato sino que se va conformando a lo largo de la carrera. En líneas generales se observó en la comisión un particular interés por extender los recursos didácticos. También la necesidad de ejercitar la transdisciplina no sólo como un modo de expandir las estrategias sino como una actualización de la currícula. Finalmente se acordó de que la búsqueda de permanentes ajustes está centrada en lograr mayores fortalezas en los alumnos.

Conclusiones Comisión Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [C] (turno tarde)

La coordinación de la comisión fue realizada por Alejandra Niedermaier de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Andrea Daniela Larrea Solorzanol, Tecnológica Iberoamérica, Ecuador.

En la continua búsqueda por encontrar estrategias pedagógicas se desmenuzó el concepto de conocimiento proyectual. Se establecieron así diferencias entre proyectar y diseñar teniendo en cuenta el impacto que tiene el diseño en la cultura actual. Se hizo hincapié en el deseo de formar diseñadores que sean ciudadanos y por ello se pretende dar una formación humanista.

En la misma línea se trabajó el timing ideal para el conocimiento y manejo de figuras geométricas básicas, su descomposición e integración y el uso de redes ortogonales. Este modelo de aprendizaje plantea un punto de partida que es el conocimiento de figuras geométricas básicas a partir del saber empírico de los alumnos. Se recalzó sobre la importancia que desde la educación universitaria se realice un aporte al entorno regional.

También se narró la experiencia de un aprendizaje basado en proyectos que tenga en cuenta las problemáticas actuales es decir los tiempos líquidos, entre otras características. Se enfatizó en la necesidad de incentivar la creación de una didáctica cooperativa formulada entre docentes y alumnos ya que se considera que la construcción de conocimiento debe ser conjunta.

Se comentó sobre la necesidad de posgrados de carácter profesional en distintas regiones de Ecuador y se ejemplificó con la Maestría especializada en Imagen Corporativa y Publicidad. Se relataron distintos tópicos de su currícula recalando que uno de sus objetivos es la formalización de procesos interculturales.

Si se considera al diseño como una actividad económica es importante reflexionar cómo a través de los cambios tecnológicos y culturales es necesario repensar el rol del diseñador industrial y gráfico –a través de su responsabilidad social– y sus posibilidades de inserción en ámbitos públicos y privados. Se mencionó también la posibilidad de ofrecer un modelo de aprendizaje basado en problemas.

Enlazando todas las preocupaciones acerca de la currícula, las estrategias y recursos pedagógicos y didácticos se presentó el Cuaderno nº 56 denominado *Poéticas y Pedagogías de la Imagen* realizado por la Universidad de Palermo y la Universidad Nacional de Colombia con la participación de ensayistas españoles, brasileños y peruanos. Se contó así con la presencia de una de sus investigadoras brasileñas: Vanessa Brasil Campos Rodriguez. En todas las participaciones apareció una mención sobre el trabajo interdisciplinario, es decir, pensar el diseño en los desbordes disciplinares.

(*) El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

Conclusiones Comisión Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [D] (turno mañana)

La coordinación de la comisión fue realizada por Mercedes Massafra de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Sergio Sudsilowsky, UNIGRANRIO, Brasil.

- Las prácticas pedagógicas en diseño se ven beneficiadas por la incorporación de las tecnologías disponibles, que acercan al estudiante al conocimiento y a la resolución de problemas.

- La construcción de diarios y/o bitácoras favorecen el aprendizaje autónomo y la reflexión sobre la práctica.

- Necesidad de propiciar un aprendizaje del diseño relacionado con los contextos sociales, culturales, ideológicos, económicos de la región, y en la aplicación de conceptos y lenguajes estético-simbólicos en la configuración de la comunicación visual en productos de diseño, entendiéndolo al diseño como un producto social.

- El profesor de diseño se anticipa creando a partir de su propia creatividad herramientas que permiten incentivar a los estudiantes a ser artífices de sus propias creaciones. En este sentido, el profesor es un facilitador y a la vez un creativo.

- Más allá de los beneficios que la tecnología aporta, es importante sentar las bases para que el alumno pueda avanzar a partir de la enseñanza de metodologías independientes de la aplicación de una tecnología específica, que le estructure el pensamiento y lo ayude a resolver problemas.

Conclusiones Comisión Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [D] (turno tarde)

La coordinación de la comisión fue realizada por Mercedes Massafra de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Jaime José Pedreros Balta, San Martín de Porres, Perú.

1. Es de desatacar la importancia de iniciar a los estudiantes en la investigación, como punto de partida para la creación y la sustentación de las ideas, desde el momento que inicia su etapa universitaria.

2. Abordaje creativo del diseño que promueva la revalorización de técnicas tradicionales a la vez que se aprenden técnicas que aplican la tecnología disponible. Generar interés por el conocimiento de estas técnicas y las posibilidades que presentan a la hora de resolver problemas de diseño.

3. Establecer una comunicación fluida y efectiva entre el estudiante y el profesor. Orientar la creatividad del estudiante hacia la concreción del diseño, tomando el lugar del cliente y dejando de lado los egos personales.

4. Fomentar experiencias significativas que complementen el aprendizaje disciplinar y a su vez lo alimenten.

(*) El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

Conclusiones Comisión Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [E] (turno mañana)

La coordinación de la comisión fue realizada por Verónica Barzola de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Helen Rocío Martínez, Universidad Autónoma de Colombia, Colombia.

Las ponencias y los debates de la comisión giraron a la enseñanza del diseño como estrategia de incidencia social. Así mismo, se planteó una historicidad y un análisis general acerca de las teorías y paradigmas de enseñanza del diseño en las instituciones de enseñanza superior.

En este sentido, Luz del Carmen Vilchis (México) reflexionó acerca de las aportaciones que las diversas teorías filosóficas han otorgado a la enseñanza del diseño. La ponente realizó un recorrido por los paradigmas conductistas, humanista, cognitivo, constructivista y socio cultural. Resaltó que los dos últimos se imponen en la realidad desplazando poco a poco al conductismo.

Fidel Augusto Jimenez y Yenny Adriana Garces Hernández (Colombia) presentaron al Desing Thinking como una estrategia de optimización de los tiempos de investigación previos al prototipado. De la experiencia surgen importantes y positivas conclusiones que indican que la metodología eleva la calidad del producto final de los estudiantes. Por su parte, Adriana Villafañe Solarte (Colombia) compartió una innovadora estrategia para instruir a alumnos ingresantes de las carreras de diseño en el mundo de la semiología. La ponente, a través de avisos publicitarios y diseño de comics, ha acercado a los estudiantes a los conceptos fundantes de la disciplina. Los ponentes sostuvieron, asimismo, la importancia de generar no solo impacto sino también innovación social. En este sentido, Adriana Bastidas y Helen Rocío Martínez (Colombia) presentaron el programa de Diseño Industrial que están desarrollando en varios carenciados de Colombia, resaltando la característica social del diseño. Liliana Salvo de Mendoza y Viviana Schaposnik (Argentina) analizaron como la disciplina, a través de la referencialidad y la pertenencia, es constructora de lugares. Por último, Ketty Miranda y Tatiana Miranda (Colombia) mostraron como el diseño puede ser un puente que permita acerca a diferentes públicos a realidades que inicialmente no habían estado pensadas para ellos. En este sentido, presentaron el proyecto Embárcate, un modo de generar un recorrido amigable para niños menores de 6 años en el Museo del Caribe Colombiano.

Conclusiones Comisión Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [E] (turno tarde)

La coordinación de la comisión fue realizada por Verónica Barzola de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Melisa Fonseca, Fundación Academia de Dibujo Profesional, Colombia.

Las ponencias y los debates de la comisión giraron en torno al poder del discurso, desde la perspectiva de la lecto-escritura como estrategia de aprehensión del conocimiento; el rol de la narración en el diseño, el marketing

y la publicidad; hasta la historia del diseño como un constructo discursivo.

En este sentido, Gisela Monteiro (Brasil) abordó el desafío de estimular la lectura de los alumnos de diseño con el recurso de la construcción y la deconstrucción de mapas conceptuales, de textos de diversa complejidad. El ejercicio de análisis y comprensión discursiva, según la autora, provoca un correlato en el aumento de la destreza de escritura racional, ordenada y académica. Del mismo modo, Constanza Lazazzara (Argentina) propone, frente a la misma problemática, el establecimiento de espacios áulicos de lectura y comprensión de textos.

En lo que refiere al poder del discurso en la práctica profesional de las diversas áreas del Diseño y la Comunicación, Melissa Fonseca (Colombia) planteó una puesta en valor del poder del discurso y de la narración de historias.

El discurso, por otra parte, así como no es ajeno a la realidad universitaria y laboral, tampoco lo es a la construcción del espacio propio del diseño. Julio Mazzilli (Uruguay) abordó la importancia de hablar de historiografía del diseño y no de historia, aludiendo al pasado disciplinar como un constructo discursivo que puede ser revisado constantemente. En este sentido, presentó la idea del sentido posmoderno de la historia como un relato que no tiene causa-consecuencias, sino situaciones actuales y una multitud de futuros inciertos.

Profundizando sobre el escenario posmoderno, la nueva realidad del diseño y las demandas del mercado hacia el área académica, María Verónica Barzola (Argentina) abordó la problemática de la profesionalización de los oficios independientes en el siglo XXI, en el caso concreto de las experiencias de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

(*) El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

Conclusiones Comisión Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [F] (turno mañana)

La coordinación de la comisión fue realizada por Eleonora Vallaza de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Entre las diferentes exposiciones, se presentaron experiencias didácticas en educación superior como también de formación media especializada en diseño.

Surgió la problemática del gran salto que se produce para los estudiantes en el paso de la escuela media a la universidad, y la importancia del acompañamiento del docente universitario que encuentra a los ingresantes.

Frente a este desafío se han planteado nuevos métodos de enseñanza para motivar a aquellos estudiantes que no encuentran su lugar ni interés especial. Desde experiencias en el CBC de las carreras de Diseño, hasta trabajos de asignaturas de los primeros años en otras universidades sin ciclo introductorio, se rescató la importancia de potencializar los saberes previos en el trabajo del aula taller. Con el fin que el estudiante redescubra sus fortalezas para aprender un nuevo modo de pensamiento: el pensamiento proyectual.

Se planteó la necesidad de rescatar el juego y la creatividad desde una instancia lúdica, para abordar luego el aprendizaje de reglas que les permitirán proyectar y diseñar. Frente a ciertas problemáticas del contexto social como también frente al contexto institucional que muchas veces implica la masividad en las aulas, resulta fundamental el rol del docente como motivador. A partir del anclaje de las competencias de los estudiantes, tomando como referentes a aquellos destacados para despertar un interés y visión particular en cada futuro profesional del diseño.

Conclusiones Comisión Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [F] (turno tarde)

La coordinación de la comisión fue realizada por Eleonora Vallaza de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las diferentes exposiciones giraron en torno a los conceptos de la formación en el área del diseño y la arquitectura. Se planteó la necesidad de abordar una formación multidisciplinar acompañada de procesos de concentración en el objeto a proyectar. Se han propuesto casos de ejercicios y experiencias que buscan ensamblar el conocimiento profundo en contraposición al conocimiento divergente propio de las nuevas tecnologías.

Carreras con tiempos disímiles como la arquitectura, el diseño de interiores o el diseño multimedial, necesitan sin embargo de una constante actualización en los programas curriculares como también en la capacitación docente. Es aquí el rol fundamental del docente que debe encontrar estrategias de enseñanza en constante mutación, para que puedan acercarse a los nuevos paradigmas que rigen la vida de jóvenes que viven una cultura atravesada por las nuevas tecnologías.

Si bien los tiempos burocráticos que habilitan la actualización de contenidos y programas curriculares, no acompañan los avances que se dan en términos tecnológicos, cada institución ya sea de gestión pública o privada, como su comunidad académica, debe encontrar espacios alternativos que permitan la constante actualización de los programas de estudio, sin perder de vista la reflexión crítica sobre el contexto y la función social diseñador.

(* El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

Conclusiones Comisión Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes [A] (turno mañana)

La coordinación de la comisión fue realizada por Andrea Mardikian de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Mónica Pavez, Universidad Católica de Asunción, Paraguay. Creativos somos todos.

Nutrirse para ser creativos.

El error. Como aprendizaje. Animarse a meter la pata.

El juego como espacio creativo. El niño que se dispone libremente al juego sin prejuicios. Volver al niño por medio de la inhibición.

La neurociencia se ve en todas las ponencias.

Trabajar en concenso con otros profesores para trabajar en el mismo camino.

Cambiar al profesor no como instructor sino como un entrenador.

Trabajar la motivación tanto en los alumnos como en los profesores. La pasión.

Evitar la educación masiva para conocer a los individuos y atender las necesidades particulares de cada uno.

Remix, hay momentos creativos que se repiten y se transforman y reinventan.

Conclusiones Comisión Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes [A] (turno tarde)

La coordinación de la comisión fue realizada por Andrea Mardikian de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Sergio Donoso, Universidad de Chile, Chile.

Este año ha habido consenso en la mesa, que uno de los temas más recurrentes, en la formación de diseñadores, se relaciona con el miedo al fracaso y al error.

El error es parte natural y quizá uno de los costos de la vanguardia, quien pierde el miedo a la equivocación tiene mayores posibilidades de ser innovador; el error no es sinónimo de fracaso.

Sin embargo, los docentes, también debemos arriesgarnos y animarnos en la incorporación de nuevas estrategias de aula, para que la enseñanza del diseño deje de ser dolorosa y cuadrada.

Nuevos métodos, más holísticos y espirituales, que incorporen nuevos paradigmas y consideren la complejidad de la condición humana, serán bienvenidos en aula. Este año se ha visto que el teatro e incluso el tarot, han sido métodos alternativos que han operado como nuevas claves de lectura de la realidad y buenos mediadores del aprendizaje.

Cada año, los estudiantes llegan a la universidad con un cierto nivel de preparación y terminan el año en otro más alto, en un permanente ciclo. Sin embargo, los profesores nos quejamos diciendo que cada año vienen peor preparados; no nos damos cuenta de que cada año, vamos creciendo como profesores y nos alejamos cada vez más de los estudiantes. Cuando esto sucede, es una buena señal para reflexionar, cambiar, redescubrirse y reinventarse.

Consideramos que se debe fomentar la pérdida del miedo a la equivocación, incorporando el error en todo las etapas formativas, visto como parte de los procesos creativos que permita la posterior retroalimentación, mejora y autocrítica, pero no como un fin en sí. Esto necesariamente debería llevar aparejado un cambio en los sistemas evaluativos, que no debieran ser punitivos hacia el error, sino más bien, orientados hacia el aprendizaje a través de ellos. Esto implica, el reconocer al estudiante y al profesor, como personas y no solamente como sujetos evaluados y evaluadores, regidos numéricamente.

(* El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

Conclusiones Comisión Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes [B] (turno mañana)

La coordinación de la comisión fue realizada por Natalia Lescano de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Anny Carolina Cortés Pérez, Corporación Universitaria UNITEC, Colombia.

La enseñanza del diseño se propone generar en los alumnos asombro, esto se nos presenta como tarea difícil y compleja. Llegar al interés a los alumnos. Falta de apasionamientos de los alumnos, hay un porcentaje importante que no tiene referentes de Diseño.

El ideal educativo no es aprender más sino maximizar los resultados es ante todo aprender a aprender.

El dibujo de letras se convierte en un requerimiento para alfabetizar y no para estimular al estudiante a realizar una búsqueda de un estilo o una estética justificada. Las letras no se escriben, se dibujan. Utilizar 3 competencias Ser Saber Hacer.

Ensayar metodológicas académicas innovadoras aplicadas a la educación superior, creemos que las experiencias interdisciplinaria permiten mayor riqueza de producciones. Desestructurar el aula para que sucedan cosas distintas.

La educación es dialogo y crecimiento Preguntarnos por lo que estamos haciendo y revisarlo.

Repensar nuestras prácticas dominantes. El método es contenido también para el proceso de enseñanza. Creemos en la aceptación del error como parte del proceso de enseñanza y como indicador de que el conocimiento se va construyendo, en oposición a una pedagogía que considera una sola forma de hacer como correcta

Se presentó la propuesta pedagógica de la Gestalt, que propone buscar un equilibrio entre docentes, estudiantes y contenido; entre el docente y el grupo se construye y se impulsa al conocimiento, sin olvidar a cada uno sus integrantes.

Conclusiones Comisión Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes [B] (turno tarde)

La coordinación de la comisión fue realizada por Natalia Lescano de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Armando Martínez de la Torre, Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, México.

Los conceptos básicos del diseño son tal vez los más difíciles de enseñar en los talleres de primer año. Por otro lado, el aprendizaje significativo va siempre asociado a alguna experiencia relevante. En relación a esto se presentaron experiencias lúdicas participativas y colaborativa que se convirtieron en propuestas metodológicas de enseñanza significativa.

El rol del docente y del estudiante tiene que ir ajustándose constantemente a los tiempos en los cuales se viven. La Enseñanza conductista ha mutado a una manera Constructivista. La educación tiene que ver con lograr un cambio conceptual y no con una simple adquisición de información.

Se analizó sobre el involucramiento de los alumnos en el diseño automotriz, apasionamiento y comprensión de lo que diseñan.

La visión del Diseño por descubrimiento a través de una metodología de estudio de materiales para generar innovación contempla que el alumno sea capaz de generar experiencias donde se descontextualiza los procedimientos habituales para poder motivar nuevas ideas así como proyectos.

Diseño para necesidades sociales, respondiendo a necesidades pero sin convertirse en “salvadores”. Hacer consciente el impacto social del Diseño. Se presentó un trabajo de campo basado en metodología de contextualización y aplicación de paradigma pedagógico ignaciano. La práctica de la enseñanza permite ensayar algunas tensiones sobre la relación entre imágenes radicadas en la experiencia áulica y soportes didácticos específicos. Se constituyen como claves, la comprensión de la realidad del accionar y el disponer de conocimientos para actuar desde la intervención, con estrategias y recursos docentes específicos. Pensar lo propio para las asignaturas proyectuales.

(* El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

Conclusiones Comisión Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes [C] (turno mañana)

La coordinación de la comisión fue realizada por Daniela Di Bella de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por María Victoria Latosinsky, Escuela N°3 de 7, Argentina. Los conceptos centrales de las ponencias y su debate posterior se centraron sobre el cambio de paradigma que ha significado la irrupción de la tecnología digital y cómo esta ha repercutido en todos los campos del pensamiento y la cultura. Los ejes de discusión se focalizaron sobre (1) las metodologías de aprendizaje y la construcción del conocimiento, y (2) las problemáticas de la capacitación docente siendo que las instituciones de Educación Superior no pueden mantenerse al margen de los cambios operados en materia de tecnología digital en todos sus planos de análisis.

Acerca de las problemáticas, se debatió sobre las surgidas en los procesos de actualización docente cuando éstas implican la modificación de las prácticas docentes, entre ellas (a) la articulación de identidades culturalmente distintas, sean geográficas es decir de variaciones de contexto, significado, tradiciones e historia; (b) las estrategias docentes en aulas de fuerte diversidad generacional, o (c) cuando las metodologías deben articular la enseñanza de contenidos del diseño con los provenientes de otros campos del conocimiento, o de aplicación a los intereses contemporáneos de la sociedad.

Acerca de las metodologías de enseñanza-aprendizaje, si bien se sostienen los modos tradicionales, se destaca la importancia de que los docentes se acostumbren a mantener una actitud permanente de actualización, curiosidad y búsqueda de mejores estrategias para trabajar

en el aula con los estudiantes, e indagar y recurrir a la tecnología digital para impulsar los procesos del aprendizaje. Específicamente las claves que permiten incentivar en los docentes el uso de la narrativa transmedia o aplicaciones que permiten la creación de plataformas colaborativas y de *e-learning*, a favor de un aula ubicua, que posibilita nuevos modos de organizar las dinámicas áulicas, personalizar actividades, estimular la cognición, disponibilidad de contenidos en internet, utilización dispositivos y tablets, creación de conocimiento colectivo, en síntesis vincular y fusionar los métodos tradicionales con las nuevas herramientas.

En esta línea el cambio profundo operado en el mundo digital-audiovisual dinamiza y viene generando nuevas estrategias de enseñanza. Implica para los docentes discutir sobre medios, recursos y didácticas revisando los distintos enfoques.

(*) El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

Conclusiones Comisión Calidad educativa y evaluación (turno mañana)

La coordinación de la comisión fue realizada por Carlos Caram de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Alejandro Mesa Betancur, Universidad Pontificia Bolivariana, Colombia.

El debate en nuestra comisión se centró en la evaluación y el curriculum como reguladores de los aprendizajes. Hay una tensión entre la evaluación y la calificación o certificación (evaluar para el sujeto que aprende o para comunicar al administrador que certifica), entre la posibilidad de tener evidencias certeras de los procesos y de los aprendizajes sin centrarse en la actividad misma, en su estandarización o en los objetos resultantes.

Se evidencia una preocupación en la relación entre investigación y diseño así como en sus alcances. Hay un temor que la investigación traicione la autonomía disciplinar del diseño. Algunas experiencias de investigación han revelado que aplicadas en los proyectos obligan a una mayor reflexión que distingue entre lo arbitrario y lo necesario y pertinente, asimismo, se toma a la investigación como una amenaza a los procesos creativos.

Hay una preocupación constante por el concepto de “realidad” y la posibilidad de que el sistema formal educativo aisle a los estudiantes de ella, como si eso fuera posible. En algunos casos se piensa que la realidad se reduce al mundo, a las demandas y a los intereses de las empresas. Esto hace notar la imposibilidad de la universidad actual –como ámbito de reflexión y producción de conocimientos– de generar su legítima y propia realidad así como de formar individuos que actúen en la realidad social en su conjunto. Parecería que estamos más obligados a optar entre las diferentes partes de la realidad –como construcción social– que a observar e intervenir en los vínculos y relaciones que generan esta red social compleja.

Conclusiones Comisión Calidad educativa y evaluación (turno tarde)

La coordinación de la comisión fue realizada por Carlos Caram de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por León Felipe Irigoyen Morales, Universidad de Sonora, México.

El debate en nuestra comisión se centró en la evaluación y el curriculum como reguladores de los aprendizajes. La educación formal superior requiere de una definición del curriculum como una decisión política, procesual y flexible. Esto revela una tensión entre las decisiones curriculares y las políticas administrativas.

Si se toma al curriculum como hipótesis, la evaluación cumple en las diferentes etapas del proceso curricular diferentes funciones: exploratoria, validadora y verificadora. Esto convierte al curriculum en un organismo vivo y cíclico.

Los agentes que conforman la totalidad educativa –espacio, planes de estudio, profesorado– nos llevan a conformar ciertos escenarios que facilitan u obstaculizan el proceso de aprendizaje. Con respecto al diseño existen puntos en común al momento de identificar cuáles son los que facilitan y cuáles los que obstaculizan.

Hay consenso sobre diseñar estrategias y soluciones particulares para problemas más universales de acuerdo a la naturaleza propia de cada universidad.

(*) El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

Conclusiones Comisión Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) [A] (turno mañana)

La coordinación de la comisión fue realizada por Mara Steiner de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Esteban Plaza, Universidad Politécnica Salesiana, Ecuador. La Comisión Gestión del Diseño estuvo conformada por estudiantes de Maestría de la Universidad de Palermo, en diversos estadios de desarrollo de sus tesis (algunos están comenzando mientras que otros están en etapas más avanzadas) que presentaron sus trabajos. Hubo una marcada diversidad en términos geográficos ya que los ponentes pertenecían a diversos países de América Latina y presentaron en muchos casos problemáticas de impacto regional.

En términos generales, el eje del debate de la Comisión giró en torno a cuestiones relacionadas con la producción simbólica en los campos del diseño de indumentaria, la publicidad, el diseño digital, el diseño industrial y la gráfica.

Si bien los temas abordados fueron bastante disímiles, pudimos encontrar espacios de diálogo y encuentro entre varias presentaciones.

Como primer eje dialógico podemos mencionar aspectos del diseño vinculados con cuestiones de género. Se trató de investigaciones que buscan analizar el impacto de determinadas acciones del diseño sobre el cuerpo, tanto

masculino como femenino. Emergieron los conceptos de cosificación y fetichización de los cuerpos, violencia de género, el impacto del sistema de la moda sobre el cuerpo, entre otros. En esta línea, si bien los objetos de estudio eran diferentes, apuntaban a estudiar en qué medida el diseño puede determinar acciones y modos de ver y entender aspectos de la realidad relacionados con problemáticas de género.

Por otro lado, un segundo grupo de ponencias abordó temáticas vinculadas al aporte del diseño en aspectos de comunicación y gestión. Así, surgieron interrogantes sobre los cuales se debatió y que aportaron conceptos relacionados a la arquitectura de la información, accesibilidad y usabilidad.

También, dentro de este eje de trabajo, se abordaron cuestiones que permitieron pensar en qué medida el aporte del diseño, en este caso, industrial, impacta en el desarrollo de la competitividad, la innovación y la gestión. Un tercer centro irradiador de ideas tuvo que ver con problemáticas que entran dentro del terreno de la sociología de la cultura y que hacen dialogar conceptos tales como el de hibridación cultural, mestizaje, resemantización, y que permiten entender al diseño de objetos como un campo polisémico del que determinados grupos sociales, muchas veces hegemónicos, se apropian y utilizan, en términos de Raymond Williams, como símbolos emergentes.

Finalmente, se pusieron en común algunos interrogantes que funcionaron como vasos comunicantes entre todas las ponencias presentadas. Algunos de ellos fueron: la necesidad de aceptar el diálogo de saberes interdisciplinarios; la importancia de que el diseñador capte totalidades amplias a la hora de planificar su trabajo y la capacidad para buscar soluciones efectivas ante los desafíos que el mundo contemporáneo le impone al diseño día a día.

Conclusiones Comisión Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) [B] (turno mañana)

La coordinación de la comisión fue realizada por Marisa Cuervo de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por David Castrillón, Universidad de Palermo, Argentina.

La Comisión Gestión del Diseño estuvo integrada por estudiantes de la Maestría en Gestión del Diseño y de la Licenciatura en Diseño de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

La experiencia académica de participación en el Congreso de Enseñanza del Diseño contribuye y enriquece el camino del maestrando y del futuro licenciado en la concreción de su tesis y de su trabajo final de grado.

Este espacio multidisciplinar permite a los estudiantes compartir y hacer público su propio proyecto de investigación y enriquecerse al mismo tiempo con el *feedback* y comentarios de otros ponentes y de asistentes externos. En el caso de esta Comisión, los avances de los trabajos de investigación abordaron distintos aspectos vinculados a la disciplina del diseño a partir de múltiples enfoques y miradas.

Desde disciplinas diversas como el Diseño de Interiores, el Diseño Gráfico, el Diseño de Indumentaria y el Diseño de Imagen y Sonido las exposiciones dieron cuenta de la

preocupación de los estudiantes no solo por el particular abordaje temático de las múltiples aristas del diseño en sus distintas manifestaciones, sino que también dejaron vislumbrar la rigurosidad académica en el planteo y desarrollo metodológico de sus trabajos.

A modo de conclusión se puede apuntar que es notable el interés expuesto en los trabajos en el abordaje de la sustentabilidad y de la sostenibilidad como ejes que atraviesan los procesos de diseño en los contextos actuales, por ejemplo, en el diseño de indumentaria y el diseño gráfico.

Por otra parte, los jóvenes como público a alcanzar con las propuestas, especialmente desde la educación y la comunicación quedó también expuesto desde trabajos de diseño de imagen y sonido y diseño gráfico.

En otro ámbito, la reformulación del espacio urbano a partir de técnicas sustentables de iluminación expuso desde el diseño de interiores la tendencia de puesta en valor del bagaje arquitectónico de la ciudad incorporando los últimos avances tecnológicos.

Finalmente, y como temática común identificada en todas las exposiciones, se focalizó en la importancia de la conceptualización (*conceptual thinking*) y la revisión y reformulación urgente del impacto de los procesos productivos (impacto ambiental).

Conclusiones Comisión Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) [B] (turno tarde)

La coordinación de la comisión fue realizada por Stella Maris de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Kelly David López, Universidad de Palermo, Colombia. En las dos primeras ponencias, se presentan investigaciones que relacionan el diseño de indumentaria con la investigación y el compromiso del investigador con el mercado, la innovación y el medio ambiente. En el primer caso, se estudia el rol del diseñador-investigador y su compromiso con el consumidor. Su objeto de estudio es el diseño innovador del jean. En la segunda, se expone el problema de contaminación al medio ambiente en el tratamiento del cuero. Allí se plantea el papel del diseño sustentable como una responsabilidad del diseñador. Articular intereses económicos, políticos y de diseño de manera integral es un desafío para las empresas de Tungurahua, Ecuador.

En la tercera y cuarta ponencia, las investigaciones apuntan al estudio de la imagen urbana y las connotaciones de la acción de las políticas públicas en espacios sociales denominados de patrimonio histórico. Tal es el caso del centro urbano de una localidad de Pasto, en Colombia, lindera con Ecuador y una plaza de artesanos en el centro urbano de Cuenca, Ecuador. Las reformas de lugares autóctonos de la ciudad implica una discusión del diseño que no necesariamente apunta a inclinarse por técnicas conservacionistas. Es un debate que se da entre la política, la cultura y el diseño.

En la cuarta y quinta ponencias, encontramos la relación del diseño con la comunicación en la política y la construcción de las imágenes mediáticas. La cuarta se refiere al movimiento estudiantil chileno, concretamente a “la

revolución pingüina” y los medios de comunicación virtuales que permitieron su accionar. Por otro lado, en la última exposición, se pone de manifiesto la imagen identitaria del presidente ecuatoriano Correa. Es evidente que las camisas con bordados típicos generó una imagen de impacto dentro y fuera del país en su reconocimiento.

(*) El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

2. Capacitación para emprendimientos y negocios

Conclusiones Comisión Mercado y Gestión del Diseño [A] (turno mañana)

La coordinación de la comisión fue realizada por María Elena Onofre de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Rodrigo Antônio Queiroz Costa, UNIBH, Brasil.

O design se aproxima do mercado pelas características do design, não pelas características de mercado.

Articulação entre academia e empresas. A academia pode protagonizar ações de design com o emprego de teorias e processos de design a partir de realização de projetos com os setores da sociedade. Um ponto importante é que se faz necessário pensar o design sobre as matrizes produtivas regionais. Para tanto é importante analisar as relações existentes entre desenvolvimento de novas tecnologias de fabricação e inovação como forma de sondar as necessidades de sua realidade local.

Ao participar de políticas públicas o design pode ser mais conhecido penetrando em áreas da sociedade onde normalmente não se encontram como a geração de valor em pequenos produtores rurais e produtos de microempresas. Esta concepção gera preocupações em como ensinar e desenvolver o design para realidades que não estão preparadas para ele.

É possível gerar valor social com o design principalmente ao focar em vinculações de 3º setor que busquem soluções de interesse público que historicamente recebem pouco aporte financeiro para pesquisa e desenvolvimento. Este enfoque contribui para a formação de um designer mais integrado com a sociedade, com preocupações sociais, mas produtivamente, ligado às realidades do mercado. As tendências de ciência, tecnologia e da própria profissão apontam para as necessidades que os novos profissionais de design podem atender.

As novas oportunidades de design passam pela identificação do espaço deste designer que transita entre o desenvolvimento conceitual e a prática produtiva. Neste espaço existe a necessidade de se formar competências que permitam ao designer observar de maneira crítica as necessidades dos usuários, sociedade e materialização das novas ideias explorando as potencialidades da indústria.

A instituição de ensino de design ao buscar soluções de problemas dos setores público e privado pode gerar valores e concorrência local. A correta gestão nas articulações entre estes diversos atores é necessária para o desenvolvimento da profissão. Porém, dentro de uma realidade

dinâmica e cambiante é imprescindível trabalhar os processos de inovação de maneira aberta e colaborativa. A promoção dos formandos pode se dar por meio de promoção e seleção trabalho além da manutenção de um banco de portfólios e currículos. Existem demandas ocupacionais e de trabalho para docentes e estudantes de design e as instituições de ensino devem estar atentos às habilidades e competências exigidas pelo mercado para que cumpram efetivamente seu papel de formadores.

Além das clássicas áreas de atuação na comunicação e indústria têm aparecido oportunidades para o designer, sobretudo o gráfico, em saúde, governos, desserviços e em empreendimentos de economia popular e solidária. A formação profissional aparece como importante motivador na contratação do designer por uma empresa, o que reforça a importância e pertinência, da academia para o mercado. Porém é fato que a simples aquisição do diploma não é garantia de boa colocação profissional. O sucesso monetário de um designer está profundamente vinculado às realidades econômicas locais.

Os valores gerados pelo design para a sociedade se manifestam das mais variadas maneiras. Consideramos os valores intangíveis (identificação, apropriação, valorização da cultura, etc.) e tangíveis (turismo, produtos, impactos econômicos, etc.)

A construção de uma metodologia que permita a identificação e parametrização da relação entre os valores intangíveis do design e a percepção de seu valor financeiro exige uma abordagem sistêmica e simples para concepção de um referencial de valores. A referência criada poderá ser encarada como marco social caso consiga construir reflexões que permitam a construção de parâmetros individuais próximos da realidade do mercado dos indivíduos envolvidos.

As diferenças de valores entre os recém-formados e os designers experientes tende a diminuir a exemplo do que acontece em mercados mais antigos. Ainda existe uma diferença profunda entre aquilo que o design vale e aquilo que a sociedade está disposta a pagar por ele.

Conclusiones Comisión Mercado y Gestión del Diseño [A] (turno tarde)

La coordinación de la comisión fue realizada por María Elena Onofre de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Mary Yaneth Rodríguez Villamizar, Universidad Cooperativa de Colombia, Colombia.

El diseño permite a las empresas diferenciarse de la competencia, optimizar la comunicación de sus valores, hacer productos mejor adaptados a las necesidades de los usuarios y más respetuosos con el medio ambiente. El diseño contribuye a generar entornos que propicien una mejor calidad de vida.

La correcta aplicación de la gestión empresarial del diseño junto a la implementación de políticas públicas con ese propósito configura el escenario adecuado para introducir innovación aplicada en sectores productivos y servicios.

La gestión del diseño implica un proceso que comprende al proyecto de diseño, programas de diseño, políticas

de diseño, estrategias de diseño y filosofía del diseño. Comprende la gestión de la idea, la interpretación del macro y del micro entorno y una acabada interpretación del escenario de la industria de pertenencia.

Acerca de la valoración del diseño como activo, Las empresas mantienen estrategias centradas en la producción y no en el diseño. Aún se manifiesta en la estrategia empresarial una débil incorporación del proceso de diseño, una incipiente valoración hacia el usuario y una alta definición de políticas corporativas basada en la relación costos-producción.

Las empresas de la región aún expresan un bajo nivel de gestión estratégica del diseño y una comprensión limitada de la dimensión comercial del diseño. Persiste la percepción del diseño como gasto y no como inversión y la transitoriedad en la contratación de servicios de diseño. La gestión del diseño resulta particular a cada caso.

Es necesario promover un sistema favorable al diseño, incorporar la ingeniería afectiva al proceso de diseño, en la fase de definición estratégica y concepto de diseño. La ingeniería afectiva en el proceso de diseño dispara proyectos de mejores proyecciones.

Es necesario incorporar en las economías de la región el concepto de Diseño como valor necesario y no como valor agregado. Las estrategias focalizadas en la innovación y el diseño potencian las capacidades competitivas de la región. Debemos incorporar el diseño a la estrategia empresarial para renovar la oferta de bienes y servicios de la región.

(*) El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

Conclusiones Comisión Mercado y Gestión del Diseño [B] (turno mañana)

La coordinación de la comisión fue realizada por Diego Bresler de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Ramiro Pérez, Universidad de Palermo, Argentina.

En la comisión se trató la conflictiva del mercado y la Gestión en Diseño.

Podemos encontrar tres ejes de reflexión:

La importancia de la Marca de diseño como tema de desarrollo.

Se considera que una construcción de Marca y un proceso dinámico de desarrollo es clave.

Por otro lado se trataron algunas herramientas útiles para potenciar el trabajo de gestión. Utilización de elementos de la Semiótica y de Ontología del lenguaje así como endomarketing. Las mismas potencian el trabajo de los participantes del proceso.

El tercer eje se dedicó a entender el proceso global de diseño. Design Thinking, y Plataformas para dar soporte a empresas de diseño ,alumnos y diseñadores en el tema de los desarrollos de materiales. Como tema transversal. Por otro lado, un expositor planteó la problemática de la actividad de diseño, la transmisión de conocimientos y la Gestión en lo público y lo privado. Se enunció el desafío de cambiar totalmente el paradigma de ejecución.

Resumiendo, podemos decir que la revisión de la problemática del Mercado y el Diseño sigue siendo un tema importante a resolver. Aún no tenemos una respuesta cerrada y nos quedan varios interrogantes a seguir trabajando.

Conclusiones Comisión Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos [A] (turno mañana)

La coordinación de la comisión fue realizada por Patricia Iurcovich de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Fabián Bautista Saucedo, CETYS Universidad, México. Se hablo del diseño como elemento interviniente en la creación de marca y como el diseño se antepone al posicionamiento. Primero las marcas desarrollan el diseño, lo atractivo, construyen una identidad visual; luego comienza el proceso de conceptualización.

La enseñanza del diseño está llamada a ser un agente de cambio en la sociedad. Hoy se enfrenta ante un reto mayúsculo, vincularse con el sector productivo sin perder su objetivo original. Se habló de la importancia de ligar la ingeniería con el diseño en la actualidad. De cómo las grandes plantas en México llamadas maquiladoras aun en su desempeño de armar productos necesitan incorporar diseñadores aunque no sean las tradicionales fábricas. Como esta creciendo en el sector medicinal el diseño en la fabricación de equipos de alta complejidad. De la necesidad de incorporar la planeación estratégica a la actividad del diseñador.

También se hizo referencia a la importancia de vincular a los gobiernos conjuntamente con las universidades y las empresas para lograr proyectos mas permeables en la sociedad. Casi toso los expositores hablaron de la importancia de que las universidades en carreras de diseño incorporen materias de sustentabilidad y responsabilidad social ya que gran parte de los proyectos obedecen a temáticas en las sociedades. El diseño entre lo sensible y lo rígido.

Se habló del diseño como disciplina que debe tomar contacto con temáticas como gobernó, innovación, sociedad, sostenibilidad y empresas. El diseño ya no es solo diseño en el mundo actual. Se hizo referencia ala importancia de que en el estudio del arte el alumno pueda de ahí construir objetos de diseño.

Se habló de las acciones a través de las cuales los Programas de diseño Industrial estructuran el plan de estudios, al interior de un espacio académico, como una estrategia de fortalecimiento en el proceso de las prácticas de proyección social y extensión.

Se hizo referencia a crear cátedras con el nombre de algunas empresas, instituciones o bien el nombre del profesional a cargo. Asimismo las materias del último año de las carreras de diseño que otorgan crédito a los alumnos. Antes los proyectos convocados por los gobiernos tenían alumnos de las facultades de arquitectura o diseño, hoy para cada especialidad del proyecto se convoca a alumnos de las respectivas materias. En términos de diseño Por último se hizo foco en la importancia de generar materias que brinden servicio a la sociedad en términos de diseño.

Conclusiones Comisión Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos [A] (turno tarde)

La coordinación de la comisión fue realizada por Patricia Turcovich de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Laura Sáenz Belmonte, Universidad Autónoma de Nueva León, México.

Existe una creciente preocupación acerca de la pertinencia de la oferta educativa de nuestras universidades y su relación con las necesidades del mercado de trabajo. Los graduados universitarios deben ser capaces de obtener un trabajo que permite su desempeño profesional, así como su desarrollo personal basado en las calificaciones que adquieren durante su formación; esto ha obligado a las universidades a garantizar que sus estudiantes no sólo adquieran los conocimientos y desarrollen las habilidades de la disciplina, sino también a adquirir competencias no tradicionales (empleabilidad) que las empresas requieren de los graduados, tales como: habilidades sociales, liderazgo, trabajo en equipo, gestión del estrés e inteligencia emocional.

Actualmente se evalúa más el proceso que el diseño.

En un marco de florecimiento de las “economías creativas”, la mirada sobre el diseño y sus procesos para la gestión, creación e innovación, ya no constituye desconocido. En dicho marco su enseñanza y particular proceso metodológico, suponen la “formación proyectual” utilizando para ello, manejo tecnológico e interacción en redes de colaboración. Que perduran más en la actualidad las industrias creativas o las carreras tradicionales? La actividad de proyectar actúa entonces como espacio de síntesis, un modo de actuar común, gobernado por actitudes propias del “habitus proyectual” que comienzan a ser valoradas por las congruencias con las demandas del proceso emprendedor.

Se repite la idea de unir la ingeniería con el diseño. Esta creciendo en los estudiantes las propuestas de trabajar sobre proyectos sustentables como baños reciclables o soluciones a posteriori de desastres climáticos, y no siempre sobre las temáticas tradicionales.

Se habla de un proyecto como in house que permite articular las necesidades de los clientes con el abordaje publicitario producido por los alumnos. La facultad otorga referencias de los mismos a través de este proyecto.

(* El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

Conclusiones Comisión Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos [B] (turno tarde)

La coordinación de la comisión fue realizada por Diego Bresler de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Ana Torres, Universidad Autónoma de Nuevo León, México.

En la comisión se trató la conflictiva empresarial. Los diferentes niveles. Profesionales, Emprendedores y Empresas como diferentes ejercicios de una gran conflictiva.

Podemos resumir en tres ejes de reflexión:

Primer eje trató sobre algunas herramientas importantes para el mundo de los negocios. La utilización de elementos de comunicación para la comercialización de proyectos, negocios y similares. La utilización de elementos técnicos para complementar el desarrollo de negocios. En este caso, se refirió a la indumentaria industrial.

El segundo eje, trató el tema de como el potenciamiento de la mirada sobre las personas, más allá de su profesión y la mirada global e internacional puede cambiar el punto de vista de los proyectos y negocios. Para lograr recursos, talentos o financiamiento se debe concentrar la mirada humanística de los participantes.

El tercer eje trató la relación entre los casos en el aula y en el mercado real a través de acciones de trabajo en conjunto entre las empresas, universidades y organismos públicos. Se concluye que para una adecuada incorporación de temas empresariales en la educación universitaria, se debe realizar un trabajo de introspección de los participantes en los procesos y trabajar con la realidad del mercado para que las experiencias sean productivas.

(* El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

3. Formación para un diseño innovador y creativo

Conclusiones Comisión Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales (turno mañana)

La coordinación de la comisión fue realizada por Nicolás Sorriwas de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Gonzalo Aranda, Instituto Profesional y Universidad Santo Tomás, Chile.

Transmedia. El concepto vedette de la Comisión. El paso más allá de la incorporación de las redes sociales en el ámbito educativo, tan discutido en anteriores encuentros. La necesidad de una construcción sostenida, de una estructura firme alrededor del proceso de enseñanza-aprendizaje en el campo del diseño y la comunicación. La necesidad de forjar redes entre los estudiantes, entre los docentes, entre las instituciones educativas y entre los países latinoamericanos. Y la oportunidad de utilizar los medios digitales para hacerlo. Porque los chicos de hoy utilizan la técnica pero no necesariamente son guiados en su uso. Son youtubers pero no tienen una mirada personal del mundo, sólo utilizan la herramienta. El papel del educador contemporáneo es mostrarle al estudiante otras miradas. Transformarnos en referentes. Y para eso es necesario socializar nuestras experiencias, nuestros conocimientos. El concepto de trabajo colaborativo, la construcción colaborativa del conocimiento que vuelve a estar presente. Y la necesidad de mutar, los docentes, en facilitadores que motiven a nuestros estudiantes en un proceso de búsqueda interior que los lleven a encontrar su propio espacio de creación, su marca autoral. Hoy en día, las historias personales encuentran una nueva forma de transmisión en el audiovisual. Y los estudiantes quieren ser escuchados, quieren encontrarse con

alguien que esté dispuesto a escucharlos. Pareciera ser que, a pesar de estar hiperconectados, el gran desafío es que el mensaje del cambio se transmita, llegue hasta el receptor. Y ese es nuestro desafío, seguir trabajando para y con los estudiantes. Cuando el estudiante comienza a palpar las estrategias, el docente comienza a conocerlo y ahí es donde se hace posible la transmisión. Porque si hay algo peor que un estudiante desmotivado, es un docente desmotivado.

Conclusiones Comisión Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales (turno tarde)

La coordinación de la comisión fue realizada por Nicolás Sorrivás de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Rodrigo Eduardo Gómez Mura, Instituto Profesional y Universidad Santo Tomás, Chile

Una vez más las TICs. Parecería ser que no podemos encontrarle la vuelta a las TICs. Las formulamos y reformulamos. Las creemos salvadoras, fuente del cambio que, tanto la educación como la sociedad, está esperando. Y, sin embargo, todo se torna un círculo que aparentemente no tiene salida. Este año, el Congreso, presenta una propuesta diferenciadora. La I de las TICs ya no es la Información sino la Interacción. Porque la respuesta a la problemática de la educación es, sin duda alguna, la interacción. Porque el estudiante es un agente que interactúa pero con un medio ajeno a la educación. Una de las propuestas es utilizar las tecnologías emergentes como una nueva cultura del aprendizaje que cultiva la imaginación para un mundo en constante cambio. Pero, si el docente no está dispuesto a la constante actualización, nada puede hacerse. Sin embargo, un docente digital(izado) es un docente que acerca a sus estudiantes una experiencia mucho más realista. Las relaciones intermediales atienden a la heterogeneidad constitutiva de cada medio, las fronteras porosas entre medios y sus estados de cambio y evita las migraciones y modos de presencia de imágenes y relatos en un entorno mutante en expansión y transformación. Finalmente, el diseñador debe ser un activo investigador y coordinador desde una acción multidisciplinaria para mejorar el bienestar de la gente. Sobre todo el problema de la educación actual es un problema de vulnerabilidad. Y los docentes debemos comprometernos con el cambio. Seguir investigando las TICs que en ellas, alguna vez, aparecerá la respuesta.

(* El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

Conclusiones Comisión Nuevas formas de Producción, Tecnologías y Materiales (turno mañana)

La coordinación de la comisión fue realizada por Wenceslao Zavala de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

La comisión tuvo comienzo con la presentación del caso de *El libromedia* de la Editorial Santilla, y su falencia en el uso digital desde lo instrumental, comunicacional y

didáctico, de Mariana Bavoleo y María Belén Fernández. Luego Mercedes de los Milagros Nicolini presenta el proyecto multimedia educativo “Camino de la Constitución”. Seguido de la solución “Descripti-AR” de Miguel Enrique Higuera Marin. Una aplicación para la comprensión de las matemáticas. A continuación

André de F. Ramos | Erlan de Almeida Carvalho mostraron cómo lograron una adaptación de la obra literaria de Lewis Carroll *Alicia en el País de las Maravillas*, tomando elementos propios del Brasil para explicar la historia. La comisión finalizó con la exposición sobre el uso de “Gaming en el aula” por parte de Wenceslao Zavala. Luego de las exposiciones, la comisión llegó a la conclusión que la tecnología aún no es aprovechada como herramienta educativa en el aula, ya que aún mantenemos el uso tradicional de educación.

Conclusiones Comisión Nuevas formas de Producción, Tecnologías y Materiales (turno tarde)

La coordinación de la comisión fue realizada por Wenceslao Zavala de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Santiago Pazmiño, Universidad Equinoccial, Ecuador. La comisión Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales, tuvo comienzo con la exposición de Jerónimo Rivera basado en el libro de Alejandro Piscitelli *Proyecto Facebook* manifestó la necesidad de llevar a los alumnos a espacios virtuales para la enseñanza curricular. A Continuación, Renato Echegaray comparte el Diseño Didáctico para Nativos Digitales, basado en la Psicología de la Felicidad como factor de innovación en el diseño didáctico. Luego, Santiago Pazmiño nos habló sobre el Diseño de información multimedia como parte de la construcción simbólico cultural. Le siguió Cristiane Aun Bertoldi, comunicando su proyecto “Materialize”, en asociación con la politécnica Di Milano y la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de San Pablo. Siendo éste una colección física y digital de materiales para subvencionar prácticas proyectuales. Desde otro punto de vista, Fernando Rolando presentó el “Pensamiento en red”, donde planteó que desde la formación formal donde se condiciona a un pensamiento lineal, se debe guiar al cambio del pensamiento en red. Para finalizar Wilson Guamán nos contó cómo ha diseñado un soporte digital para el aprendizaje de las técnicas de ilustración. Como conclusión los participantes afirmaron el reto que representa la educación a estudiantes que van a tener empleos que aún no existen, y en un ambiente muy distante al presentado en las aulas actuales.

(* El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

Conclusiones Comisión Innovación Cultural [A] (turno mañana)

La coordinación de la comisión fue realizada por Marina Matarrese de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

En el transcurso de la sesión se abordaron dos ejes principales que atravesaron la totalidad de las ponencias propiciando un fructuoso intercambio entre los participantes. Los ejes fueron el factor social en el diseño y la participación de organizaciones de la sociedad civil para la consecución de estos proyectos sociales.

En efecto a partir de la exposición de diversas experiencias se puso en relieve tanto el acompañamiento de ONGs que procuraban mejorar e incidir beneficiosamente en diversas situaciones sociales. A la vez se destacó cómo el abordaje del diseño social contribuye a formar profesionales del diseño comprometidos socialmente y con capacidad crítica ante situaciones cotidianas. Las diversas ponencias coincidieron en la relevancia de la investigación cualitativa y la escucha del usuario para la resolución de estas problemáticas, resolución que no se da necesariamente en el plano objetual, sino que muchas veces reside en el diseño de estrategias que exceden el mero objeto.

Las ponencias de una u otra manera abordaron la comunicación con impacto social como un compromiso, el diseño más allá de los fines de lucro, la investigación en diseño social y humano en el marco de la responsabilidad social universitaria y la inclusión como diversas aristas de un gran tópico que comienza a cobrar relevancia en las agendas tanto universitarias como de las políticas públicas y que tienden a posicionar al diseño y a los diseñadores como una gran puerta y grandes catalizadores del cambio social.

Conclusiones Comisión Innovación Cultural [A] (turno tarde)

La coordinación de la comisión fue realizada por Marina Matarrese de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Eduardo Tapia, Universidad Tecnológica Metropolitana, Chile.

Las ponencias presentadas durante la sesión abordaron la problemática de la inclusión social desde el diseño planteando por un lado su relevancia a la hora de resolver algunas coyunturas sociales. Por el otro su necesidad como herramienta que facilita el diálogo intercultural y habilita la comunicación en mejores condiciones a personas con discapacidad, entre otras.

De este modo el eje aglutinante fue la inclusión y se trabajó sus diversas aristas. Desde la diferencia entre un modelo educativo que actualmente promueva sólo la integración y que ésta ni siquiera se termina de lograr, hasta las estrategias de un intérprete para estudiantes hipocacúsicos para lograr transmitir conceptos de diseño y así contribuir su formación profesional. Otras tres interesantes experiencias versaron en los proyectos llevados adelante por estudiantes de diseño de indumentaria que como requisito para su titulación deben realizar proyectos de indumentaria de carácter social y de este modo se incentiva un área poco explorada por estos futuros profesionales. En segundo lugar se puso en común el rediseño de una campaña de comunicación para la ONG Cascos Verdes y cómo algunos de los estudiantes a partir de esta experiencia con un alto nivel de compromiso han

solicitado participar, a pesar de haber aprobado la cursada, de las futuras experiencias de cátedra.

Por último, se exploraron las deficiencias en el diseño de los formatos actuales de los libros para ciegos y se presentó una propuesta que integra un diseño para videntes y no videntes y está acompañada del diseño de texturas como uno de los otros soportes de la lectura.

En definitiva se pusieron en común diversas experiencias que exploraron la amalgama entre diseño e inclusión y sus efectos tanto para la comunidad educativa como para el resto de la sociedad en su conjunto.

(* El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

Conclusiones Comisión Innovación Cultural [B] (turno mañana)

La coordinación de la comisión fue realizada por Marisa Ruiz de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Juliet Donoso Bolaño, ECCI, Colombia.

La palabra “social” fue el eje dominante junto a sus distintas derivaciones (solidaridad social, diseño social, inclusión social, construcción social) junto a la palabra “inclusión” en una jornada por demás interesante, y con la revelación de datos que ponen en situación, un escenario que requiere de un estudio y aplicación de medidas por demás urgentes.

La acción didáctica pedagógica junto con los grupos sociales, fue un claro ejemplo de qué tipo de diseño es factible aplicar, sobre todo cuando se aprecian resultados concretos, y más aún en las poblaciones con menores recursos. Por ejemplo, en una de las ponencias al referirse sobre los beneficios inmediatos que ofrece la carrera de “Diseño de Moda”, y la posibilidad de generar ingresos al estudiante simultáneamente prosigue con sus estudios, convierte este caso en una realidad por demás tangible. La inclusión social no queda limitada al mejoramiento económico de las clases más postergadas. La verdadera inclusión comienza desde el llano, donde las discriminaciones no asoman, y donde las diferencias económicas aún no tallan y dividen a las personas. El caso expuesto sobre las personas con capacidad auditiva reducida, potenciando la creatividad, aplicando la teoría de los “Ritmos Mentales” es un claro ejemplo que es posible. Sin embargo, una de las ponencias revelan un dato proporcionado por la ONU poco difundido a nivel social que enciende una luz de alarma: el sesenta por ciento de los jóvenes del mundo es “NI - NI”, en otras palabras: NI estudia y NI trabaja. Si todos sabemos que la juventud es el motor de un país, y serán los líderes del futuro, el desafío por incorporar a esta generación en el circuito productivo es más que urgente.

En conclusión: ya sea hablando de sociedades o economías regionales, distintos planes de diseño se están aplicando con singular éxito y con todas las potencialidades de presentar un futuro promisorio que consiga alcanzar el éxito deseado, pero contrasta la urgencia demandante que el sesenta por ciento de los jóvenes del mundo está

fuera del sistema. Quizás esto último nos enfrente al mayor desafío por vencer en los años por venir.

Conclusiones Comisión Innovación Cultural [B] (turno tarde)

La coordinación de la comisión fue realizada por Marisa Ruiz de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Pablo Melzer, Duoc UC, Chile.

Otra jornada donde el eje transversal se confirma y acentúa cada vez más: la relación con el semejante y las distintas posibilidades de ofrecer mediante los distintos canales de comunicación, no sólo poner en conocimiento usos y razones. Es la puesta en práctica sin más de todas las herramientas comunicacionales que se dispongan para tratar de alcanzar objetivos que persigan el bien común. La gran pregunta de la humanidad sobre la teoría del huevo y la gallina, una vez más aparece cuando uno de los profesionales expone: ¿Es el diseño una herramienta que transforme sociedades o es la sociedad la que inspira o es la consecuencia para la creación de nuevas herramientas? Y en este aspecto, parece poco relevante quien es el “culpable”. Las acciones son las que verdaderamente importan y la puesta en marcha de ellas, más allá de los resultados puestos en pantalla y compartidos por el auditorio. En toda sociedad, la ampliación del conocimiento es una vía de escape a la pobreza, es una inversión segura a futuro.

Dejo un párrafo para dedicarlo especialmente a los llamados “proyectos con compromiso social”, donde un mismo proyecto debe ejecutarse con distintas políticas de diseño, dependiendo del tipo de sociedad, nivel socio-económico, donde el diseñador se consolide en un profesional versátil y todo terreno.

Según lo observado, el reto parece difícil y complejo, más no imposible. A medida que las ponencias se fueron desarrollando y los diferentes desafíos que fueron planteando cada uno de los expositores (algunos hasta de aguda comprensión), dan como resultado que estamos ante un largo y sinuoso camino como reza el título de una de las canciones de The Beatles, pero si ese camino es nutrido como las ramas que se desprenden del árbol, no sólo fortalecerán y protegerán el tronco, le asegurarán una larga vida.

(*) El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

Conclusiones Comisión Estudios Artísticos y Creativos [A] (turno mañana)

La coordinación de la comisión fue realizada por Andrea Pontoriero de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Eugenia Mosteiro, Universidad de Palermo, Argentina. En la comisión Estudios artísticos y creativos se plantearon las problemáticas que se manifiestan tanto en el arte como en el diseño, abordando temáticas como el

arte urbano, el diseño gráfico, la arquitectura, la plástica y el espectáculo.

Dentro del eje de lo artístico y la creatividad y de lo heterogéneo de los temas y dispositivos abordados, se buscaron los siguientes puntos en común entre los expositores:

1. El elemento lúdico como una forma de comprometer la imaginación, el cuerpo y la mente y atraer al espectador del objeto artístico, pero también como una forma de construir escenarios que permitan el desarrollo de la creatividad.
2. Lo funcional y lo abstracto. Se deconstruyó esta antigua dicotomía entre arte y diseño y se habló de lo racional y lo emocional como partes constitutivas del arte y del diseño, destacándose lo emocional como una forma de comunicar y de provocar sensaciones en el espectador o en aquel que aprecia una obra de arte o una pieza de diseño.
3. La búsqueda de una narrativa para el objeto artístico, de diseño o el arte urbano que se logre a través de la deconstrucción de un alfabeto y posterior reconstrucción creativa de un código.
4. La incorporación del espectador en el objeto espectacular o de diseño.
5. La construcción de los códigos dentro del objeto y la necesaria introducción de las claves de lectura que permita la interpretación de los mismos.
6. La necesidad de la metáfora como forma de transmitir una experiencia estética.

En definitiva, el trabajo en la comisión articuló las problemáticas que ligan al arte y al diseño en la búsqueda de la creatividad, de técnicas, herramientas que permitan que se desarrollen la imaginación y la sensorialidad tanto de aquellos que los producen como de aquellos que lo terminan de crear a partir de la significación que le otorgan. El objeto no se constituye como tal sin aquel que lo completa con su mirada.

(*) El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

Conclusiones Comisión Estudios Artísticos y Creativos [B] (turno tarde)

La coordinación de la comisión fue realizada por Andrea Marrazi de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

En la Comisión Estudios Artísticos y Creativos se trabajó por sobre todo la relación interdisciplinar como aporte y la importancia de la individualidad de cada alumno, en la enseñanza de las artes. Miriam Estrella Persiani de Santamarina y Miryam del Valle Pirsch presentaron su ponencia con el objetivo de poder mostrar el trabajo realizado en un taller literario en un instituto superior de formación docente con textos de Anthony Browne, relacionando la literatura y el diseño. Ana Paula Margarites ejemplificó sobre un proyecto experimental, en el cual los alumnos debían diseñar un cartel de una película. Pero en lugar de partir de un film, lo hacían en referencia a un tema musical. Beatriz Angélica Harispe contó la experiencia que lleva hace más de diez años,

abordando la Psicología en los Profesorados de Arte. María Gabriela López analizó publicidades (televisivas y gráficas), de amplia difusión, emitidas durante los años 2007-2012 en la Argentina, para demostrar la capacidad educativa de la estética y su influencia en la sociedad. Mariana Torres Luyo, propuso abordar la enseñanza de la fotografía a partir de dos lineamientos: por una parte, la práctica de la disciplina a partir de la recuperación del concepto de Donald Schön (1998) de ‘aprender haciendo’ y, por otra, desde la propuesta de Bruner (1994) en torno al concepto de ‘narrativa’ en tanto “medio para vehicular el conocimiento”. Marisol Lacánfora y Claudia Zanchetta, presentaron un proyecto que realizaron juntos con alumnos de un secundario, que les permitió explorar en el aula, el universo poético, corporal, plástico, teatral para darles lugar a los jóvenes a exteriorizar sus inquietudes y emociones. Andrea Marrazzi, describió los puntos a tener en cuenta en cuanto al rol docente para incentivar y acompañar al alumno de comedia musical.

(*) El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

4. Investigación y Política Editorial

Conclusiones Comisión Investigación. Metodología y Técnicas [A] (turno mañana)

La coordinación de la comisión fue realizada por Rosa Chalko de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Mark Michael Betts Alvear, Fundación Universidad del Norte, Colombia.

En la comisión *Investigación, Metodología y técnicas* se expusieron diversos tópicos que tuvieron como signo común la puesta en tema y debate de aspectos teóricos y epistemológicos de la investigación en diseño.

De las distintas exposiciones emergió la consideración de la investigación en diseño como una práctica situada en un contexto social, cultural y temporal, cuyos elementos a estudiar se encuentran en las prácticas, los discursos y los artefactos; en oposición a las definiciones de corte universalista o esencialista.

En este sentido, se afirma el carácter multidisciplinar de los estudios aplicados tanto a las prácticas de diseño y sus artefactos como a las teorías y conceptos que lo explican. Es así que también merecen especial atención las herramientas e instrumentos metodológicos para el relevamiento de los datos que a la luz de los nuevos marcos epistemológicos también son reformulados y nuevamente validados, articulando las investigaciones en el campo con los sustentos teóricos.

Estos aspectos repercuten en la enseñanza del diseño que comporta una doble dimensión: las prácticas de diseño y la necesaria reflexión sobre los propios procesos del diseñar.

Desde la relación de la investigación con las instituciones, la comisión formula una recomendación para su fomento por parte de las políticas universitarias como así también del incentivo para la ampliación de mapeos

sobre investigación y estudios meta-investigativos a nivel regional.

Para concluir, se debatió sobre la necesidad de rediscutir las tradiciones canónicas respecto a los enfoques y métodos de investigación, de modo de incluir los nuevos paradigmas de las ciencias sociales como por ejemplo los estudios culturales o los enfoques performativos que permitan construir nuevos interrogantes en el campo del diseño.

Conclusiones Comisión Investigación. Metodología y Técnicas [A] (turno tarde)

La coordinación de la comisión fue realizada por Rosa Chalko de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Marta Molina González, Universidad Autónoma de Nuevo León, México.

Las exposiciones de la comisión tuvieron como factor en común los estudios en torno a la percepción de objetos y dispositivos de diseño. En todos los casos se coincidió con una perspectiva renovada de la recepción a partir de la introducción de nuevos enfoques teóricos como la fenología reconsiderada, la estética y la hibridación. Estos marcos teóricos reponen aspectos sensoriales, experienciales y emocionales del diseño abriendo la posibilidad de pensar desde allí lo espiritual en términos de la sensibilidad en la recepción del diseño.

Una de las categorías que atravesó los estudios es la problematización del espacio en distintas representaciones:

- El espacio arquitectónico, diseñado desde una intención de multi-sensorialidad y en discusión con una histórica predominancia visual, o estudiado desde la recepción de no videntes.
- El espacio público en diálogo con políticas públicas de actualización, revitalización y experiencia del acontecimiento histórico que inducen nuevas formas de subjetividad política y construcción de ciudadanía.
- Y en el cine, tanto en la representación visual del espacio urbano y sus connotaciones como en un espacio o territorio subjetivo construido por la música.

Para concluir, la comisión propicia como sistema válido para la investigación en diseño los aportes teóricos de otras disciplinas que permiten oxigenar los estudios de diseño a partir de recuperar categorías de otros campos en la idea de hibridación tanto teórica como metodológica.

(*) El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

Conclusiones Comisión Investigación. Metodología y Técnicas [B] (turno mañana)

La coordinación de la comisión fue realizada por Fabiola Knop de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Teresita de Jesús Serrano Arias, UNIMINUTO, Colombia.

Uno de los conceptos más reiterados en la comisión, tiene que ver con el trabajo multidisciplinar. A través de la Extensión, como actividad curricular, se busca la integración de la docencia y la investigación.

La fortaleza académica es buscar estrategias capaces de integrar las visiones y las gestiones sociales, permitiendo una construcción colectiva de la historia, a través de los estudiantes. Esa conexión es lo que facilita la permanencia de los alumnos en las universidades.

La construcción colectiva de la historia a través de los estudiantes, permite la reflexión y el cambio; apareciendo como eje fundamental para la evolución en el campo de la educación, el “relato”. La idea es buscar la riqueza de la información en ese relato, luego traducido en un objeto o producto.

Por ende, el diseñador como articulador y transmisor de la memoria oral, debe estar al servicio de las necesidades de una comunidad.

Conclusiones Comisión Investigación. Metodología y Técnicas [B] (turno tarde)

La coordinación de la comisión fue realizada por Fabiola Knop de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Liuba Margarita Alberti Zurita, Universidad de Los Andes, Venezuela.

Se debe tener en cuenta a la hora de trabajar en investigación cuáles son las líneas y las categorías que establecen los proyectos.

Se piensa en un proyecto investigativo con un proceso creativo, concluyendo en una etapa proyectiva. Pero el debate está en la posibilidad de que lo proyectual le gane a la investigación. Para que esto no suceda, una buena administración de la metodología deberá integrar y no escindir en el campo académico.

El abordaje teórico es enriquecedor y es parte de la producción, para así vincular lo proyectual con la teoría. Se debe pensar en una forma interdisciplinar de trabajo, donde la reflexión y la participación mejoren el trabajo en equipo.

La formación académica profesional, bajo este análisis, debe vincular a la visión científica y humanística, creando líneas de investigación vinculadas a intereses comunes. De esta manera se fortalece el concepto de “inclusión”.

(* El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

Conclusiones Comisión Diseño en Perspectiva (Maestría y Licenciatura en Diseño) (turno tarde)

La coordinación de la comisión fue realizada por Marisa Cuervo de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por José Luis Oviedo, Universidad de Palermo, Perú.

Las reflexiones de esta comisión fueron realizadas en el marco del Acuerdo Académico entre la School of Design

Carnegie Mellon University y la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

La Comisión Diseño en Perspectiva compuesta por Profesionales-Cursantes de nuestros Programas de Maestría en Diseño y Licenciatura en Diseño en compañía de la Docente a cargo de la asignatura Diseño, Comunicación y Organización IV, trabajaron algunas de las miradas y perspectivas del Diseño vinculadas con sus demandas más contemporáneas. A través de una serie de ponencias gestadas en un marco de reflexión de contenidos del Diseño, cada ponente expuso acerca del cruce de sus temáticas, con los aspectos del compromiso social del diseñador, las problemáticas que viene generando el modelo hiperconsumista, el agotamiento de prácticas del modelo industrial, la agresión de los ciclos de obsolescencia programada, el impacto ambiental y el tratamiento de los desechos, el agotamiento de los recursos naturales y la necesidad de activar una actitud más consciente y sostenible en las prácticas del diseñador.

Algunos de los aspectos más discutidos y nombrados revisaron las ideas de un diseñador focalizado en las problemáticas de la sociedad; donde las necesidades estén centradas en el hombre y no en los productos; de la definición de esa escala de necesidades básicas en la exploración de modelos alternativos hacia un diseño más emocional que promueva una cultura *slow*, de ciclos más largos junto con la educación del consumidor; de la creación de programas de tendencias funcionales a los conceptos de sostenibilidad; de la importancia de generar y promover diálogos entre Diseñadores y comunidades – pueblos originarios, donde asuma una postura de apoyo a la educación, la utilización de los recursos, el reciclaje, el rescate de la cultura local-regional como de la inferencia de sus prácticas de respeto al medioambiente, el vínculo con la tierra y el respeto de la identidad; la comprensión de que existe más de una estrategia para la solución de un mismo problema y que problemas intrincados o complejos requieren de una red como vehículo hacia la construcción de un conocimiento debatible y disponible para todos en la búsqueda de una revolución cultural; entre otras ideas que ponen en agenda la necesidad de pensar en un diseñador cuyo perfil se vaya nutriendo de aptitudes de visión de futuro y amplia capacidad reflexiva, en relación con los aspectos más históricos, constructivos y proyectuales del diseño, como con los de responsabilidad social y ambiental posibles de ir gestando un pensamiento de transición del diseño hacia mejores prácticas.

(* El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

Conclusiones Comisión Doctorado en Diseño (turno mañana)

La coordinación de la comisión fue realizada por Martín Isidoro de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Carlos Ubaldo Mendivil, Instituto Tecnológico de Sonora, México.

En la comisión (mañana) de los avances de tesis del Doctorado, las investigaciones del diseño son abordadas desde las perspectivas jurídica, sociológica, educativa, histórica y discursiva. María Esther Llerena Grandá nos introduce al ámbito legal con su trabajo *La autoría en diseño y su relación con el derecho*. Hace foco en el diseño gráfico y los derechos de autor, estos últimos salvaguardados por los derechos patrimoniales, esto es, derechos de explotación económica, y los morales, que consideran el derecho personal que reconoce el vínculo autor-obra. Annabella Ponce Pérez con su proyecto *La construcción metafórica del El Principio de la Vestimenta desde una perspectiva sociológica de la moda*, nos propone adentrarnos en el texto del Goodfried Semper *El principio de la Vestimenta en la arquitectura* para establecer la relación metafórica de la arquitectura y la indumentaria de la moda. Carlos Mendivil investiga *Los programas académicos de diseño gráfico al interior de las Universidades Mexicanas*. Allí, la gran debilidad del Diseño Gráfico es la falta de parámetros unificados en relación a su enseñanza, por lo cual los programas difieren fuertemente en sus contenidos, no siendo posible comprender *prima facie* si los mismos se encuentran a la vanguardia y es urgente sistematizar indicadores. Ovidio Morales estudia *La institucionalización del Diseño Industrial en Guatemala durante la década de los años 80*, buscando los fundamentos filosóficos en autores como Foucault. Historiar la disciplina en sus acontecimientos recientes es historiar a sus actores, que brindarán un testimonio invaluable y fundamental para construir antecedentes sólidos. Caridad González Maldonado examina el *Poder y significación en el discurso de Marca País Ecuador*. Este país ha relanzado su Marca País en tres oportunidades en esta última década, a la par de los gobiernos de turno. Estudiarla desde las raíces de su génesis, busca generar una lectura más amplia que posibilite mejorar su incidencia, socialización y su perdurabilidad.

Conclusiones Comisión Doctorado en Diseño (turno tarde)

La coordinación de la comisión fue realizada por Martín Isidoro de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Yvonne Dorelly Quinche Puentes, Universidad de Palermo, Colombia.

En la comisión (tarde) de los avances de tesis del Doctorado, las investigaciones del diseño son abordadas desde la fiesta, la educación, la comunicación y la artesanía. Diana Gabriela Flores Carrillo estudia la *Fiesta de la Fruta y de las Flores F.F.F una mirada hacia sus formas simbólicas, análisis de los aspectos visibles: "carros alegóricos" que otorgan vida a la fiesta 2000-2015*. El foco de análisis es la parafernalia de esta celebración de Ambato surgida en 1951 para rehabilitar económicamente esta región destruida por un terremoto. Santiago Barriga con sus *Fundamentos teóricos en la enseñanza del Diseño Gráfico en la Universidad de Chimborazo desde el año 2008 a 2015* nos introduce a la polémica problemática de las carreras cuyos intereses cortoplacistas de satisfacción del mercado actual perjudican la formación teórica del educando. El

interrogante planteado es si el diseño es un oficio o una actividad proyectual. Angélica Tirado también estudia la fiesta en *La Diablada Pillareña: Análisis morfológico de las máscaras de diablo de las partidas de la parroquia Tungipamba y Marcos Espinel 2015*, pero desde un elemento enigmático como la máscara. Su análisis implica no sólo abordajes iconográficos sino también culturales y etnográficos. Yvonne Dorelly Quinche estudia los *Rasgos de la Comunicación y Diseño en las tarjetas de celebración. Análisis identitarios y simbólicos como medios de expresión social*. El campo de los sentimientos es abordado a partir de la sistematización de los valores manifiestos en estas tarjetas, que contribuyen a una armonía social utilizando el diseño gráfico. El debate se abre en relación a los avances tecnológicos, la comercialización de sentimientos, la cultura de masas. Roberto Paolo Arévalo Ortíz investiga la circulación y resignificación de la *Simbología precolombina en la producción artesanal textil de shigras (bolsos) entre los Puruhá (Chimborazo, Ecuador)*. Esta artesanía textil tiene un significado simbólico de carácter precolombino. Conocer en profundidad este patrimonio cultural intangible es fundamental para adentrarnos en la problemática identitaria de la sociedad ecuatoriana actual.

(*) El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

5. Sustentabilidad y Ecodiseño en la Enseñanza

Conclusiones Comisión Diseño, Medioambiente y Ecología [A] (turno mañana y tarde)

La coordinación de la comisión fue realizada por Daniel Wolf de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Germán Streckwall, Universidad Católica de La Plata, Argentina.

La Comisión Diseño, Medioambiente y Ecología del VI Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño contó con la comprometida participación de referentes de destacadas instituciones de Brasil y Argentina. Estuvieron representadas la Universidad Nacional de Córdoba, Universidad Nacional de Mar del Plata, Universidad Católica de La Plata, el Instituto Europeo de Design –Brasil–, el SENAI- CETIQT, la Universidad Nacional del Litoral, la UCSE y la Universidad de Palermo.

La actividad se desarrolló en dos comisiones donde se pudieron observar y debatir distintas experiencias de vinculación del llamado diseño para la sustentabilidad en ámbitos y disciplinas de diferente orden. Pudiendo, en cada caso, documentar la actualidad, compromiso y potencialidad que el diseño en sus distintas vertientes puede y debe proveer.

En todas las ponencias quedó patente la necesidad de un abordaje interdisciplinario que pueda dar respuestas didácticas, proyectuales y reflexivas en un entorno complejo y que no admite miradas superfluas.

Silvina Mocchi (UNC) planteó que para poder enseñar lo sustentable debe poder cuestionarse los planes de estudio

así como los espacios de enseñanza incitando a poner en crisis los elementos tradicionales en el proceso creativo. Mariana González Insua hizo foco en el caso de los residuos sólidos de la Ciudad de Mar del Plata, analizando y promoviendo la aplicación de una cultura para la sustentabilidad.

Germán Streckwall y Hugo Bezzati (UCLP) remarcaron la importancia de generar conciencia sustentable en los estudiantes a partir de una mirada integradora del sujeto. Leila Lemgruber (IEdd) planteó que en una sociedad hipermoderna dominada por un capitalismo de mercado la sustentabilidad es una utopía. Por lo que debe deconstruirse el escenario de la insustentabilidad a fin de posibilitar una intervención superadora e integrada por parte de los diseñadores.

Paola de Lima Vichy y Thais Emanuele de Oliveira Fagotti (SENAI) exhibieron un caso real donde la Universidad y una empresa aunaron esfuerzos para la realización de un proyecto que logra articular sustentabilidad y rentabilidad orientado a una salida real al mercado.

Juan Bautista Nieva (UNL) propuso un proyecto de investigación donde estudia los aportes existentes en diseño sustentable en las universidades nacionales argentinas en el campo de la comunicación visual.

Diego Porello (UCSE) Rafaela, relató su experiencia en el armado de contenidos de la asignatura Planificación y Gestión de proyecto de Diseño, cuya acción dio inicio a un proyecto de investigación acerca de la gestión del recurso papel por parte de los diseñadores en la provincia de Santa Fe.

Claudia Amaral (SENAI) ofreció su mirada acerca de las posibilidades de cuestionamiento al sistema de moda y consumo desde su experiencia docente en la carrera de Técnica de Producción de Vestuario.

Concluyó Daniel Wolf (UP) quien relató el abordaje que se realiza dentro de la carrera de Diseño Industrial de la Universidad de Palermo a la cuestión sustentable. Se exhibieron diferentes proyectos donde estudiantes desarrollaron casos de vinculación con empresas y ONGs donde se pudo evaluarla articulación de la práctica del proyecto en la aulas con la orientación hacia una cultura de la sustentabilidad.

(* El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

Conclusiones Comisión Diseño, Medioambiente y Ecología [B] (turno mañana)

La coordinación de la comisión fue realizada por Lorena Bidegain de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por María Patricia Lopera Calle, Institución Universitaria Pascual Bravo, Colombia.

El objetivo de este trabajo es presentar los resultados parciales del proyecto de Ciencia, Tecnología y productos. Como proyecto de extensión en un laboratorio e integrando las Cátedras de Matemáticas y Química, los alumnos generan un filtro de agua y como segundo proyecto se desarrolla un prototipo para energía eólica renovable. El Diseño

industrial representa ayudado por las ciencias, soluciones concretas y contribuye al ejercicio interdisciplinario.

Desde la cultura del proyecto, se busca revalorizar ese concepto, a partir de vincular de manera positiva diseño, cultura y sustentabilidad. Para ello, utilizamos estrategias de proyecto ingeniosas, atentas al contexto y a su impacto ambiental, social y económico, en un enfoque que hemos denominado Postdiseño.

Siguiendo con el concepto de diseñar la segunda vida de los objetos, se presentó un avance de tesis sobre los niños de preescolar de las escuelas verdes de la Ciudad de Buenos Aires. La investigación muestra como los niños le otorgan a los envases una segunda función generando nuevos objetos de diseño.

El diseño es un actor clave en el proceso de reconstrucción del bienestar social. El diseñador es capaz de proyectar emociones y significados a través de formas, colores y materiales. Actualmente, se convierte en motor de innovaciones socio-culturales y tecnológicos. Se pretende presentar el papel del diseño en la sociedad contemporánea, la identificación de los autores corroboran este discurso y la presentación de estudios de casos ilustran esta actuación proyectual.

Para finalizar hablando de sostenibilidad en términos de la sociedad actual, surge reconocer que el vigente modelo socioeconómico de producción y consumo es insostenible. ¿Cómo hacer para que se practique el concepto de sostenibilidad en la universidad?, trabajar interdisciplinariamente, desde las distintas áreas de la universidad.

Conclusiones Comisión Diseño, Medioambiente y Ecología [B] (turno tarde)

La coordinación de la comisión fue realizada por Lorena Bidegain de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

La arquitectura ampara al hombre de lo otro a la vez que le permite estar en eso otro. ¿Cómo redefinir la relación entre la construcción del hábitat humano? ¿Los hombres habitamos u ocupamos el planeta? Responder estos interrogantes exige una re imaginación radical de la actual relación entre los seres humanos y el sistema planetario a través del establecimiento de nuevos protocolos de diseño de la convivencia en la búsqueda de un nuevo sistema de respuestas a la necesidad de habitar humano. Bajo esta idea el siguiente proyecto es el desarrollo y la aplicación de productos de diseño gráfico y de productos, con el fin de recalificar el espacio Bauru y generar una infraestructura adecuada que permita un uso completo de su potencial. Aprovechando la naturaleza la biomimética es una técnica analógica que busca en la naturaleza elementos funcionales para el desarrollo de soluciones tecnológicas. Se pretende exponer cómo este método determina herramientas de análisis y experimentación para el diseño de productos.

Asimismo se propone un análisis, en este caso, de los procesos educativos y métodos presentados en los cursos de, métodos para la licenciatura en diseño, con una fuerte tendencia a prácticas sostenibles. Este contexto requiere nuevos diseñadores multi-disciplinarios con el fin de sistematizar el contenido calificado del plan de estudios de varios cursos de diseño.

Para concluir, el desarrollo del proyecto hecho del Deshecho se ha visto obligado a adaptar las acciones pedagógicas, surgiendo la necesidad de implementarse en los diferentes niveles de enseñanza, con sus respectivas particularidades. Desde este punto de partida empezar a pensar la necesidad de un programa socioeducativo ambiental e integral.

(*) El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

Conclusiones Comisión Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje (turno mañana)

La coordinación de la comisión fue realizada por Inés Bermejo de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Beatriz Martino Matos, Universidad Estadual Paulista, Brasil.

En la Comisión “Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje” se puso de manifiesto que cuando se habla de Sustentabilidad, ya no se refiere exclusivamente a la utilización de materiales y recursos “verdes” relacionados al reciclaje y a la reutilización. Por el contrario, se observa un nuevo discurso en el que se reivindica el proceso. En todos los casos que se estudiaron a lo largo de la jornada se trabajó sobre la necesidad de respetar los factores intervinientes en los procesos proyectuales. Se dijo, entonces, que ya no se trata de un discurso verde independiente y de voluntades sueltas, sino que comienza a observarse una apropiación de la conciencia sustentable que se manifiesta desde la génesis de los proyectos. Se pone en evidencia a partir de esta reflexión que el nuevo paradigma que aborda el problema del diseño sostenible ya no apunta a una metodología específica de proyectación para lograr productos únicamente *ecofriendly*, sino que todo desarrollo proyectual debe ser abordado desde un proceso consciente, profesional y versátil cuyo resultado sustentable se verá en una integración de la voluntad de diseño a largo plazo.

Conclusiones Comisión 5.2 Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje (turno tarde)

La coordinación de la comisión fue realizada por Inés Bermejo de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Luciana Scherbosky Vañek, Universidad Nacional de Cuyo, Argentina.

En la Comisión “Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje” se hicieron abordajes temáticos que articularon a las disciplinas del diseño industrial, textil y la arquitectura. Todas ellas se vincularon a través de una mirada incipiente que ya no trata al producto como un resultado aparentemente “sustentable”, sino que naturaliza la necesidad de trabajar con la sociedad en la razón de ser de los proyectos para alcanzar un desarrollo sostenible. Se pone de manifiesto que no es posible desarrollar un diseño sostenible si no se tiene una sociedad sostenible.

Por ello, el trabajo cooperativo y el diseño solidario, entre otras formas de proyectos en colaboración con la comunidad, se vuelven indispensables para alejar el valor de lo sustentable de los discursos del mercado y el consumo, y acercar la conciencia de la posibilidad de cambio a la sociedad. Es en consecuencia necesario buscar una manera de articular el conocimiento académico con el popular, para así alcanzar una real apropiación de la necesidad, la reflexión y el método de trabajo. Por estas razones, se concluye que el nombre de la comisión ya no representa la inquietud que hasta ahora denominaba a la problemática, y por ello se sugiere que se reconsidere un título que sintetice todas las variables intervinientes que se discutieron en la jornada. “Diseño social para una sociedad sostenible” es la matriz que aúna las reflexiones de los conferencistas.

(*) El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

6. Identidad, Cultura y Tendencias en Diseño

Conclusiones Comisión Observatorio de Tendencias [A] (turno tarde)

La coordinación de la comisión fue realizada por Marlene Bielich de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Juliana Barbosa, Universidade Federal de Minas Gerais, Brasil.

A modo de conclusión, considero que en el módulo Observatorio de Tendencias, dentro del marco del Congreso de Enseñanza de Diseño 2015 en Universidad de Palermo, plantea un hilo conductor y es el hecho de “repensar” y “re-accionar”, para dejar de mirar y comenzar a Observar. Comenzar desde uno mismo, como constructor social, desde las empresas, desde los artesanos, desde los estudiantes, desde las instituciones, y hasta desde las tipologías. Se percibe la necesidad de un cambio de mentalidad.

El módulo tuvo un cierto componente poético y romántico, que propuso repensar y cerrar el módulo llevando a casa, una propuesta, una pregunta y una inquietud.

El módulo comenzó con la evolución histórica de la sastrería de Juliana Barbosa, quien propone hacer un recorrido y un registro del proceso de un sastre, proponiendo una vuelta al arte del oficio, al arte del tizado, al arte del corte y arte del oficio.

Luego llego, Amarras, de Leticia Duarte (Uruguay) quien propone un taller en el cual el objetivo específico es la realización de una prenda de punto en todos sus aspectos técnicos. En busca de nuevas temáticas que inspiren y despierten la creatividad en los estudiantes, no olvidando la cuota de pasión.

Carolina Nicoletti (Chile), comenzó su charla diciendo que quería provocar “reflexión”; con la moda y el aquí y ahora. Las personas no cuestionan nada de lo que hay detrás: estamos sobre informados por crónicas periodísticas y subdesarrollados en materia de inteligencia histórica. A su vez, plantea; ¿Cómo permea la moda en

la sociedad? y cuenta como H&M en Chile está causando una re estructuración de muchas empresas y un terremoto al diseño de autor. Seguido se presentaron las creadoras del Instituto Palladio (Mar del Plata), quienes proponen proyectar un espacio de vínculos en constante evolución. Re pensar donde estamos, que buscamos, que leemos, poder privilegiarnos y darle valor a los lazos sociales, la memoria, el cuidado de los recursos naturales, la belleza como símbolo de salud, el poder de las personas en red, La desaceleración y responsabilidad en el consumo, El Progreso y lo retro. Finalmente y para cerrar, Se presentó Lucía Acar (Brasil), y propuso hablar de una cultura “self” que se anima a que sean los propios empresarios misma en la búsqueda del éxito y la visibilidad. Esto hace que el diseño de moda se puede considerar como una vanguardia de la vida cotidiana en la metrópolis.

(*) El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

Conclusiones Comisión Identidades Locales y Regionales [A] (turno mañana)

La coordinación de la comisión fue realizada por Mercedes Pombo de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

En la comisión Identidades Locales y Regionales A se presentaron distintas experiencias que, desde una perspectiva social, dejan ver los alcances del diseño a la hora de pensar la integración de todos los agentes de una comunidad. ¿Es posible que el diseño y sus diseñadores sean quienes lideren distintos proyectos sobre identidad social, nacional y territorial? Varios de las exposiciones dieron cuenta de esto, por ejemplo el caso de la Universidad de Playa ancha en Chile o la Universidad Metropolitana del Ecuador.

Algunas de las conclusiones a las que se arribó en el debate posterior a las exposiciones son las siguientes:

- Es necesario comprender que la identidad es una construcción política, un discurso que puede construirse y deconstruirse históricamente.
- Es preferible que el diseñador trabaje interdisciplinariamente los proyectos para comprender profundamente y de una manera más holística a las sociedades y sus actores.
- Es fundamental que se genere una postura activa dentro de los protagonistas del diseño y la comunicación de cada sociedad para contribuir en la construcción de esa identidad regional/nacional.
- Con respecto a las sociedades latinoamericanas se llegó a la conclusión de que en la actualidad es importante que la identidad se construya desde el interior de estas sociedades y no que sean construcciones impuestas desde afuera, por países hegemónicos.

Conclusiones Comisión Identidades Locales y Regionales [A] (turno tarde)

La coordinación de la comisión fue realizada por Mercedes Pombo de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Norberto Fabian Diaz Duarte, Manuela Beltrán / Corporación Educativa ITAE Universidade Federal de Minas Gerais, Brasil.

Las ponencias de la comisión Identidades Locales y Regionales se concentraron mayormente en el rol del diseño para integrar las distintas identidades de cada región en un discurso más amplio, basado en la identidad latinoamericana. Se reflexionó sobre diferentes perspectivas frente al rol del diseño y la identidad:

- Se planteó la capacidad del diseño para generar apropiación social del patrimonio cultural, ya que éste genera persuasiones que pueden contribuir a rescatar la memoria social y comunitaria, permitiendo que sus raíces se conserven con orgullo.
- Se cuestionó cómo el diseño y la identidad cultural han sido afectados por el modelo de producción industrial, permitiendo que la creación artesanal –y con ella la identidad de los pueblos y sus manifestaciones culturales– se pierdan.
- Se expuso la posibilidad de que se genere una retroalimentación de culturas entre las comunidades investigadas con los investigadores como representantes de una cultura externa.
- Se estableció que no se puede asumir la realidad contextual como una única e irrefutable verdad sino que debe pensarse como ficciones armadas por sus mismos actores. Frente a este contexto, el diseño puede ser considerado el responsable de articular los símbolos de una sociedad.

(*) El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

Conclusiones Comisión Identidades Locales y Regionales [B] (turno mañana)

La coordinación de la comisión fue realizada por Alejo García de la Cárcova de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por María Alejandra Uribio, Universidad Nacional de Tucumán, Argentina.

Por la mañana, recibimos los avances de tesis de nuestro Doctorado en Diseño –ambos de Ecuador– vinculados con la vestimenta de Quito y la arquitectura moderna en Guayaquil. Por otro lado, desde una mirada local vinculada con el desarrollo local de la ciudad de Puebla, México, se presentó un proyecto integral de innovación a través del diseño, vinculando Universidad, Industria y Patrimonio. Por su parte, las colegas tucumanas ofrecieron un panorama de los monumentos –históricos y populares representativos de Tucumán, Salta y Catamarca. Se destacó, en todos los casos, el valor patrimonial; como así también el uso del color, como elemento característico de toda la región. El patrimonio fue visto como un elemento a transmitir a las nuevas generaciones, no solo por su valor histórico, sino también como un elemento de identidad en cada región abordada.

Conclusiones Comisión Identidades Locales y Regionales [B] (turno tarde)

La coordinación de la comisión fue realizada por Alejo García de la Cárcova de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Jorge Eliécer Camargo, Fundación Universitaria del Área Andina, Argentina.

Durante la jornada de la tarde, las ponencias (colombianas y argentinas) estuvieron vinculadas a propuestas pedagógicas y metodológicas. Se puso en cuestión el paradigma de la escuela moderna, proponiendo en la práctica docente relaciones de tipo horizontal y colaborativo. Por otro lado, se evidenciaron, en cada una de las ponencias, las particularidades identitarias y culturales de los países de origen de los ponentes. En este sentido, se puso en duda la hegemonía de la globalización y se resaltó la necesidad de recuperar la construcción de la memoria y de la identidad regional en un contexto espacial y cultural como el latinoamericano. Se evidencia en todas las ponencias una intención propositiva utilizando las herramientas propias de cada disciplina, planteando una postura activa y creativa en oposición a la melancolía de lo perdido o a la queja no constructiva.

(*) El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

Conclusiones Comisión Identidades Locales y Regionales [C] (turno mañana)

La coordinación de la comisión fue realizada por Mariela Segura de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por José Silvestre Revueltas Valle, Universidad Autónoma Metropolitana, México.

Los productores de cacao llamados “gran cacao” pasaban largas temporadas en casas de hacienda y otras en Europa. Los gran cacao piden a los artesanos que intervengan y buscan incorporar en las casas de hacienda las comodidades de la vivienda urbana.

Hoy en día, pocas de las casas de hacienda están en pie debido a la humedad, ataque de xilófagos y la alta combustibilidad, sin embargo están siendo recuperadas. Por otra parte la verdadera revolución mexicana no es solamente agraria sino de objetos que impactan en la vida actual, se compran autos, aviones y también cambia la concepción de la construcción imitando modelos extranjeros. Se definen nuevos espacios de vivienda, muebles, marcas y la población rápidamente cambió de aspiraciones y hábitos.

Lota es una zona minera en donde se dieron los primeros movimientos sociales como consecuencia de la brecha social. Tiene grandes patrimonios culturales, sociales y arquitectónicos. En un proceso en conjunto con la Corporación Baldomero Lillo y docentes de Diseño se abrió al turismo y se realiza un tour geominero que incluyen un paseo por el pueblo; visitas a las minas y la entrada al Chifflon Minero.

Nodo Idi es un foco de exploración de la identidad local transferida a la indumentaria.

Está orientado a explorar los diferentes puntos, dentro del proceso de producción.

Al momento de diseñar no se puede dejar de pensar en el territorio.

Área de Vinculación Productiva de la Facultad de Artes y Diseño Universidad Nacional de Cuyo busca potenciar los productos de los artesanos locales, para lograr tener una llegada más rápida al turista extranjero. Se buscó una estrategia de producto, incrementando el valor significado del mismo.

Conclusiones Comisión Identidades Locales y Regionales [C] (turno tarde)

La coordinación de la comisión fue realizada por Mariela Segura de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Edgar Saavedra Torres, Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, Colombia.

Al no tener un diseño de tipografía propio, el proyecto ecuatoriano se basa en crear tipografías de tradición, solo quedaba definir sobre que tradición trabajar.

Se decide trabajar sobre la imagen de la Virgen de la Elevación, realizando una síntesis de los distintos símbolos y dando origen a distintas tipologías.

Otra de las ponencias plantea que el objeto de estudio es el discurso sobre lo social en el campo del diseño. Por lo tanto se centra en lo discursivo y no en las intervenciones o los casos que se autoinscriban en la acción social del diseño. Otro de los proyectos es el de orientar hacia una formación integral a las comunidades negras asentadas en el Distrito de Barranquilla para contribuir a la preservación, formación integral y lograr la cualificación de las tradiciones de las comunidades afropalencuera.

Otra idea era crear una producción audiovisual de los 150 personajes destacados de Pereira (Colombia), que desde su silencioso trabajo han contribuido a mejorar las condiciones de vida del lugar. Se buscaba un impacto investigativo y social educativo para lograr la recuperación de la memoria histórica.

El territorio es múltiple y diverso y tiene como punto de partida el espacio.

La disposición del territorio debe ser conocida por el diseñador y es necesario tener una perspectiva histórica para acercarse al concepto de multiterritorialidad.

Por otra parte el Área de Vinculación Productiva de la Facultad de Artes y Diseño (UNCuyo) intervino en el desarrollo productivo, junto al Ministerio de Turismo de la Provincia, Ministerio de desarrollo social y pequeños emprendedores.

La vinculación de la universidad con las empresas conlleva a un beneficio económico.

Estos modelos de vinculación generan beneficios económicos y de conocimiento, logrando la identidad de comunicación.

(*) El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

Conclusiones Comisión Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía (turno mañana)

La coordinación de la comisión fue realizada por José María Doldan de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Yván Méndez Espinoza, Universidad Señor de Sipán, Perú.

En esta comisión, donde se presentaron y debatieron propuestas diversas sobre la vinculación arte, diseño y artesanía, hemos llegado a las siguientes conclusiones:

1. Las posturas conceptuales e intelectuales vistas ya en encuentros anteriores, aparecen en este caso puestas en acto, es decir, transferidas al escenario social.
2. Se trabaja para las personas, por lo tanto el diseñador debe tener como interés principal el Ser Humano.
3. La Academia tiene que constituirse en un espacio de reflexión y crecimiento para dar respuesta a la problemática de la comunidad.

Conclusiones Comisión Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía (turno tarde)

La coordinación de la comisión fue realizada por José María Doldan de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Elvia Serrano, Universidad Autónoma del Caribe, Colombia. En esta comisión, donde se presentaron y debatieron propuestas diversas sobre la vinculación arte, diseño y artesanía, hemos llegado a las siguientes conclusiones:

1. Se buscó en la comisión apuntar a un rescate de los saberes populares para ir incorporando dicho conocimiento, si lo amerita, a las currículas de la academia.
2. El diseño debe tener como centro el hombre tratando de actualizar y resignificar los saberes ancestrales para su uso, hoy en día.
3. Procurar el estudio para ver como transferir el conocimiento académico a la sociedad.

(*) El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

4. Cierre del IX Plenario del Foro de Escuelas de Diseño

El cierre del IX Plenario del Foro de Escuelas de Diseño, que reúne a más de 300 instituciones de América y Europa, se realizó el día miércoles 29 de julio de 2015 en el Palais Rouge (Salguero 1443), Buenos Aires, Argentina, con la presencia de más de 200 autoridades académicas y docentes de toda Latinoamérica y Europa. La mesa de coordinación del Plenario fue presidida por autoridades de la Facultad de Diseño y Comunicación: Oscar Echevarría, decano; Jorge Gaitto, secretario académico y Roberto Céspedes, coordinador de Vínculos Internacionales.

El listado completo de las instituciones y autoridades adherentes del Foro de Escuelas de Diseño puede ser

consultado en las páginas 243-253 en esta edición de Actas de Diseño.

Proyecto editorial y de Investigación entre Parsons y Palermo:

En el marco de este proyecto se presentó la segunda publicación consecutiva que reúne papers y reflexiones de académicos de ambas instituciones (Parsons The New School for Design y la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo). La temática desarrollada en el Cuaderno 53 “Interpretando el pensamiento de diseño del siglo XXI” da cuenta de la preocupación por explorar en los aspectos sociales, económicos, pedagógicos y antropológicos de la sociedad actual para visualizar los posibles escenarios futuros que definirán tanto las funciones del diseño como el perfil de los estudiantes que se inserten en ese campo.

Reconocimiento a la Trayectoria Académica Profesional en Diseño:

Este año en el IX Plenario del Foro de Escuelas de Diseño se entregó el VI Reconocimiento a la Trayectoria Académica Profesional en Diseño a Lucía Acar de la Universidad Estácio de Sá y al Instituto Zuzu Angel (Brasil). Este reconocimiento fue instaurado a partir del V Encuentro Latinoamericano de Diseño, por la Facultad de Diseño y Comunicación como coordinadora del Foro, el mismo se propone cada año homenajear a profesionales y/o académicos que con su producción, reflexión y creatividad contribuyeron y/o contribuyen significativamente con el desarrollo del diseño en su comunidad y país.

Lucía Acar fue presentada por Matilde Carlos, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. La reconocida dedicó unas palabras a la audiencia para luego recibir la placa conmemorativa. En las ediciones anteriores fueron reconocidos: Santiago Aránguiz Sánchez, Universidad del Pacífico (Chile); Arturo Tejada Tejada, Escuela de Diseño y Mercadeo de Moda Arturo Tejada Cano (Colombia); Franca Rosi, Universidad de la Empresa, Uruguay, (2013); Luz del Carmen Vilchis Esquivel, ENAP-UNAM, México (2013); Enrique Saavedra Kuri (2012), Universidad La Salle, México; José Korn Bruzzone (2011) Universidad Tecnológica de Chile INACAP, Chile, y Gustavo Wojciechowski “Maca” (2010), de la Universidad Ort, Uruguay.

5. Presentación de las ediciones 18 y 19 de Actas de Diseño

Durante el VI Congreso de Enseñanza del Diseño se presentaron las ediciones 18 y 19 de la única publicación académica periódica de Diseño en Latinoamérica: Actas de Diseño. Esta se edita semestralmente desde agosto de 2006 (ISSN 1850-2032). Para Actas 18 se incluyeron tanto los resúmenes de las Conferencias dictadas en el IX Encuentro Latinoamericano de Diseño, como en el V Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño, además contiene una selección (previa edición) de artículos enviados por profesionales, académicos e investigadores de Iberoamérica que han sido aceptados por el Comité Editorial para su

publicación. Para la edición de Actas de Diseño 19 se incluyen comunicaciones IV Congreso (2013).

Actas de Diseño se edita bajo la convalidación del CAICYT- Centro Argentino de Información Científica y Tecnológica / CONICET. Está registrada con el código ISSN 1850-2032. Además esta publicación se encuentra incluida en el Catálogo de Latindex, en el Nivel 1 (Nivel Superior de Excelencia).

6. Cierre del Congreso

El cierre del Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño, se llevó a cabo en la sede Salguero (Palais Rouge), el día miércoles 29 de julio con la presencia de más de 200 asistentes, entre autoridades académicas, investigadores y docentes del área. Durante el Acto de cierre los coordinadores de cada Comisión expusieron las conclusiones, a las que arribaron el día anterior, plasmando en síntesis el trabajo realizado por cada una de los grupos de trabajo. [ver Conclusiones en pp. 85-106].

7. Comité Académico del VI Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño

El Comité Académico estuvo conformado por autoridades académicas y docentes de instituciones adheridas al Foro de Escuelas de Diseño que participaron como conferencistas del VI Congreso. Además colaboraron, junto con los miembros del equipo de coordinación, en la organización de la dinámica, la presentación de los papers, la reflexión de los participantes y la elaboración de las conclusiones de las Comisiones del Congreso.

Miembros del Comité Académico del Congreso (organizado por orden alfabético):

- Lucía Acar, Instituto Zuzu Angel /Universidad Estacio de Sa, Brasil • Gonzalo Aranda, Instituto Profesional y Universidad Santo Tomás, Chile • Roberto Paolo Arévalo Ortiz, Universidad Nacional de Chimborazo, Ecuador • Amilton Arruda, Universidad Federal de Pernambuco, Brasil • Santiago Barriga, Universidad Nacional de Chimborazo, Ecuador • Fabian Bautista Saucedo, CETYS Universidad, México • Gabriel Bernal Garcia, Escuela de Artes y Letras, Institución Universitaria, Colombia • Danilo Calvache Cabrera, Universidad de Nariño, Colombia • Jorge Manuel Castro Falero, Universidad de la Empresa, Uruguay • André de F. Ramos, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Brasil • Carla De Stefano, Instituto Palladio, Argentina • Raul Carlos Drelichman, Universidad Maimónides, Argentina • Renato Echegaray, Instituto Superior Santo Domingo, Argentina • Amarilis Elias, Universidad de Zulia, Venezuela • Taña Escobar, Universidad Técnica de Ambato, Ecuador • Anibal Fornari, Universidad Nacional de la Plata, Argentina • Jimena Mariana García Ascolani, Universidad Columbia del Paraguay, Paraguay • Maria Patricia Lopera Calle, Institución Universitaria Pascual Bravo, Colombia • Mariela Alejandra Marchisio, Universidad Nacional de Córdoba, Argentina • Alban Martínez Gueyraud, Universidad Columbia del Paraguay, Paraguay • Nara Silvia Martins, Universidade Presbiteriana Mackenzie, Brasil • Yvan Alexander Mendívez Espinoza,

- Universidad Señor de Sipán, Perú • Juan Diego Moreno Arango, Instituto Tecnológico Metropolitano, Colombia • Sandra Navarrete, Universidad de Mendoza, Argentina • Ana Beatriz Pereira de Andrade, FAAC/UNESP, Brasil • Julio Enrique Putallaz, Universidad Nacional del Nordeste, Argentina • Rodrigo Antônio Queiroz Costa, UNIBH, Brasil • Mihaela Radulescu de Barrio de Mendoza, Pontificia Universidad Católica del Perú, Perú • María Cecilia Ribecco, Escuela Provincial de Artes Visuales N° 3031, Argentina • Edgar Saavedra Torres, Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, Colombia • Liliana Salvo de Mendoza, Escuela de Diseño en el Habitat, Argentina • Victoria Solis, Universidad Blas Pascal - Córdoba, Argentina • Luis Jorge Soto Walls, Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco, México • Sergio Sudsilowsky, PUC-Rio, Brasil • Luis Fernando Téllez Jerez, Fundación Universitaria Comfenalco Santander UNC, Colombia • Rafael Vivanco, Universidad San Ignacio de Loyola, Perú • Edward Zambrano Lozano, Universidad Autónoma de Colombia, Colombia.

8. Equipo de Coordinación del VI Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño

El Equipo de Coordinación del Congreso estuvo integrado por docentes regulares y académicos de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Los miembros de este equipo participaron activamente en la coordinación de las Comisiones, presentación de las conferencias, debate, en el registro de las opiniones y aportes de los participantes y en la elaboración de las conclusiones. Sus integrantes fueron organizados por orden alfabético:

- Verónica Barzola • Inés Bermejo • Lorena Bidegain • Diego Bresler • Carlos Caram • Rosa Judith Chalkho • Marisa Cuervo • Daniela Di Bella • José María Doldan • Alejo García de la Cárcova • Patricia Iurcovich • Fabiola Knop • Natalia Lescano • Andrea V. Mardikian • Andrea Marrazzi • Mercedes Massafra • Marina Martarese • Marina Mendoza • Alejandra Niedermaier • María Elena Onofre • José Luis Pérez Larrea • Mercedes Pombo • Andrea Pontoriero • Nicolás Sorrivias • Mara Steiner • Eleonora Vallaza • Daniel Wolf • Marisa Ruiz • Wenceslao Zavala • Marlene Bielich • Mariela Segura • Martín Isidoro • Stella Maris Aguirre.

9. Índices del VI Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño

En esta sección se presenta la información básica de las comisiones, comunicaciones y sus autores organizado en índices que facilitan su acceso.

- a. El índice de autores se organiza alfabéticamente, junto al título de la comunicación presentada (identificando el número del resumen para su fácil localización en esta edición) y la comisión en la que fue expuesta. pp. 108-119
- b. El índice por Comunicación se organiza alfabéticamente por el título de la misma (identificando el número del resumen de la comunicación), señalando la comisión en la que fue expuesta y su autor. pp. 119-128

c. El índice por Comisión presenta la organización básica del Congreso identificando las comunicaciones expuestas en cada una de ellas por sus autores pp. 128-136

a) Índice de Autores que presentaron ponencias en la VI edición del Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño

Abril Lucero, Diana Carolina: La imagen de marca a partir del trabajo interdisciplinar entre los profesionales del diseño (C131) [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (B)] p. 53

Acar, Lucia: Um cenário social do Design de moda na contemporaneidade (C306) [Observatorio de Tendencias] p. 78

Agadia, Karina: La articulación teoría y práctica como construcción metodológica en la clase universitaria: Relato de una experiencia (C089) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (B)] p. 47

Aguirre, Sebastian Javier: Los intereses académicos de los alumnos de Diseño (C091) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (B)] p. 47

Alarcon Castro, Jimena: Gestión del diseño para el incremento de la competitividad de las pymes de la región del Bío-Bío de Chile (C144) [Mercado y Gestión del Diseño (A)] p. 55

Alberti Zurita, Liuba Margarita: Investigar y crear. Protocolos de presentación (C248) [Investigación, Metodología y Técnicas (B)] p. 70

Albrecht, María del Carmen: Hibridación teórica y metodológica en el Diseño del Espacio Público (C239) [Investigación, Metodología y Técnicas (A)] p. 68

Alessi, Julio: O ensino de metodologia de projeto nos cursos de design (C286) [Diseño, Medioambiente y Ecología (B)] p. 75

Almada, Pablo Fernando: Aprendizaje significativo de matemática aplicada a la arquitectura (C025) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (C)] p. 38

Almada, Pablo Fernando: Geometrías del orden y los procesos en las lógicas proyectuales contemporáneas (C069) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (F)] p. 44

Almeida, Andréa de Souza: Educação com design: o ensino contemporâneo em escolas particulares da cidade de São Paulo (C009) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (A)] p. 36

Alvarez, Nora Edith: Aprendizaje significativo de matemática aplicada a la arquitectura (C025) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (C)] p. 38

Alvarez, Eugenia: El Diseño en las representaciones gráficas de la etnia Mapuche (C345) [Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía] p. 84

Álvarez del Valle, Eugenia: Evaluación formativa en Publicidad I (C017) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (B)] p. 37

Amano, Tatiane Kaori: Laboratório de Design Solidário da UNESP Bauru (C340) [Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía] p. 83

Amaral, Claudia: Sustentável? Sim ou não? Desenvolvendo o pensamento crítico em design de moda (C277) [Diseño, Medioambiente y Ecología (A)] p. 74

Amaya Tellez, Herman: Perspectivas del Territorio para el Diseño (C333) [Identidades Locales y Regionales (C)] p. 82

Amoroso Boelcke, Nicolás: Diseño de una nueva carrera universitaria (C028) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (C)] p. 38

Andrade, Priscila: Metodologia de Ensino sobre os principais tipos de impressão em papel e tecido (C040) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (D)] p. 40

Aranda, Gonzalo: Innovación Cultural Desde el Diseño Audiovisual Experimental (C180) [Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales] p. 60

Aranda, Angela Esther: Capacitación para Emprendedores -Taller de Indumentaria Industrial (C165) [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (B)] p. 58

Aranda Camacho, Carlos Andrés: Perspectivas del Territorio para el Diseño (C333) [Identidades Locales y Regionales (C)] p. 82

Aravena, Estela Beatriz del Valle: Articulación, ingreso y permanencia: Un desafío para la inclusión (C026) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (C)] p. 38

Arbore, Célia Moretti: Experimentações com técnicas de levantamento de dados (C234) [Investigación, Metodología y Técnicas (A)] p. 68

Arévalo Ortíz, Roberto Paolo: Simbología precolombina en la producción artesanal textil de shigras (bolsos) entre los Puruhá (Chimborazo, Ecuador). (C268) [Doctorado en Diseño] p. 73

Arévalo Ortíz, Roberto Paolo: Carrera de diseño gráfico y su pertinencia en el contexto productivo provincial (C140) [Mercado y Gestión del Diseño (A)] p. 54

Arias Villamar, John Alfredo: Incidencias de las estrategias cognitivas asociadas a la creatividad y su aplicación didáctica en las TICS de diseño gráfico para estudiantes con NEE en la educación superior (C173) [Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales] p. 59

Arruda, Amilton: Como a Biônica e Biomimética se relacionam com as estruturas naturais na busca de um novo modelo de pesquisa projetual (C290) [Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje] p. 76

Arruda, Amilton: Questões de identidade: a influência do artesanato brasileiro em seu design contemporâneo (C348) [Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía] p. 84

Assunção, Alexandre: O croqui como imaginação e prática no design (C041) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (D)] p. 40

Assunção, Alexandre: O chimarrão e seus artefatos na interpretação do design vernacular (C347) [Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía] p. 85

Aun Bertoldi, Cristiane: Materiais e economia criativa no contexto do ensino de design (C149) [Mercado y Gestión del Diseño (B)] p. 56

Aun Bertoldi, Cristiane: Materialize - acervo físico e digital de materiais (C192) [Nuevas formas de Producción, Tecnologías y Materiales] p. 62

Badella, María Laura: Dispositivo metodológico para la construcción de interfases educativas hipermediales (C179) [Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales] p. 60

Barba Sasia, Nadia: Habitar.es mínimo resiliente - Taller Virtual Arquisur 2014 (C297) [Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje] p. 77

Barbosa, Juliana: A evolução histórica da alfaiataria: trajes, saberes, métodos e relações de trabalho (C302) [Observatorio de Tendencias] p. 78

Barrera, Linda Valentina: El arte y el diseño amantes, enemigos o amigos con derecho (C219) [Estudios Artísticos y Creativos (A)] p. 66

- Barriga, Santiago: Fundamentos teóricos en la enseñanza del Diseño Gráfico en la Universidad de Chimborazo desde el año 2008 a 2015. (C265) [Doctorado en Diseño] p. 72
- Barriga, Santiago: Carrera de diseño gráfico y su pertinencia en el contexto productivo provincial (C140) [Mercado y Gestión del Diseño (A)] p. 54
- Barrios, Patricia Claudia: Creer y Crear... Diseño al diván (C081) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (A)] p. 46
- Barzola, Verónica: La profesionalización de oficios independientes en el siglo XXI (C059) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (E)] p. 43
- Bastidas, Adriana: Diseño Social en el programa de Diseño industrial (C052) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (E)] p. 42
- Bautista Saucedo, Fabian: La necesaria relación entre Universidad e Industria. El diseño y las maquiladoras en la ciudad de Tijuana. (C156) [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (A)] p. 56
- Bavoleo, Mariana: El libromedia: mirada y análisis multidisciplinar sobre los materiales digitales educativos (C187) [Nuevas formas de Producción, Tecnologías y Materiales] p. 61
- Bazzara, Lucas: Diseño y Estética: de la Bauhaus a la forma norteamericana (C232) [Investigación, Metodología y Técnicas (A)] p. 67
- Becerril, Vladimir: Diseño y estructuración del curso "Procesos y Materiales CNC" enfocado al Diseñador Industrial (C044) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (D)] p. 41
- Beltrán, Sandra: El diseño de autor en el Ecuador (C125) [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (A)] p. 52
- Bergero, Darío: Una revista como sistema (C049) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (D)] p. 41
- Bergomi, Paolo: Hablemos de los que no estudian ni trabajan: diseñando soluciones (C207) [Innovación Cultural (B)] p. 64
- Bergomi, Paolo: Conocimiento y financiación: ampliando los campos de intervención del diseño (C167) [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (B)] p. 58
- Bermejo, Inés: Herramientas para un versátil profesional de la joya (C298) [Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje] p. 77
- Bernal García, Gabriel: Marcas Dinámicas, sinergia exitosa! (C148) [Mercado y Gestión del Diseño (B)] p. 55
- Betts Alvear, Mark Michael: Crítica de quiebres y discontinuidades del funcionalismo en el diseño (C230) [Investigación, Metodología y Técnicas (A)] p. 67
- Bezzati, Hugo: Didáctica del Diseño: Generando una Cultura de la Sustentabilidad (C271) [Diseño, Medioambiente y Ecología (A)] p. 73
- Bianchi, Pablo: Postdiseño: Estrategias de proyecto para la sustentabilidad (C281) [Diseño, Medioambiente y Ecología (B)] p. 74
- Bidegain, Lorena: La educación de los infantes en el reciclado de envases (C279) [Diseño, Medioambiente y Ecología (B)] p. 74
- Bomrad, Martín Miguel: Una revista como sistema (C049) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (D)] p. 41
- Bonilla Rodríguez, Enrique: Identidades juveniles: ciudad de las Lolitas (C316) [Identidades Locales y Regionales (A)] p. 80
- Bonilla Rodríguez, Enrique: Etnografía aplicada al Diseño industrial (C241) [Investigación, Metodología y Técnicas (B)] p. 69
- Bonoff, Ismael: Desafíos del Diseñador Industrial en la era del consumo (C252) [Diseño en Perspectiva (Maestría y Licenciatura en Diseño)] p. 70
- Borges Mendonça, Kelvin: O design e a produção artesanal: Produtos de papel machê (C301) [Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje] p. 77
- Borges Mendonça, Kelvin: Laboratório de Design Solidário da UNESP Bauru (C340) [Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía] p. 83
- Braconi, Laura: Turismo +Desarrollo +Territorio +Mendoza y más (C336) [Identidades Locales y Regionales (C)] p. 83
- Braconi, Laura: Volviendo visible el valor cultural de las artesanías de Tunuyán, Mendoza (C330) [Identidades Locales y Regionales (C)] p. 82
- Braga, Marcos: Disciplina 'Design: História e Projeto' – narrativa de uma experiência de ensino (C039) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (D)] p. 40
- Braga, Marcos: O conteúdo sobre Design no Brasil em uma sequência de História do Design de uma graduação pública (C013) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (A)] p. 36
- Bramanti, Agustín: Estrategias de innovación en los procesos productivos y su relación con el diseño industrial (C142) [Mercado y Gestión del Diseño (A)] p. 54
- Brasil Campos Rodríguez, Vanessa: O ensino e a experiência do processo de investigação através do filme "O Silêncio dos Inocentes" (C007) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (A)] p. 35
- Bresler, Diego: La importancia de la definición de la Identidad para construir empresas de diseño (C169) [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (B)] p. 58
- Brinatti Guari, Cainã: Intervenção na Estação Experimental de Bauru: aplicação de conceitos de design gráfico e de produto (C284) [Diseño, Medioambiente y Ecología (B)] p. 75
- Brinatti Guari, Cainã: Design sustentável com chapas planas de madeira reconstituída (C292) [Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje] p. 76
- Burgos, Carlos Eduardo: Diseño Universal: Avances en la responsabilidad social universitaria (C198) [Innovación Cultural (A)] p. 63
- Cabrera, Jorge: La ilustración análoga y digital (C005) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (A)] p. 35
- Cabut, Claudia Susana: Reflexiones sobre la enseñanza del diseño (C037) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (C)] p. 40
- Caicedo Moreno, Christian Camilo: Fibras textiles y técnicas de tejido ancestral vigentes en la comunidad indígena U'WA, ubicada en la Sierra Nevada del Cocuy y Cubara. (C315) [Identidades Locales y Regionales (A)] p. 79
- Calderón Riaño, Diomar Elena: La naturaleza de la vida reflejada en el diseño (C213) [Innovación Cultural (B)] p. 65
- Caldí, Leonardo: Implantação da Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP) em uma Graduação em Design Gráfico (C035) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (C)] p. 39
- Calvache Cabrera, Danilo: Un marco teórico para el análisis de la metodología del diseño en los programas universitarios (C119) [Calidad Educativa y Evaluación] p. 51

- Camargo Lamo, Jorge Eliécer: Reconstrucción de imaginarios olvidados en la formación de comunicadores visuales (C324) [Identidades Locales y Regionales (B)] p. 81
- Candendo, Jesica: Experiencia Incuba, generando nuevos paradigmas para el desarrollo local de emprendimientos basados en diseño e industrias creativas (C160) [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (A)] p. 57
- Caram, Carlos: El curriculum como regulación (C116) [Calidad Educativa y Evaluación] p. 51
- Cardona Olaya, Felix Augusto: La lógica del Diseño como estrategia para la apropiación social del patrimonio cultural. (C317) [Identidades Locales y Regionales (A)] p. 80
- Carr, Joyce: Te Vejo na Escola: design audiovisual para ensino infantil (C177) [Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales] p. 59
- Castanha Jr, Marcos Aurélio: Educação com design: o ensino contemporâneo em escolas particulares da cidade de São Paulo (C009) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (A)] p. 36
- Castresana, Andrea Cristina: El hacer lúdico, generador de conocimiento (C062) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (F)] p. 43
- Castrillon, David: La animación como material didáctico para el aprendizaje en la educación primaria (C130) [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (B)] p. 53
- Castrillon, Jorge: ¿Qué buscan los tomadores de talento de los jóvenes profesionales? (C171) [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (B)] p. 58
- Castro Falero, Jorge Manuel: La importancia del fundamento teórico en la construcción de diseño (C209) [Innovación Cultural (B)] p. 64
- Castro Lugo, Carlos Alfredo: Consumo neo-esotérico, hibridación y orientalismo en el diseño: Manekineko y Buddha (C121) [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (A)] p. 52
- Cevallos Márquez, Andrés Alexis: El Diseño Gráfico como herramienta de vinculación con la colectividad mediante el buen uso de Políticas Públicas Ecuatorianas (C310) [Identidades Locales y Regionales (A)] p. 79
- Chain, Michel: Puebla, Capital de Innovación y Diseño (C321) [Identidades Locales y Regionales (B)] p. 80
- Chalkho, Rosa: La musicalización en el cine argentino en los albores del sonoro (C240) [Investigación, Metodología y Técnicas (A)] p. 68
- Chavez, Roger: Aportes del bloguismo al sistema de la moda indumentaria masculina en Colombia (C120) [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (A)] p. 51
- Cislaghi, Anabella E.: Imágenes en la práctica de la enseñanza (C098) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (B)] p. 48
- Coelho, Ana: A contribuição de Lívio Levi para a formação do campo profissional de design (C001) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (A)] p. 35
- Coimbra Bacelar, Samuel: Ceu Carmesim: adaptação de obra literária para Jogo de tabuleiro (C216) [Estudios Artísticos y Creativos (A)] p. 65
- Colantonio, Facundo: El desafío de coordinar una carrera en constante evolución (C068) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (F)] p. 44
- Compte, Florencio: Modernos sin modernidad. Arquitectura de Guayaquil (1929-1950) (C319) [Identidades Locales y Regionales (B)] p. 80
- Contino, Joana: Educação versus mercado: a noção de criador nas práticas de ensino em Design de Moda (C003) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (A)] p. 35
- Cortés Fandiño, Jaime Enrique: La enseñanza del diseño web incluyente (C012) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (A)] p. 36
- Cortés Pérez, Anny: El trazado de letras: Una herramienta pedagógica para vincular la mano al corazón (C086) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (B)] p. 47
- Costa Cruz Junior, Paulo Roberto: Escrita, Memória e Imaginação (C220) [Estudios Artísticos y Creativos (A)] p. 66
- Cravino, Ana María: El problema de la validación del conocimiento en el Diseño (C233) [Investigación, Metodología y Técnicas (A)] p. 67
- Cuervo, Marisa: Autonomía del aprendizaje a partir del uso de TICs (C127) [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (B)] p. 52
- Cuervo Gomez, William Oswaldo: Primeros pasos en el diseño de aplicaciones educativas móviles (C175) [Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales] p. 59
- da Mata Nunes, Ana Cláudia: O Design no processo de reconstrução do bem-estar social (C280) [Diseño, Medioambiente y Ecología (B)] p. 74
- da Silva Neves, Washington: Diseño kitsch y compromiso social del diseño (C253) [Diseño en Perspectiva (Maestría y Licenciatura en Diseño)] p. 70
- Damin, Gustavo: O inky design e a produção editorial: coleção de livros "Ensaio em design" (C244) [Investigación, Metodología y Técnicas (B)] p. 69
- Dantas, Denise: Materiais e economia criativa no contexto do ensino de design (C149) [Mercado y Gestión del Diseño (B)] p. 56
- Dantas, Denise: Materialize - acervo físico e digital de materiais (C192) [Nuevas formas de Producción, Tecnologías y Materiales] p.
- David Lopez, Kelly: Mirada hacia la ciudad sorpresa (C135) [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (B)] p. 53
- De Abreu Cardoso, Fernanda: Teste de habilidade específica: uma proposta pedagógica (C024) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (B)] p. 38
- de Almeida Carvalho, Erlan: Alice no Sertão das Maravilhas - Adaptação do Livro de Lewis Carrol para um contexto tipicamente brasileiro (C184) [Nuevas formas de Producción, Tecnologías y Materiales] p. 60
- de F. Ramos, André: Alice no Sertão das Maravilhas - Adaptação do Livro de Lewis Carrol para um contexto tipicamente brasileiro (C184) [Nuevas formas de Producción, Tecnologías y Materiales] p. 60
- de Lima Vichy, Paola: Reutilizando resíduos têxteis através do Design de Superfície: um projeto para sustentabilidade. (C273) [Diseño, Medioambiente y Ecología (A)] p. 73
- de Lima Vichy, Paola: Jeans: Beneficiamentos Sustentáveis (C299) [Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje] p. 77
- De Spirito, María Cecilia: La evaluación como parte del proceso creativo (C108) [Calidad Educativa y Evaluación] p. 50
- De Spirito, María Cecilia: El fracaso como práctica Significante (C082) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (A)] p. 46
- De Stefano, Carla: Práctica profesional en el área de investigación de tendencias de consumo y diseño (C305) [Observatorio de Tendencias] p. 78

- Del Giorgio Solfa, Federico: Procesos de diseño y desarrollo de nuevos productos: relación con el marketing y la ingeniería (C245) [Investigación, Metodología y Técnicas (B)] p. 69
- Delgado Cantú, Verónica Lizett: Influencia de las percepciones creativas del profesor en los productos integradores de aprendizaje (C083) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (A)] p. 46
- Di Bella, Daniela: Perspectivas del Diseño (C258) [Diseño en Perspectiva (Maestría y Licenciatura en Diseño)] p. 71
- Dias, Regina Álvares: Desafios do design de ambientes na definição da linguagem dos materiais e objetos (C210) [Innovación Cultural (B)] p. 64
- Díaz, Norberto: Experiencia metodológica del museo itinerante “Santander revive su historia” instaurado en un centro cultural de la ciudad de Bucaramanga - Santander Colombia (C314) [Identidades Locales y Regionales (A)] p. 79
- Doldan, Jose Maria: El confuso vínculo entre el arte, la artesanía y el diseño (C338) [Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía] p. 83
- Donoso, Sergio: Metodología para el desarrollo de la intuición, a través del Tarot. (C085) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (A)] p. 47
- Donoso Bolaño, Juliet Dayana: La creatividad: Estrategia potencializadora en el desarrollo de estudiantes con limitación auditiva (C208) [Innovación Cultural (B)] p. 64
- Dorochevi, Mario: Habitus Proyectual y Desarrollo Emprendedor, una Proximidad Complice para el Diseño, en el Marco de las Economías Creativas (C161) [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (A)] p. 57
- Dotor Robayo, Angela Liliana: Fibras textiles y técnicas de tejido ancestral vigentes en la comunidad indígena U'WA, ubicada en la Sierra Nevada del Cocuy y Cubara. (C315) [Identidades Locales y Regionales (A)] p. 79
- Drelichman, Raul Carlos: El desafío de coordinar una carrera en constante evolución (C068) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (F)] p. 44
- Drelichman, Valeria: El desafío de coordinar una carrera en constante evolución (C068) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (F)] p. 44
- Duarte, Mariana: Relações Trabalhistas: Endomarketing atual e Trabalhismo de 1930 no Brasil (C152) [Mercado y Gestión del Diseño (B)] p. 56
- Duarte, Leticia: Amarras del nudo al diseño (C303) [Observatorio de Tendencias] p. 78
- Echegaray, Renato: Diseño Didáctico para Nativos Digitales desde un enfoque centrado en el usuario: Psicología de la Felicidad como factor de innovación (C191) [Nuevas formas de Producción, Tecnologías y Materiales] p. 62
- Emanuel, Barbara: Identificação e aplicação de estilo: exercícios de criação inspirados na obra de designers (C018) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (B)] p. 37
- Emanuel, Barbara: Comunicação Visual na Sala de Aula (C079) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (A)] p. 46
- Emanuele de Oliveira Fagotti, Thais: Reutilizando resíduos têxteis através do Design de Superfície: um projeto para sustentabilidade. (C273) [Diseño, Medioambiente y Ecología (A)] p. 73
- Emilse Corbella, Cecilia: Habitar.es mínimo resiliente - Taller Virtual Arquisur 2014 (C297) [Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje] p. 77
- Enriquez, Claudio: Comercialización de servicios de Diseño (C166) [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (B)] p. 58
- Escobar, Taña: La indumentaria como símbolo de distinción social de la mujer criolla, mestiza, e indígena en la Real Audiencia de Quito. Período 1520 a 1830. (C318) [Identidades Locales y Regionales (B)] p. 80
- Espitia, Carlos: La ilustración análoga y digital (C005) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (A)] p. 35
- Estévez, Fernando Gabriel: Enseñanza de Morfología en Diseño Gráfico, una propuesta (C106) [Calidad Educativa y Evaluación] p. 49
- Etse, Melanie: Estrategias de Diseño, Marketing y Publicidad para Campaña Anti Tabaco (C128) [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (B)] p. 53
- Fabio, Deborah Regiane: O design informacional e técnicas de design colaborando no ensino / aprendizagem do desenho manual com alunos da terceira idade (C042) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (D)] p. 40
- Fantini, Estefanía Alicia: Diseño de comunicación visual: teoría, práctica y experiencia. Nuevos modelos de pensamiento y acción (C061) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (F)] p. 43
- Farfán, Milagro: El cine digital autobiográfico un diálogo entre la creación y la reflexión, aplicado a la gestión de marcas personales (C172) [Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales] p. 59
- Faust, Macarena: La indumentaria que habla (C257) [Diseño en Perspectiva (Maestría y Licenciatura en Diseño)] p. 71
- Favero, Mariela: Práctica profesional en el área de investigación de tendencias de consumo y diseño (C305) [Observatorio de Tendencias] p. 78
- Feljó, Mónica: Los escaparates y la producción local de artesanías (C133) [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (B)] p. 53
- Fernández, María Belén: El libromedia: mirada y análisis multidisciplinar sobre los materiales digitales educativos (C187) [Nuevas formas de Producción, Tecnologías y Materiales] p. 61
- Fiallos, Ingrid: Análisis de la Composición del Diseño Formal de los EVA de las Carreras de Diseño del Ecuador (C113) [Calidad Educativa y Evaluación] p. 50
- Fica, Daniela: Lota Sorprendente, Un Diseño para potenciar el turismo local - regional. (C328) [Identidades Locales y Regionales (C)] p. 81
- Figueira, Eduardo: Design de interação na perspectiva profissional do surdo (C202) [Innovación Cultural (A)] p. 63
- Finkielsztovn, Luciana: Emoción versus Serialidad. Diseño de autor y Mass-Fashion (C254) [Diseño en Perspectiva (Maestría y Licenciatura en Diseño)] p. 71
- Flesler, Griselda: Diseño y estudios de género (C309) [Identidades Locales y Regionales (A)] p. 79
- Flores Carrillo, Diana Gabriela: Fiesta de la Fruta y de las Flores F.F.F una mirada hacia sus formas simbólicas, análisis de los aspectos visibles “carros alegóricos” que otorgan vida a la fiesta 2000-2015. (C264) [Doctorado en Diseño] p. 72
- Folga, Alejandro: El Sistema Perspectivo Central como herramienta proyectual (C045) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (D)] p. 41
- Fonseca, Melissa: La narrativa en los procesos de diseño y comunicación (C058) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (E)] p. 43

- Fornari, Anibal: Buscando un modelo evaluativo en las áreas técnicas de diseño (C114) [Calidad Educativa y Evaluación] p. 51
- Fornari, Anibal: Nuevas metodologías docentes con base digital (C105) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (C)] p. 49
- Furio Melara, Lucas: Metodología interdisciplinar de proyecto em Design Social (C243) [Investigación, Metodología y Técnicas (B)] p. 69
- Garcés Hernandez, Yenny Adriana: Aplicación de metodologías de diseño industrial al diseño de modas (C050) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (E)] p. 42
- Garcés Torres, Ana Carolina: La investigación y el diseñador de modas (C132) [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (B)] p. 53
- García, Abel F: Las nuevas formas del trabajo global: Outsourcing, Crowdsourcing, Coworking, Crowdfunding. (C146) [Mercado y Gestión del Diseño (A)] p. 55
- García, Nohemy Gabriela: Aplicación de metodologías de diseño industrial al diseño de modas (C050) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (E)] p. 42
- García, Nohemy Gabriela: Biónica. Experiencia en talleres proyectuales de diseño de modas (C043) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (D)] p. 41
- García, Juan Martín: Diseño sin fines de lucro (C196) [Innovación Cultural (A)] p. 62
- García Ascolani, Jimena Mariana: Sistema de créditos y extensión universitaria para el desarrollo integral del estudiante (C111) [Calidad Educativa y Evaluación] p. 50
- García de la Cárcova, Alejo: Los diseñadores industriales argentinos, el vínculo con el Arts & Crafts y sus corrientes herederas, a partir de las crisis del 2001 (C323) [Identidades Locales y Regionales (B)] p. 81
- Gauna, Christian Fernando: Dejar de pensar en enseñar para enseñar a pensar (C015) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (B)] p. 37
- Geoffroy, Nora: O conceito em Interiores: uma metodologia no ensino de projeto (C071) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (F)] p. 45
- Godoy, Paulina: Identidad chilena y joyería de autor (C256) [Diseño en Perspectiva (Maestría y Licenciatura en Diseño)] p. 71
- Gómez Mura, Rodrigo Eduardo: Innovación Cultural Desde el Diseño Audiovisual Experimental (C180) [Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales] p. 60
- Gonzalez Insua, Mariana: Articulación Universidad-Comunidad: El caso de los residuos de la industria indumentaria de Mar del Plata. (C270) [Diseño, Medioambiente y Ecología (A)] p. 73
- González Maldonado, Caridad: Poder y significación en el discurso de Marca País Ecuador (C263) [Doctorado en Diseño] p. 72
- Gonzalez Morales, Erika Adriana: Una Mirada a la Pedagogía de la Gestalt y al Taller de Arquitectura, en la Facultad de Arquitectura UNAM (C092) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (B)] p. 47
- Greikk, Manuel Leal: Ontología del Language Visual (C151) [Mercado y Gestión del Diseño (B)] p. 56
- Guamán, Wilson: El Diseño Gráfico como herramienta de vinculación con la colectividad mediante el buen uso de Políticas Públicas Ecuatorianas (C310) [Identidades Locales y Regionales (A)] p. 79
- Guamán, Wilson: Soporte para el aprendizaje significativo de las técnicas de ilustración (C194) [Nuevas formas de Producción, Tecnologías y Materiales] p. 62
- Guarín Grisales, Alvaro de Jesús: Planta didáctica de Producción: fabricación y simulación productiva en el aula de clase (C020) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (B)] p. 37
- Gutiérrez, María: Inspirando no Enseñando (C076) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (A)] p. 45
- Gutiérrez, Carlos: Región Mágica: un proyecto digital pedagógico para la conservación de la tradición oral (C325) [Identidades Locales y Regionales (B)] p. 81
- Gutierrez Ferreira, Carolina: El Diseño Industrial como factor de desarrollo económico en la Ciudad de Barranquilla - Colombia. (C126) [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (A)] p. 52
- Gutierrez Rojas, Luz Martha: La creatividad: Estrategia potencializadora en el desarrollo de estudiantes con limitación auditiva (C208) [Innovación Cultural (B)] p. 64
- Harispe, Beatriz Angélica: Enseñar psicología en los profesores de arte (C225) [Estudios Artísticos y Creativos (B)] p. 66
- Henrique Corrêa Paiva, Caio: Design em defesa das racionalidades periféricas: Uma questão de interpretação (C313) [Identidades Locales y Regionales (A)] p. 79
- Henriques, Fernanda: Intervenção na Estação Experimental de Bauru: aplicação de conceitos de design gráfico e de produto (C284) [Diseño, Medioambiente y Ecología (B)] p. 75
- Henriques, Fernanda: O inky design e a produção editorial: coleção de livros "Ensaio em design" (C244) [Investigación, Metodología y Técnicas (B)] p. 69
- Hermida, Stella: O processo de co-design na construção de identidades: o design de serviços e de interiores como instrumentais do design social (C294) [Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje] p. 76
- Higuera Marin, Jose Miguel Enrique: Diseñador Mecatrónico - Electronica y Programación para diseñadores (C008) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (A)] p. 36
- Higuera Marin, Jose Miguel Enrique: Integración de tecnologías en el aula de clase (C188) [Nuevas formas de Producción, Tecnologías y Materiales] p. 61
- Hunter, Patty: El carácter inclusivo del diseño y la comunicación visual en los parques públicos de Guayaquil (C212) [Innovación Cultural (B)] p. 65
- Hunter, Mónica: La Arquitectura Moderna en Guayaquil (1950-1970): Adaptabilidad (C300) [Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje] p. 77
- Ibáñez, Andrés: Probook // Prácticas profesionales online para estudiantes de Diseño Gráfico (C163) [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (A)] p. 57
- Igansi Nunes, João Fernando: Escrita, Memória e Imaginação (C220) [Estudios Artísticos y Creativos (A)] p. 66
- Incatasciato, Adriana: Lecturas de Ciudad. Laboratorio taller con tecnologías emergentes (C182) [Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales] p. 60
- Irigoyen, Leon Felipe: Evaluación objetiva en el diseño. Una reflexión de consideraciones e instrumentos (C118) [Calidad Educativa y Evaluación] p. 51
- Ishihara, Akemi: O ensino de metodologia de projeto nos cursos de design (C286) [Diseño, Medioambiente y Ecología (B)] p. 75
- Iurcovich, Patricia: El diseño como elemento fundamental en el posicionamiento de las marcas (C155) [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (A)] p. 56

- Jaramillo, Félix: Técnicas de grabado en la ciudad de Guayaquil: una aproximación a su historia, e instrumentos desde el año 1790 a la actualidad. (C349) [Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía] p. 84
- Jaureguiberry, Nicolas: Dejar de pensar en enseñar para enseñar a pensar (C015) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (B)] p. 37
- Jimenez, Fidel Augusto: Aplicación de metodologías de diseño industrial al diseño de modas (C050) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (E)] p. 42
- Jimenez, Fidel Augusto: Biónica. Experiencia en talleres proyectuales de diseño de modas (C043) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (D)] p. 41
- Juani, Gabriel: La narrativa de los Hermanos Grimm como estrategia de enseñanza del diseño (C030) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (C)] p. 39
- Juani, Gabriel: Una revista como sistema (C049) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (D)] p. 41
- Kanashiro, Ada: Metodología de enseñanza en carreras creativas: modelo pro.seso y startup (C150) [Mercado y Gestión del Diseño (B)] p. 56
- Kanashiro, Ada: Trabajo real aplicado a la empresa y eventos de alumnos en carreras creativas (C164) [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (A)] p. 58
- Klumb Arnoni, Rafael: As marcas de gado da Região Platina: apropriações simbólicas e identitárias (C308) [Identidades Locales y Regionales (A)] p. 78
- Klumb Arnoni, Rafael: O chimarrão e seus artefatos na interpretação do design vernacular (C347) [Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía] p. 84
- Knop, Fabiola: Los Programas Académicos de la Facultad y su relación con la Política Editorial. Teoría y Proyecto (C250) [Investigación, Metodología y Técnicas (B)] p. 70
- Kuschmir, Gabriel Alejandro: El hacer lúdico, generador de conocimiento (C062) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (F)] p. 43
- Lacánfora, Marisol: Susurrando Palabras (C229) [Estudios Artísticos y Creativos (B)] p. 67
- Lalama, Ana Cristina: Los residuos de la materia prima en la industria de calzado en cuero, y su aplicación en una red productiva en la provincia de Tungurahua, Ecuador. (C134) [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (B)] p. 53
- Laplagne, Graciela: La investigación transdisciplinaria en el ámbito de la educación superior (C242) [Investigación, Metodología y Técnicas (B)] p. 69
- Larrea Solorzano, Andrea Daniela: Diseño curricular de la Maestría en Imagen Corporativa y Publicidad (C034) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (C)] p. 39
- Latosinski, María Victoria: Diez claves para optimizar los recursos 2.0 en la universidad (C101) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (C)] p. 49
- Lazazzera, Constanza: La lecto-escritura en clase como producción de sentido de la alfabetización académica (C057) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (E)] p. 43
- Lemgruber, Leila: Questões sobre a desconstrução do cenário da insustentabilidade (C272) [Diseño, Medioambiente y Ecología (A)] p. 73
- Lescano, Natalia: Los desafíos de la formación docente frente a las nuevas prácticas educativas en ambientes con alta disposición Tecnológica (C090) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (B)] p. 47
- Levy, Carolina: Innovadoras puestas lumínicas. Aspectos a tener en cuenta por los Diseñadores especializados de iluminación de Buenos Aires para explotar ese potencial. (C129) [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (B)] p. 53
- Liborio, Miriam: Conocimiento proyectual, investigación y praxis docente en Diseño Gráfico (C032) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (C)] p. 39
- Lima, Isadora: O croqui como imaginação e prática no design (C041) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (D)] p. 40
- Liñán, Abraham: Propuestas educativas para la óptima formación de las profesiones del diseño en México (C110) [Calidad Educativa y Evaluación] p. 50
- Llberia, Engracia: Desenho de joias: uma reflexão para o design no setor joalheiro (C291) [Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje] p. 76
- Llerena Granda, María Esther: La autoría en diseño y su relación con el derecho (C259) [Doctorado en Diseño] p. 71
- Loaiza, Mauricio: Conocimientos Significativos (Aprendizajes por Descubrimiento) (C080) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (A)] p. 46
- Lopera Calle, Maria Patricia: La Biomimética como herramienta pedagógica para el pensamiento sostenible (C282) [Diseño, Medioambiente y Ecología (B)] p. 75
- Lopera Calle, Maria Patricia: Universidades Sostenibles. El reto tras el eco-diseño (C285) [Diseño, Medioambiente y Ecología (B)] p. 75
- Lopez, Cristina Amalia: Hablemos de los que no estudian ni trabajan: diseñando soluciones (C207) [Innovación Cultural (B)] p. 64
- Lopez, Cristina Amalia: Conocimiento y financiación: ampliando los campos de intervención del diseño (C167) [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (B)] p. 58
- López, María Gabriela: La estética que educa. Análisis crítico de publicidades –televisivas y gráficas– actuales en la Argentina, 2007-2012 (C226) [Estudios Artísticos y Creativos (B)] p. 67
- López García, Gabriela de los Ángeles: Diseño por descubrimiento, metodología de estudio para generar innovación (C096) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (B)] p. 48
- Lopez Jubin, Luis: Aprendiendo a dibujar con tablet 2ª etapa (C099) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (C)] p. 48
- Lucente, Lucas: Diseño sin fines de lucro (C196) [Innovación Cultural (A)] p. 62
- Maidana, Nidia: Investigación en diseño: comparación cuantitativa de proyectos de universidades nacionales (C235) [Investigación, Metodología y Técnicas (A)] p. 68
- Malaga, Pamela: Monumentos conmemorativos del noroeste argentino (C320) [Identidades Locales y Regionales (B)] p. 80
- Marchesini, Adolfo: Volviendo visible el valor cultural de las artesanías de Tunuyán, Mendoza (C330) [Identidades Locales y Regionales (C)] p. 82
- Marchisio, Mariela Alejandra: El problema de formular el problema de diseño (C004) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (A)] p. 35
- Marchisio, Mariela Alejandra: Enseñar, Proyectar, Habitar. La utopía de proyectar el habitat (C283) [Diseño, Medioambiente y Ecología (B)] p. 75

- Mardikian, Andrea: La evaluación: Primer informe del Proyecto de Investigación (C084) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (A)] p. 46
- Margarites, Ana Paula: O croqui como imaginação e prática no design (C041) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (D)] p. 40
- Margarites, Ana Paula: De Músicas a Filmes: Intertextualidade no ensino da comunicação visual (C224) [Estudios Artísticos y Creativos (B)] p. 66
- Mariconde, María Marta: Procesos reflexivos en re-lecturas del habitar contemporáneo (C063) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (F)] p. 44
- Mariconde, María Marta: Lecturas de Ciudad. Laboratorio taller con tecnologías emergentes (C182) [Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales] p. 60
- Marín, Alejandra: Gestión de Estrategias Académicas para Diseño Industrial (C107) [Calidad Educativa y Evaluación] p. 50
- Marrazzi, Andrea: Pedagogía Teatral aplicada a Intérpretes de Comedia Musical (C228) [Estudios Artísticos y Creativos (B)] p. 67
- Martí, Sandra Amelia: Identidades juveniles: ciudad de las Lolitas (C316) [Identidades Locales y Regionales (A)] p. 80
- Martí, Sandra Amelia: Etnografía aplicada al Diseño industrial (C241) [Investigación, Metodología y Técnicas (B)] p. 69
- Martínez, Helen Rocio: Diseño Social en el programa de Diseño industrial (C052) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (E)] p. 42
- Martínez Dávila, Liliana Beatriz: Creatividad e Intuición ¿Aliados o enemigos? (C002) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (A)] p. 35
- Martínez de la Torre, Armando: Diseño automotriz como proyecto de diseño industrial avanzado (C095) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (B)] p. 48
- Martínez Gueyraud, Alban: "Metaforismos": un encuentro entre texto, imagen, diseño y arte. (C342) [Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía] p. 83
- Martino Matos, Beatriz: Design sustentável com chapas planas de madeira reconstituída (C292) [Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje] p. 76
- Martins, Bianca: Um panorama da produção científica sobre História do Design Brasileiro no período entre 2005 a 2015. (C112) [Calidad Educativa y Evaluación] p. 50
- Martins, Bianca: Implantação da Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP) em uma Graduação em Design Gráfico (C035) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (C)] p. 39
- Martins, Nara Silvia: Projeto 3, o processo metodológico e técnicas adotadas (C022) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (B)] p. 38
- Marturet, Virginia: Diseño de campañas de Comunicación con Impacto social. Un compromiso. (C195) [Innovación Cultural (A)] p. 62
- Maruch Artiaga, Kelly Christine: O Ecodesign aplicado no desenvolvimento de compósitos - Um estudo de caso na indústria de base de calçados (C293) [Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje] p. 76
- Másmela Cardona, Mónica Viviana: El diseño de moda como herramienta educativa para la inclusión social de algunas comunidades vulnerables y población carcelaria (C206) [Innovación Cultural (B)] p. 64
- Massafra, Mercedes: Autonomía del aprendizaje a partir del uso de TICs (C038) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (D)] p. 40
- Matarrese, Marina: La experiencia del Doctorado: reflexiones acerca de la complejidad de investigar en Diseño en el marco de una propuesta de acompañamiento (C204) [Innovación Cultural (A)] p. 63
- Mazzilli, Julio: Teoría del Diseño e Historia del Diseño (C060) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (E)] p. 43
- Medina, Aylene: Indumentaria y visibilización. Transformaciones en el vestir de la mujer Chibuleo (1990 - 2014) (C339) [Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía] p. 83
- Melo da Silva, Karen: Casas forradas com latas no Brasil meridional (C289) [Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje] p. 76
- Melzer, Pablo: Workshops de Innovación Social, el diseño colaborativo como experiencia pedagógica (C215) [Innovación Cultural (B)] p. 65
- Mendívez Espinoza, Yvan Alexander: Marca Perú ¿patrimonio cultural o estrategia comercial? (C341) [Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía] p. 83
- Mendivil, Carlos: Los programas académicos de diseño gráfico al interior de las Universidades Mexicanas (C261) [Doctorado en Diseño] p. 71
- Mendoza, Marina: La profesionalización de oficios independientes en el siglo XXI (C006) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (A)] p. 35
- Mesa, Alejandro: La evaluación en un programa de Diseño Industrial (C109) [Calidad Educativa y Evaluación] p. 50
- Mirabeau, Almir: Um panorama da produção científica sobre História do Design Brasileiro no período entre 2005 a 2015. (C112) [Calidad Educativa y Evaluación] p. 50
- Mirabeau, Almir: Implantação da Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP) em uma Graduação em Design Gráfico (C035) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (C)] p. 39
- Miranda, Ketty: Embárcate. Diseño educativo para niños abordado desde la participación interdisciplinaria (C054) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (E)] p. 42
- Miranda, Tatiana: Embárcate. Diseño educativo para niños abordado desde la participación interdisciplinaria (C054) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (E)] p. 42
- Mocci, Silvina: @aula. Exploración Tipológica de los Espacios Educativos (C269) [Diseño, Medioambiente y Ecología (A)] p. 73
- Molano Gaona, Franklyn: Socialización y aplicación de los recursos digitales para la conservación de la memoria histórica de Pereira - Colombia (C335) [Identidades Locales y Regionales (C)] p. 82
- Molina González, Marta Nydia: Diseño y percepción de espacios (C238) [Investigación, Metodología y Técnicas (A)] p. 68
- Molinas, Isabel: Hibridación teórica y metodológica en el Diseño del Espacio Público (C239) [Investigación, Metodología y Técnicas (A)] p. 68
- Monteiro, Gisela: Metodologia de Ensino sobre os principais tipos de impressão em papel e tecido (C040) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (D)] p. 40
- Monteiro, Beany: Ciência, tecnologia e produtos: uma experiência dos bolsistas de extensão do curso de desenho industrial (C278) [Diseño, Medioambiente y Ecología (B)] p. 74
- Monteiro, Gisela: Estímulo à leitura em Design (C056) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (E)] p. 43

- Morales, Ovidio: La institucionalización del Diseño Industrial en Guatemala durante la década de los años 80 (C262) [Doctorado en Diseño] p. 72
- Morales, Ovidio: Hacia un aprendizaje contextualizado (C097) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (B)] p. 48
- Moreno Arango, Juan Diego: El affordance perceptivo en el diseño inclusivo: aprender falso por verdadero. (C199) [Innovación Cultural (A)] p. 63
- Moreno Reyes, Diana: Lo extraño y lo familiar en los libros Imago (C249) [Investigación, Metodología y Técnicas (B)] p. 70
- Moroni, Yazmin: Criação do Método 4p para o ensino de sinalização marítima (C100) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (C)] p. 49
- Mosteiro, Eugenia: El accionar lúdico desde el proceso creativo (C218) [Estudios Artísticos y Creativos (A)] p. 65
- Motta Jacob, Elizabeth: Teste de habilidade específica: uma proposta pedagógica (C024) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (B)] p. 38
- Motta Jacob, Elizabeth: Em busca do sensível: design gráfico inclusivo para cegos e videntes (C200) [Innovación Cultural (A)] p. 63
- Mourthe, Claudia: Design inovador com uso da ergonomia em projeto de sinalização sala de aula (C016) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (B)] p. 37
- Moyano, Cristian Ruth: Articulación Universidad-Comunidad: El caso de los residuos de la industria indumentaria de Mar del Plata. (C270) [Diseño, Medioambiente y Ecología (A)] p. 73
- Moyano, Cristian Ruth: Tendiendo un puente entre la Educación y Políticas Socio ambientales. (C287) [Diseño, Medioambiente y Ecología (B)] p. 75
- Muñoz Henríquez, Leda María: Rigor científico bajo el método de Observación de Campo en estudiantes de Diseño Gráfico (C236) [Investigación, Metodología y Técnicas (A)] p. 68
- Muñoz Henríquez, Leda María: Diseño Instructivo Digital en Comunicación Visual: nuevo campo ocupacional para el Diseñador Gráfico. (C178) [Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales] p. 60
- Muñoz Peralta, Osvaldo: Aerodinos: una experiencia relevante en el taller de iniciación (C093) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (B)] p. 48
- Nascimento, Maria Evany: Design Urbano: metodologia para apreciar o espaço público (C231) [Investigación, Metodología y Técnicas (A)] p. 67
- Nascimento, Gemicrê: Da ideia os desenhos, dos desenhos as tecnologias (C344) [Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía] p. 84
- Navarrete, Sandra: Pablo Robello, expresión del arte entre la deconstrucción y la fenomenología (C222) [Estudios Artísticos y Creativos (A)] p. 66
- Navarrete, Sandra: Análisis crítico del espacio desde una perspectiva fenomenológica (C237) [Investigación, Metodología y Técnicas (A)] p. 68
- Negreira, Eugenia Verónica: Consideraciones sobre la motivación áulica en función de la evaluación (C115) [Calidad Educativa y Evaluación] p. 51
- Nicoletti, Carolina: Moda en una sociedad de consumo e implicancias en el Diseño (C304) [Observatorio de Tendencias] p. 78
- Nicolini, Mercedes de los Milagros: Camino de la constitución: diseño de un multimedia. ¿Didáctica silenciosa o Tecnología silenciada? (C185) [Nuevas formas de Producción, Tecnologías y Materiales] p. 61
- Niedermaier, Alejandra: Pedagogías y poéticas de la imagen (C036) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (C)] p. 40
- Nieva, Juan Bautista: El concepto de Sustentabilidad en la Investigación en Diseño (C274) [Diseño, Medioambiente y Ecología (A)] p. 73
- Olaizola, Andrés: Los ingresantes universitarios y sus prácticas letradas digitales (C174) [Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales] p. 59
- Oliva, Mariana Luz: Trabajar con cientibecarias: una nueva perspectiva (C251) [Investigación, Metodología y Técnicas (B)] p. 70
- Olivares, Guido: "Playa Ancha a la vista" (C307) [Identidades Locales y Regionales (A)] p. 78
- Oliveira, Valdemir: Micro Fronteiras: espaços de formação/ transformação docente no contexto amazônico (C103) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (C)] p. 49
- Olvera Vera, Luis Amilcar: Elaboración de actividades lúdicas y vinculación con plataformas e-learning (C102) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (C)] p. 49
- Onofre, María Elena: Aprender a emprender. La incubadora en el aula (C143) [Mercado y Gestión del Diseño (A)] p. 55
- Orazzi, Pedro: Buscando un modelo evaluativo en las áreas técnicas de diseño (C114) [Calidad Educativa y Evaluación] p. 51
- Orazzi, Pedro: Nuevas metodologías docentes con base digital (C105) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (C)] p. 49
- Osella, Mónica: Dispositivo metodológico para la construcción de interfases educativas hipermediales (C179) [Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales] p. 60
- Otálvaro, Viviana: La Biomimética como herramienta pedagógica para el pensamiento sostenible (C285) [Diseño, Medioambiente y Ecología (B)] p. 75
- Oviedo, Jose Luis: Geometría cultural: víctimas de una mentalidad mediatizada (C255) [Diseño en Perspectiva (Maestría y Licenciatura en Diseño)] p. 71
- Palma, Sofía: Creatividad y Educación (C072) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (A)] p. 45
- Pano, Natalia: Diseño sin fines de lucro (C196) [Innovación Cultural (A)] p. 62
- Pavez, Mónica: Estrategias Docentes para un Aprendizaje Creativo (C075) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (A)] p. 45
- Pazmiño, Santiago: Diseño de información multimedia como parte de la construcción simbólico cultural (C190) [Nuevas formas de Producción, Tecnologías y Materiales] p. 61
- Pedrerros Balta, Jaime José: Taller de publicidad: experiencias, enseñanzas y campañas sociales (C048) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (D)] p. 41
- Peralta, Claudia: La arquitectura del "Gran Cacao" (C326) [Identidades Locales y Regionales (C)] p. 80
- Perazzi de Aquino, Henrique: O Design na Esfera Social: princípios teóricos e propostas em ensino e práticas (C014) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (A)] p. 36
- Perazzi de Aquino, Henrique: Design Social e Solidário aplicado em práticas cotidianas: Metodologias Interdisciplinares em Ensino, Pesquisa e Extensão (C205) [Innovación Cultural (B)] p. 64

- Pereira de Andrade, Ana Beatriz: O Design na Esfera Social: princípios teóricos e propostas em ensino e práticas (C014) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (A)] p. 36
- Pereira de Andrade, Ana Beatriz: Design Social e Solidário aplicado em práticas cotidianas: Metodologias Interdisciplinares em Ensino, Pesquisa e Extensão (C205) [Innovación Cultural (B)] p. 64
- Pereira Machado Júnior, Luiz Antônio: O chimarrão e seus artefatos na interpretação do design vernacular (C347) [Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía] p. 84
- Pérez, Ramiro: Más allá del diseño (C214) [Innovación Cultural (B)] p. 65
- Pérez, Ramiro: Todo en uno (C154) [Mercado y Gestión del Diseño (B)] p. 56
- Pérez Larrea, José Luis: Enseñar no es atacar, aprender no es resistir (C019) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (B)] p. 37
- Persiani de Santamarina, Miriam Estrella: Anthony Browne: fusión entre diseño gráfico y literatura (C223) [Estudios Artísticos y Creativos (B)] p. 66
- Pieragostini, Patricia Alejandra: Dispositivo metodológico para la construcción de interfases educativas hipermediales (C179) [Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales] p. 60
- Pirsch, Miryam del Valle: Anthony Browne: fusión entre diseño gráfico y literatura (C223) [Estudios Artísticos y Creativos (B)] p. 66
- Pizarro, Lilyan Soledad: Tecnologías como la herramienta de la llamada Revolución Pingüina en Chile 2006- 2011 y su influencia en el despertar de los movimientos sociales en el país (C136) [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (B)] p. 54
- Plaza, Esteban: Diseño digital de portales web universitarios en Ecuador (C124) [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (A)] p. 52
- Podrabinek, Fabian: Creatividad e Intuición ¿Aliados o enemigos? (C002) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (A)] p. 35
- Pokropek, Jorge Eduardo: Diseño, Arquitectura y Arte (C217) [Estudios Artísticos y Creativos (A)] p. 65
- Pombo, Mercedes: Fotografía de autor en Argentina (C312) [Identidades Locales y Regionales (A)] p. 79
- Ponce Pérez, Celinda: La construcción metafórica del El Principio de la Vestimenta desde una perspectiva sociológica de la moda (C260) [Doctorado en Diseño] p. 71
- Pontoriero, Andrea: La construcción del espectador (C221) [Estudios Artísticos y Creativos (A)] p. 66
- Porello, Diego: Gestión del insumo papel. ¿De qué hablamos cuando decimos insumo papel? (C275) [Diseño, Medioambiente y Ecología (A)] p. 74
- Porrúa, Marina: Proyecto NODO iDI. Foco de exploración de la identidad territorial transferida al vestido. (C329) [Identidades Locales y Regionales (C)] p. 81
- Portillo, Julio Cesar: Diseño básico como punto de partida (C033) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (C)] p. 39
- Portillo, Marina: Diez claves para optimizar los recursos 2.0 en la universidad (C101) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (C)] p. 49
- Pradella, Jorge: Semiótica: cantera de ideas para diseñadores y directores de arte (C153) [Mercado y Gestión del Diseño (B)] p. 56
- Putallaz, Julio Enrique: Diseño Universal: Avances en la responsabilidad social universitaria (C198) [Innovación Cultural (A)] p. 63
- Queiroga Costa, Rodrigo Antônio: A construção de um referencial de valor replicável para o design. (C138) [Mercado y Gestión del Diseño (A)] p. 54
- Quinche, Yvonne Dorelly: Rasgos de la Comunicación y Diseño en las tarjetas de celebración. Análisis identitarios y simbólicos como medios de expresión social (C267) [Doctorado en Diseño] p. 72
- Quiroga Arteaga, Emir Yitzhak: Inhouse FCC la agencia de publicidad que factura sin recibir dinero (C162) [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (A)] p. 57
- Rada, Carlos: Promoción cultural que contribuya a la preservación, protección, empoderamiento y visibilización de las comunidades negras asentadas en el Distrito de Barranquilla (C334) [Identidades Locales y Regionales (C)] p. 82
- Radulescu de Barrio de Mendoza, Mihaela: Semiótica de la moda: fundamentos generativos para los proyectos de diseño (C023) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (B)] p. 38
- Raigoza, Carolina: Experiencia metodológica del museo itinerante "Santander revive su historia" instaurado en un centro cultural de la ciudad de Bucaramanga - Santander Colombia (C314) [Identidades Locales y Regionales (A)] p. 79
- Rebello, Ana Maria: O Design na Esfera Social: princípios teóricos e propostas em ensino e práticas (C014) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (A)] p. 36
- Rebello, Ana Maria: Design Social e Solidário aplicado em práticas cotidianas: Metodologias Interdisciplinares em Ensino, Pesquisa e Extensão (C205) [Innovación Cultural (B)] p. 64
- Rebello M. de Oliveira, Paula: O Design na Esfera Social: princípios teóricos e propostas em ensino e práticas (C014) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (A)] p. 36
- Rebello M. de Oliveira, Paula: Design Social e Solidário aplicado em práticas cotidianas: Metodologias Interdisciplinares em Ensino, Pesquisa e Extensão (C205) [Innovación Cultural (B)] p. 64
- Revueltas Valle, José Silvestre: La Revolución silenciosa (C327) [Identidades Locales y Regionales (C)] p. 81
- Reynoso, Daniela: La construcción de la identidad del Diseño en los espacios de formación: tensiones, disputas y posibilidades en relación al contexto local (C322) [Identidades Locales y Regionales (B)] p. 81
- Reynoso, María Pía: La construcción de la identidad del Diseño en los espacios de formación: tensiones, disputas y posibilidades en relación al contexto local (C322) [Identidades Locales y Regionales (B)] p. 81
- Ribeco, María Cecilia: Diseñando Emprendedores en la Escuela (C168) [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (B)] p. 58
- Ribeiro Ramos, Gisele: O Design no processo de reconstrução do bem-estar social (C280) [Diseño, Medioambiente y Ecología (B)] p. 74
- Riboldi, Ignacio: Lo inevitable, el error y la copia en el acto creativo (C077) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (A)] p. 46
- Riccetti, Teresa: Projeto 3, o processo metodológico e técnicas adotadas (C022) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (B)] p. 38

- Ricciardi Moyano, María Alejandra: Turismo +Desarrollo +Territorio +Mendoza y más (C336) [Identidades Locales y Regionales (C)] p. 83
- Ricciardi Moyano, María Alejandra: Diseño ¿para qué? (C337) [Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía] p. 83
- Rivera, Jerónimo: Confrontando aulas virtuales y redes sociales (C189) [Nuevas formas de Producción, Tecnologías y Materiales] p. 61
- Roberto, Mara Martha: Experiência e resultados de um programa de estágio em design (C029) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (C)] p. 39
- Roberto y Goya, Claudio: Design e Carnaval. Uma experiência em Extensão Universitária em Design (C295) [Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje] p. 77
- Roberto y Goya, Claudio: Laboratório de Design Solidário da UNESP Bauru (C340) [Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía] p. 83
- Rodríguez, Myriam Teresa: Monumentos conmemorativos del noroeste argentino (C320) [Identidades Locales y Regionales (B)] p. 80
- Rodríguez Azar, Judith Amparo: Producir con calidad desde el fuero del diseñador (C021) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (B)] p. 37
- Rodríguez Azar, Judith Amparo: Proyección social, empresa y diseño (C158) [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (A)] p. 57
- Rodríguez Villamizar, Mary Yaneth: Investigación cualitativa en branding (C145) [Mercado y Gestión del Diseño (A)] p. 55
- Rodríguez Villamizar, Mary Yaneth: La gestión investigativa de las marcas (C147) [Mercado y Gestión del Diseño (B)] p. 55
- Rojas, Graciela Beatriz: Enseñanza de Morfología en Diseño Gráfico, una propuesta (C106) [Calidad Educativa y Evaluación] p. 49
- Rolando, Fernando: Pensamiento en red: Mapas interactivos aplicados al desarrollo del proceso creativo. (C193) [Nuevas formas de Producción, Tecnologías y Materiales] p. 62
- Romero Cotrino, Diego Andres: Producir con calidad desde el fuero del diseñador (C021) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (B)] p. 37
- Romero Cotrino, Diego Andres: Proyección social, empresa y diseño (C158) [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (A)] p. 57
- Rosa Junior, Joao Dalla: Educação versus mercado: a noção de criador nas práticas de ensino em Design de Moda (C003) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (A)] p. 35
- Rosellini, Fernando: El problema de formular el problema de diseño (C004) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (A)] p. 35
- Russo, Eduardo A.: Intermedialidad y enseñanza audiovisual: entre el cine y los nuevos medios (C181) [Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales] p. 60
- Saavedra Torres, Edgar: La dimensión social del campo del diseño en Latinoamérica. Ideología, debates y actores (C332) [Identidades Locales y Regionales (C)] p. 82
- Sáenz Belmonte, Laura: La Universidad y la inserción del Diseño Industrial en la sociedad (C157) [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (A)] p. 57
- Salas, Ezequiel: Enseñanza de Morfología en Diseño Gráfico, una propuesta (C106) [Calidad Educativa y Evaluación] p. 49
- Salguero, Rafael: Etnografía como método de investigación aplicado al Diseño Gráfico (C247) [Investigación, Metodología y Técnicas (B)] p. 70
- Salguero, Rafael: City branding como herramienta de gestión para territorios ecuatorianos (C141) [Mercado y Gestión del Diseño (A)] p. 54
- Salinas Rodríguez, Nestor: Diseño básico como punto de partida (C033) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (C)] p. 39
- Salvo de Mendoza, Liliana: El espacio, variable fundamental del Diseño como disciplina genérica, desde un planteamiento transdisciplinar que incluye a todas las especialidades de diseño (C055) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (E)] p. 42
- Samaniego Villarroel, Jonathan Carlos: Redes sociales en el aula - Socializando contenidos (C183) [Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales] p. 60
- Sanches, Mariana: Laboratório de Design Solidário da UNESP Bauru (C340) [Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía] p. 83
- Sánchez Artebaro, Juan Emilio: Representación Arquitectónica como fundamento de investigación proyectual (C047) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (D)] p. 41
- Sarricchio, Adriana Alejandra: Dispositivo metodológico para la construcción de interfases educativas hipermediales (C179) [Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales] p. 60
- Schaposnik, Viviana: El espacio, variable fundamental del Diseño como disciplina genérica, desde un planteamiento transdisciplinar que incluye a todas las especialidades de diseño (C055) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (E)] p. 42
- Scherbosky Vañek, Luciana M.: Ecovilla Las Pircas [una propuesta para otro modo de habitar] (C296) [Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje] p. 77
- Schwartz, Iris Rosa: Proyecto SPA (Simulación Profesional de Arquitectura) (C064) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (F)] p. 44
- Schwartzapel, Mónica: ¡Eureka! La creatividad es una inspiración? (C074) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (A)] p. 45
- Selmini, Marcelo: Design e Carnaval. Uma experiência em Extensão Universitária em Design (C295) [Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje] p. 77
- Serrano Arias, Teresita de Jesús: Una estrategia de investigación desde la comunicación gráfica para el estudio y salvaguardia de grupos étnicos en peligro de desaparecer (C246) [Investigación, Metodología y Técnicas (B)] p. 69
- Serrano Rojas, Elvia Johana: Apropiações proyectuales del artesanado en el caribe colombiano (C343) [Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía] p. 84
- Sierra, María Sol: Procesos de diseño y desarrollo de nuevos productos: relación con el marketing y la ingeniería (C245) [Investigación, Metodología y Técnicas (B)] p. 69
- Silva, Paulo Roberto: A Contribuição do Design e Inovação Sustentável na Gestão Ambiental dos Resíduos Sólidos: Caso dos pólos moveleiro e de confecções pernambucanos (C288) [Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje] p. 76
- Simon, Soledad: La construcción de la identidad del Diseño en los espacios de formación: tensiones, disputas y posibilidades en relación al contexto local (C322) [Identidades Locales y Regionales (B)] p. 81
- Sitta Preto, Seila Cibele: O design informacional e técnicas de design colaborando no ensino / aprendizagem do desenho

- manual com alunos da terceira idade (C042) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (D)] p. 40
- Slone Dossman, Vanessa: Diseñando Tejido Social (C203) [Innovación Cultural (A)] p. 63
- Soares, Liader: O croqui como imaginação e prática no design (C041) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (D)] p. 40
- Socha Hernández, Diana Yulieth: Narrativas transmedia como herramientas para la apropiación social del conocimiento (C104) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (C)] p. 49
- Solis, Victoria: Conocimiento proyectual, investigación y praxis docente en Diseño Gráfico (C032) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (C)] p. 39
- Sonego, Laura: Relações Trabalhistas: Endomarketing atual e Trabalho de 1930 no Brasil (C152) [Mercado y Gestión del Diseño (B)] p. 56
- Sorrivas, Nicolás: Prohibido apagar el celular: el smartphone como herramienta multimedia (C176) [Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales] p. 59
- Sosa, Liliana: Diseño: El transformador de sociedades (C211) [Innovación Cultural (B)] p. 65
- Soto, Billy: Identidad única. Análisis de los gráficos prehispánicos de la cultura Jama-Coaque del Ecuador, como herramientas de creación visual (C346) [Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía] p. 84
- Soto Walls, Luis Jorge: Las Competencias Emocionales y Sociales en la Formación de los Diseñadores (C031) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (C)] p. 39
- Soto Walls, Luis Jorge: El Diseñador Industrial Competente y Actualizado (C159) [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (A)] p. 57
- Souza Imaguti, Akira: Design e Carnaval. Uma experiência em Extensão Universitária em Design (C295) [Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje] p. 77
- Souza Imaguti, Akira: Laboratório de Design Solidário da UNESP Bauru (C340) [Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía] p. 83
- Steinberg, Lorena: Cómo trabajar el análisis de los noticieros desde un abordaje sociosemiótico (C066) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (F)] p. 44
- Steiner, Mara: Cuba: El afiche y el espacio urbano. ¿Expresión plástica de la Revolución? (C122) [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (A)] p. 52
- Streckwall, Germán: Didáctica del Diseño: Generando una Cultura de la Sustentabilidad (C271) [Diseño, Medioambiente y Ecología (A)] p. 73
- Suarez Torrico, Mauro German: Escenografías para una enseñanza en el taller de arquitectura (C011) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (A)] p. 36
- Suarez Torrico, Mauro German: Un taller de entrenamiento creativo (C078) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (A)] p. 46
- Sudsilowsky, Sergio: Metodologia de Ensino sobre os principais tipos de impressão em papel e tecido (C040) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (D)] p. 40
- Tapia, Eduardo: Creatividad y Aprendizaje para todos (C201) [Innovación Cultural (A)] p. 63
- Taralli, Cibele: Compreensão da dimensão espacial no ensino de design de móveis (C067) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (F)] p. 44
- Taralli, Cibele: Materiais e economia criativa no contexto do ensino de design (C149) [Mercado y Gestión del Diseño (B)] p. 56
- Tibaldi Camoletto, Juan Francisco: El Efecto Mozart - Desarrollo para el Diseño Industrial Creativo (C073) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (A)] p. 45
- Tinoco, Agata: Experiência e resultados de um programa de estágio em design (C029) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (C)] p. 39
- Tirado, Angelica: La Diablada Pillareña: Análisis morfológico de las máscaras de diablo de las partidas de la parroquia Tungipamba y Marcos Espinel 2015. (C266) [Doctorado en Diseño] p. 72
- Topón, Diego: El Diseño Gráfico como herramienta de vinculación con la colectividad mediante el buen uso de Políticas Públicas Ecuatorianas (C310) [Identidades Locales y Regionales (A)] p. 79
- Torres, Marcelo: El Diseño al servicio de la ciencia (C117) [Calidad Educativa y Evaluación] p. 51
- Torres, Laura: Volviendo visible el valor cultural de las artesanías de Tunuyán, Mendoza (C330) [Identidades Locales y Regionales (C)] p. 82
- Torres Fragoso, Ana María: Metodología para la vinculación del diseño en la sociedad, a través de experiencias como estrategia y proceso educativo (C170) [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (B)] p. 58
- Torres Luyo, Mariana: La narración fotográfica: pensamiento, técnica y sentimiento. La narrativa como estrategia de enseñanza de la fotografía (C227) [Estudios Artísticos y Creativos (B)] p. 67
- Torres Luyo, Silvia: Érase una vez, un juego como herramienta pedagógica lúdica (C087) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (B)] p. 47
- Torres Luyo, Silvia: Trabajar con cientíbecarias: una nueva perspectiva (C251) [Investigación, Metodología y Técnicas (B)] p. 70
- Torres Yépez, Homero Felipe: El Diseño Gráfico como herramienta de vinculación con la colectividad mediante el buen uso de Políticas Públicas Ecuatorianas (C310) [Identidades Locales y Regionales (A)] p. 79
- Ubilluz Alban, Iraida Teresa: La camisa de Rafael Correa como estrategia de imagen de poder político (C137) [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (B)] p. 54
- Uribo, Maria Alejandra: Monumentos conmemorativos del noroeste argentino (C320) [Identidades Locales y Regionales (B)] p. 80
- Valencia Ebratt, Jairo: Moodboard: materialización de la creatividad en el aprendizaje del diseño (C046) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (D)] p. 41
- Vallazza, Eleonora: La inclusión genuina de tecnología en los procesos pedagógicos de asignaturas audiovisuales (C070) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (F)] p. 45
- Valle, Francisco: Um panorama da produção científica sobre História do Design Brasileiro no período entre 2005 a 2015. (C112) [Calidad Educativa y Evaluación] p. 50
- Valle, Francisco: Implantação da Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP) em uma Graduação em Design Gráfico (C035) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (C)] p. 39

- Valuzuela Xavier, Camille: Em busca do sensível: design gráfico inclusivo para cegos e videntes (C200) [Innovación Cultural (A)] p. 63
- Vargas, Luz: Lota Sorprendente, Un Diseño para potenciar el turismo local - regional. (C328) [Identidades Locales y Regionales (C)] p. 81
- Vargas, Raúl: Articulación Universidad-Empresa-Estado: Centro de Consultoría en Diseño (CCD) (C139) [Mercado y Gestión del Diseño (A)] p. 54
- Vazquez, Cristian Eduardo: Diseño de Comunicaciones Visuales en Espacios Públicos para deportes extremos (C027) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (C)] p. 38
- Velazco, Alicia Adriana: Práctica profesional en el área de investigación de tendencias de consumo y diseño (C305) [Observatorio de Tendencias] p. 78
- Vélez Ibarra, Pablo: Desarrollo de tipografías basadas en la tradición: la Virgen de la Elevación - Ambato (C331) [Identidades Locales y Regionales (C)] p. 82
- Venancio, Millena: Jeans: Beneficiamientos Sustentáveis (C299) [Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje] p. 77
- Venero, Edward: El diseño integral: moda, indumentaria, textiles (C311) [Identidades Locales y Regionales (A)] p. 79
- Vilchis Esquivel, Luz del Carmen A.: Aportaciones de las teorías filosóficas contemporáneas a la enseñanza del diseño (C051) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (E)] p. 42
- Villafañe Solarte, Adriana: El aprendizaje de la semiología a través de avisos publicitarios (C053) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (E)] p. 42
- Villar, Ana Lorena: Aportes de la Infografía a la construcción de conocimientos (C065) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (F)] p. 44
- Viteri, Andrea: Diferentes estrategias una misma realidad: Análisis comparativo de las estrategias de diseño y comunicación publicitaria en campañas de concientización social por la erradicación de violencia de género en Argentina y Ecuador 2013-2014 (C123) [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (A)] p. 52
- Vivanco, Rafael: El rol del diseño en la sociedad (C010) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (A)] p. 36
- Vivanco, Rafael: Diseño Social y Humano: Investigación en Diseño (C197) [Innovación Cultural (A)] p. 62
- Werneck, Tania Kátia: ExperimentAÇÃO: ensaios para a aplicação de metodologias ativas no ensino superior (C088) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (B)] p. 47
- Wolf, Daniel: Manos Verdes. Antenas Paradas. Posibles abordajes proyectuales a la cuestión ambiental (C276) [Diseño, Medioambiente y Ecología (A)] p. 74
- Záccara, Fiorella Silvina: Del conductismo al constructivismo: promoviendo el aprendizaje significativo (C094) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (B)] p. 48
- Zambrano Lozano, Edward: Creatividad y Educación (C072) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (A)] p. 45
- Zanchetta, Claudia: Susurrando Palabras (C229) [Estudios Artísticos y Creativos (B)] p. 67
- Zavala, Wenceslao: El Gamming y enseñanza de la Tecnología (C186) [Nuevas formas de Producción, Tecnologías y Materiales] p. 61
- b) Índice de ponencias presentadas en la VI edición del Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño**
- A construção de um referencial de valor replicável para o design. (C138). Rodrigo Antônio Queiroz Costa [Mercado y Gestión del Diseño (A)] p. 54
- A contribuição de Lívio Levi para a formação do campo profissional de design (C001). Ana Coelho [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (A)] p. 35
- A Contribuição do Design e Inovação Sustentável na Gestão Ambiental dos Resíduos Sólidos: Caso dos pólos moveleiro e de confecções pernambucanos (C288). Paulo Roberto Silva [Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje] p. 76
- A evolução histórica da alfaiataria: trajes, saberes, métodos e relações de trabalho (C302). Juliana Barbosa [Observatorio de Tendencias] p. 78
- Aerodinomas: una experiencia relevante en el taller de iniciación (C093). Osvaldo Muñoz Peralta [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (B)] p. 48
- Alice no Sertão das Maravilhas - Adaptação do Livro de Lewis Carroll para um contexto tipicamente brasileiro (C184). Erlan de Almeida Carvalho y André de F. Ramos [Nuevas formas de Producción, Tecnologías y Materiales] p. 60
- Amarras del nudo al diseño (C303). Leticia Duarte [Observatorio de Tendencias] p. 78
- Análisis crítico del espacio desde una perspectiva fenomenológica (C237). Sandra Navarrete [Investigación, Metodología y Técnicas (A)] p. 68
- Análisis de la Composición del Diseño Formal de los EVA de las Carreras de Diseño del Ecuador (C113). Ingrid Fiallos [Calidad Educativa y Evaluación] p. 50
- Anthony Browne: fusión entre diseño gráfico y literatura (C223). Miriam Estrella Persiani de Santamarina y Miryam del Valle Pirsch [Estudios Artísticos y Creativos (B)] p. 66
- Aplicación de metodologías de diseño industrial al diseño de modas (C050). Yenny Adriana Garces Hernandez, Nohemy Gabriela García y Fidel Augusto Jimenez [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (E)] p. 42
- Aportaciones de las teorías filosóficas contemporáneas a la enseñanza del diseño (C051). Luz del Carmen A. Vilchis Esquivel [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (E)] p. 42
- Aportes de la Infografía a la construcción de conocimientos (C065). Ana Lorena Villar [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (F)] p. 44
- Aportes del bloguerismo al sistema de la moda indumentaria masculina en Colombia (C120). Roger Chavez [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (A)] p. 51
- Aprender a emprender. La incubadora en el aula (C143). María Elena Onofre [Mercado y Gestión del Diseño (A)] p. 55
- Aprendiendo a dibujar con tablet 2ª etapa (C099). Luis Lopez Jubin [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (C)] p. 48
- Aprendizaje significativo de matemática aplicada a la arquitectura (C025). Pablo Fernando Almada y Nora Edith Alvarez [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (C)] p. 38
- Aropriaciones proyectuales del artesanado en el caribe colombiano (C343). Elvia Johana Serrano Rojas [Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía] p. 84
- Articulación Universidad-Comunidad: El caso de los residuos de la industria indumentaria de Mar del Plata. (C270).

- Mariana Gonzalez Insua y Cristian Ruth Moyano [Diseño, Medioambiente y Ecología (A)] p. 73
- Articulación Universidad-Empresa-Estado: Centro de Consultoría en Diseño (CCD) (C139). Raúl Vargas [Mercado y Gestión del Diseño (A)] p. 54
- Articulación, ingreso y permanencia: Un desafío para la inclusión (C026). Estela Beatriz del Valle Aravena [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (C)] p. 38
- As marcas de gado da Região Platina: apropriações simbólicas e identitárias (C308). Rafael Klumb Arnoni [Identidades Locales y Regionales (A)] p. 78
- Autonomía del aprendizaje a partir del uso de TICs (C127). Marisa Cuervo [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (B)] p. 52
- Autonomía del aprendizaje a partir del uso de TICs (C038). Mercedes Massafra [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (D)] p. 40
- Biónica. Experiencia en talleres proyectuales de diseño de modas (C043). Nohemy Gabriela García y Fidel Augusto Jimenez [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (D)] p. 41
- Buscando un modelo evaluativo en las áreas técnicas de diseño (C114). Anibal Fornari y Pedro Orazzi [Calidad Educativa y Evaluación] p. 51
- Camino de la constitución: diseño de un multimedia. ¿Didáctica silenciosa o Tecnología silenciada? (C185). Mercedes de los Milagros Nicolini [Nuevas formas de Producción, Tecnologías y Materiales] p. 61
- Capacitación para Emprendedores -Taller de Indumentaria Industrial (C165). Angela Esther Aranda [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (B)] p. 58
- Carrera de diseño gráfico y su pertinencia en el contexto productivo provincial (C140). Roberto Paolo Arévalo Ortíz y Santiago Barriga [Mercado y Gestión del Diseño (A)] p. 54
- Casas forradas com latas no Brasil meridional (C289). Karen Melo da Silva [Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje] p. 76
- Ceu Carmesin: adaptação de obra literária para Jogo de tabuleiro (C216). Samuel Coimbra Bacelar [Estudios Artísticos y Creativos (A)] p. 65
- Ciência, tecnologia e produtos: uma experiência dos bolsistas de extensão do curso de desenho industrial (C278). Beany Monteiro [Diseño, Medioambiente y Ecología (B)] p. 74
- City branding como herramienta de gestión para territorios ecuatorianos (C141). Rafael Salguero [Mercado y Gestión del Diseño (A)] p. 54
- Comercialización de servicios de Diseño (C166). Claudio Enriquez [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (B)] p. 58
- Como a Biônica e Biomimética se relacionam com as estruturas naturais na busca de um novo modelo de pesquisa projetual (C290). Amilton Arruda [Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje] p. 76
- Cómo trabajar el análisis de los noticieros desde un abordaje sociosemiótico (C066). Lorena Steinberg [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (F)] p. 44
- Compreensão da dimensão espacial no ensino de design de móveis (C067). Cibele Taralli [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (F)] p. 44
- Comunicação Visual na Sala de Aula (C079). Barbara Emanuel [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (A)] p. 46
- Confrontando aulas virtuales y redes sociales (C189). Jerónimo Rivera [Nuevas formas de Producción, Tecnologías y Materiales] p. 61
- Conocimiento proyectual, investigación y praxis docente en Diseño Gráfico (C032). Miriam Liborio y Victoria Solis [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (C)] p. 39
- Conocimiento y financiación: ampliando los campos de intervención del diseño (C167). Paolo Bergomi y Cristina Amalia Lopez [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (B)] p. 58
- Conocimientos Significativos (Aprendizajes por Descubrimiento) (C080). Mauricio Loaiza [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (A)] p. 46
- Consideraciones sobre la motivación áulica en función de la evaluación (C115). Eugenia Verónica Negreira [Calidad Educativa y Evaluación] p. 51
- Consumo neo-esotérico, hibridación y orientalismo en el diseño: Manekineko y Buddha (C121). Carlos Alfredo Castro Lugo [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (A)] p. 52
- Creatividad e Intuición ¿Aliados o enemigos? (C002). Liliana Beatriz Martínez Dávila y Fabian Podrabinek [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (A)] p. 35
- Creatividad y Aprendizaje para todos (C201). Eduardo Tapia [Innovación Cultural (A)] p. 63
- Creatividad y Educación (C072). Sofía Palma y Edward Zambrano Lozano [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (A)] p. 45
- Crear y Crear... Diseño al diván (C081). Patricia Claudia Barrios [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (A)] p. 46
- Criação do Método 4p para o ensino de sinalização marítima (C100). Yazmin Moroni [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (C)] p. 49
- Crítica de quiebres y discontinuidades del funcionalismo en el diseño (C230). Mark Michael Betts Alvear [Investigación, Metodología y Técnicas (A)] p. 67
- Cuba: El afiche y el espacio urbano. ¿Expresión plástica de la Revolución? (C122). Mara Steiner [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (A)] p. 52
- Da ideia os desenhos, dos desenhos as tecnologias (C344). Gemicrê Nascimento [Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía] p. 84
- De Músicas a Filmes: Intertextualidade no ensino da comunicação visual (C224). Ana Paula Margarites [Estudios Artísticos y Creativos (B)] p. 66
- Dejar de pensar en enseñar para enseñar a pensar (C015). Christian Fernando Gauna y Nicolas Jaureguiberry [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (B)] p. 37
- Del conductismo al constructivismo: promoviendo el aprendizaje significativo (C094). Fiorella Silvina Zaccara [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (B)] p. 48
- Desafios del Diseñador Industrial en la era del consumo (C252). Ismael Bonoff [Diseño en Perspectiva (Maestría y Licenciatura en Diseño)] p. 70
- Desafios do design de ambientes na definição da linguagem dos materiais e objetos (C210). Regina Álvares Dias [Innovación Cultural (B)] p. 64
- Desarrollo de tipografías basadas en la tradición: la Virgen de la Elevación - Ambato (C331). Pablo Vélez Ibarra [Identidades Locales y Regionales (C)] p. 82

- Desenho de joias: uma reflexão para o design no setor joalheiro (C291). Engracia Llaberia [Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje] p. 76
- Design de interação na perspectiva profissional do surdo (C202). Eduardo Figueira [Innovación Cultural (A)] p. 63
- Design e Carnaval. Uma experiência em Extensão Universitária em Design (C295). Claudio Roberto y Goya, Marcelo Selmini y Akira Souza Iamaguti [Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje] p. 77
- Design em defesa das racionalidades periféricas: Uma questão de interpretação (C313). Caio Henrique Corrêa Paiva [Identities Locales y Regionales (A)] p. 79
- Design inovador com uso da ergonomia em projeto de sinalização sala de aula (C016). Claudia Mourthe [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (B)] p. 37
- Design Social e Solidário aplicado em práticas cotidianas: Metodologias Interdisciplinares em Ensino, Pesquisa e Extensão (C205). Henrique Perazzi de Aquino, Ana Beatriz Pereira de Andrade, Ana Maria Rebello y Paula Rebello M. de Oliveira [Innovación Cultural (B)] p. 64
- Design sustentável com chapas planas de madeira reconstituída (C292). Cainã Brinatti Guari y Beatriz Martino Matos [Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje] p. 76
- Design Urbano: metodologia para apreciar o espaço público (C231). Maria Evany Nascimento [Investigación, Metodología y Técnicas (A)] p. 67
- Didáctica del Diseño: Generando una Cultura de la Sustentabilidad (C271). Hugo Bezzati y Germán Streckwall [Diseño, Medioambiente y Ecología (A)] p. 73
- Diez claves para optimizar los recursos 2.0 en la universidad (C101). María Victoria Latosinski y Marina Portillo [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (C)] p. 49
- Diferentes estrategias una misma realidad: Análisis comparativo de las estrategias de diseño y comunicación publicitaria en campañas de concientización social por la erradicación de violencia de género en Argentina y Ecuador 2013-2014 (C123). Andrea Viteri [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (A)] p. 52
- Disciplina 'Design: História e Projeto' - narrativa de uma experiência de ensino (C039). Marcos Braga [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (D)] p. 40
- Diseñador Mecatrónico - Electronica y Programación para diseñadores (C008). Jose Miguel Enrique Higuera Marin [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (A)] p. 36
- Diseñando Emprendedores en la Escuela (C168). María Cecilia Ribeco [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (B)] p. 58
- Diseñando Tejido Social (C203). Vanessa Slone Dossman [Innovación Cultural (A)] p. 63
- Diseño ¿para qué? (C337). María Alejandra Ricciardi Moyano [Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía] p. 83
- Diseño automotriz como proyecto de diseño industrial avanzado (C095). Armando Martínez de la Torre [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (B)] p. 48
- Diseño básico como punto de partida (C033). Julio Cesar Portillo y Nestor Salinas Rodríguez [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (C)] p. 39
- Diseño curricular de la Maestría en Imagen Corporativa y Publicidad (C034). Andrea Daniela Larrea Solorzano [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (C)] p. 39
- Diseño de campañas de Comunicación con Impacto social. Un compromiso. (C195). Virginia Marturet [Innovación Cultural (A)] p. 62
- Diseño de comunicación visual: teoría, práctica y experiencia. Nuevos modelos de pensamiento y acción (C061). Estefanía Alicia Fantini [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (F)] p. 43
- Diseño de Comunicaciones Visuales en Espacios Públicos para deportes extremos (C027). Cristian Eduardo Vazquez [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (C)] p. 38
- Diseño de información multimedia como parte de la construcción simbólico cultural (C190). Santiago Pazmiño [Nuevas formas de Producción, Tecnologías y Materiales] p. 61
- Diseño de una nueva carrera universitaria (C028). Nicolás Amoroso Boelcke [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (C)] p. 38
- Diseño Didáctico para Nativos Digitales desde un enfoque centrado en el usuario: Psicología de la Felicidad como factor de innovación (C191). Renato Echegaray [Nuevas formas de Producción, Tecnologías y Materiales] p. 62
- Diseño digital de portales web universitarios en Ecuador (C124). Esteban Plaza [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (A)] p. 52
- Diseño Instructivo Digital en Comunicación Visual: nuevo campo ocupacional para el Diseñador Gráfico. (C178). Leda María Muñoz Henríquez [Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales] p. 60
- Diseño kitsch y compromiso social del diseño (C253). Washington da Silva Neves [Diseño en Perspectiva (Maestría y Licenciatura en Diseño)] p. 70
- Diseño por descubrimiento, metodología de estudio para generar innovación (C096). Gabriela de los Ángeles López García [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (B)] p. 48
- Diseño sin fines de lucro (C196). Juan Martín García, Lucas Lucente y Natalia Pano [Innovación Cultural (A)] p. 62
- Diseño Social en el programa de Diseño industrial (C052). Adriana Bastidas y Helen Rocio Martínez [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (E)] p. 42
- Diseño Social y Humano: Investigación en Diseño (C197). Rafael Vivanco [Innovación Cultural (A)] p. 62
- Diseño Universal: Avances en la responsabilidad social universitaria (C198). Carlos Eduardo Burgos y Julio Enrique Putallaz [Innovación Cultural (A)] p. 63
- Diseño y Estética: de la Bauhaus a la forma norteamericana (C232). Lucas Bazzara [Investigación, Metodología y Técnicas (A)] p. 67
- Diseño y estructuración del curso "Procesos y Materiales CNC" enfocado al Diseñador Industrial (C044). Vladimir Becerril [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (D)] p. 41
- Diseño y estudios de género (C309). Griselda Flesler [Identities Locales y Regionales (A)] p. 79
- Diseño y percepción de espacios (C238). Marta Nydia Molina González [Investigación, Metodología y Técnicas (A)] p. 68
- Diseño, Arquitectura y Arte (C217). Jorge Eduardo Pokropek [Estudios Artísticos y Creativos (A)] p. 65
- Diseño: El transformador de sociedades (C211). Liliana Sosa [Innovación Cultural (B)] p. 65
- Dispositivo metodológico para la construcción de interfases educativas hipermediales (C179). María Laura Badella,

- Mónica Osella, Patricia Alejandra Pieragostini y Adriana Alejandra Sarricchio [Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales] p. 60
- Ecovilla Las Pircas [una propuesta para otro modo de habitar] (C296). Luciana M. Scherbosky Vañek [Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje] p. 77
- Educação com design: o ensino contemporâneo em escolas particulares da cidade de São Paulo (C009). Andréa de Souza Almeida y Marcos Aurélio Castanha Jr [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (A)] p. 38
- Educação versus mercado: a noção de criador nas práticas de ensino em Design de Moda (C003). Joana Contino y Joao Dalla Rosa Junior [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (A)] p. 35
- El accionar lúdico desde el proceso creativo (C218). Eugenia Mosteiro [Estudios Artísticos y Creativos (A)] p. 65
- El affordance perceptivo en el diseño inclusivo: aprender falso por verdadero. (C199). Juan Diego Moreno Arango [Innovación Cultural (A)] p. 63
- El aprendizaje de la semiología a través de avisos publicitarios (C053). Adriana Villafañe Solarte [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (E)] p. 42
- El arte y el diseño amantes, enemigos o amigos con derecho (C219). Linda Valentina Barrera [Estudios Artísticos y Creativos (A)] p. 66
- El carácter inclusivo del diseño y la comunicación visual en los parques públicos de Guayaquil (C212). Patty Hunter [Innovación Cultural (B)] p. 65
- El cine digital autobiográfico un diálogo entre la creación y la reflexión, aplicado a la gestión de marcas personales (C172). Milagro Farfán [Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales] p. 59
- El concepto de Sustentabilidad en la Investigación en Diseño (C274). Juan Bautista Nieva [Diseño, Medioambiente y Ecología (A)] p. 73
- El confuso vínculo entre el arte, la artesanía y el diseño (C338). Jose Maria Doldan [Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía] p. 83
- El curriculum como regulación (C116). Carlos Caram [Calidad Educativa y Evaluación] p. 51
- El desafío de coordinar una carrera en constante evolución (C068). Facundo Colantonio, Raul Carlos Drelichman y Valeria Drelichman [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (F)] p. 44
- El Diseñador Industrial Competente y Actualizado (C159). Luis Jorge Soto Walls [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (A)] p. 57
- El Diseño al servicio de la ciencia (C117). Marcelo Torres [Calidad Educativa y Evaluación] p. 51
- El diseño como elemento fundamental en el posicionamiento de las marcas (C155). Patricia Iurcovich [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (A)] p. 56
- El diseño de autor en el Ecuador (C125). Sandra Beltrán [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (A)] p. 52
- El diseño de moda como herramienta educativa para la inclusión social de algunas comunidades vulnerables y población carcelaria (C206). Mónica Viviana Másmela Cardona [Innovación Cultural (B)] p. 64
- El Diseño en las representaciones gráficas de la etnia Mapuche (C345). Eugenia Alvarez [Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía] p. 84
- El Diseño Gráfico como herramienta de vinculación con la colectividad mediante el buen uso de Políticas Públicas Ecuatorianas (C310). Andrés Alexis Cevallos Márquez, Wilson Guamán, Diego Topón y Homero Felipe Torres Yépez [Identidades Locales y Regionales (A)] p. 79
- El Diseño Industrial como factor de desarrollo económico en la Ciudad de Barranquilla - Colombia. (C126). Carolina Gutierrez Ferreira [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (A)] p. 52
- El diseño integral: moda, indumentaria, textiles (C311). Edward Venero [Identidades Locales y Regionales (A)] p. 79
- El Efecto Mozart - Desarrollo para el Diseño Industrial Creativo (C073). Juan Francisco Tibaldi Camoletto [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (A)] p. 45
- El espacio, variable fundamental del Diseño como disciplina genérica, desde un planteamiento transdisciplinar que incluye a todas las especialidades de diseño (C055). Liliana Salvo de Mendoza y Viviana Schaposnik [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (E)] p. 42
- El fracaso como práctica Significante (C082). María Cecilia De Spirito [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (A)] p. 46
- El Gimming y enseñanza de la Tecnología (C186). Wenceslao Zavala [Nuevas formas de Producción, Tecnologías y Materiales] p. 61
- El hacer lúdico, generador de conocimiento (C062). Andrea Cristina Castresana y Gabriel Alejandro Kuschnir [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (F)] p. 43
- El libromedia: mirada y análisis multidisciplinar sobre los materiales digitales educativos (C187). Mariana Bavoleo y María Belén Fernández [Nuevas formas de Producción, Tecnologías y Materiales] p. 61
- El problema de formular el problema de diseño (C004). Mariela Alejandra Marchisio y Fernando Rosellini [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (A)] p. 35
- El problema de la validación del conocimiento en el Diseño (C233). Ana María Cravino [Investigación, Metodología y Técnicas (A)] p. 67
- El rol del diseño en la sociedad (C010). Rafael Vivanco [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (A)] p. 36
- El Sistema Perspectivo Central como herramienta proyectual (C045). Alejandro Folga [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (D)] p. 41
- El trazado de letras: Una herramienta pedagógica para vincular la mano al corazón (C086). Anny Cortés Pérez [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (B)] p. 47
- Elaboración de actividades lúdicas y vinculación con plataformas e-learning (C102). Luis Amilcar Olvera Vera [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (C)] p. 49
- Em busca do sensível: design gráfico inclusivo para cegos e videntes (C200). Elizabeth Motta Jacob y Camille Valuzuela Xavier [Innovación Cultural (A)] p. 63
- Embárcate. Diseño educativo para niños abordado desde la participación interdisciplinaria (C054). Ketty Miranda y Tatiana Miranda [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (E)] p. 42
- Emoción versus Serialidad. Diseño de autor y Mass-Fashion (C254). Luciana Finkielstoy [Diseño en Perspectiva (Maestría y Licenciatura en Diseño)] p. 71
- Enseñanza de Morfología en Diseño Gráfico, una propuesta (C106). Fernando Gabriel Estévez, Graciela Beatriz Rojas y Zequeiel Salas [Calidad Educativa y Evaluación] p. 49

- Enseñar no es atacar, aprender no es resistir (C019). José Luis Pérez Larrea [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (B)] p. 37
- Enseñar psicología en los profesorado de arte (C225). Beatriz Angélica Harispe [Estudios Artísticos y Creativos (B)] p. 66
- Enseñar, Proyectar, Habitar. La utopía de proyectar el habitat (C283). Mariela Alejandra Marchisio [Diseño, Medioambiente y Ecología (B)] p. 75
- Érase una vez, un juego como herramienta pedagógica lúdica (C087). Silvia Torres Luyo [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (B)] p. 47
- Escenografías para una enseñanza en el taller de arquitectura (C011). Mauro German Suarez Torrico [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (A)] p. 36
- Escrita, Memória e Imaginação (C220). Paulo Roberto Costa Cruz Junior y João Fernando Igansi Nunes [Estudios Artísticos y Creativos (A)] p. 66
- Estímulo à leitura em Design (C056). Gisela Monteiro [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (E)] p. 43
- Estrategias de Diseño, Marketing y Publicidad para Campaña Anti Tabaco (C128). Melanie Etse [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (B)] p. 53
- Estrategias de innovación en los procesos productivos y su relación con el diseño industrial (C142). Agustín Bramanti [Mercado y Gestión del Diseño (A)] p. 54
- Estrategias Docentes para un Aprendizaje Creativo (C075). Mónica Pavez [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (A)] p. 45
- Etnografía aplicada al Diseño industrial (C241). Enrique Bonilla Rodríguez y Sandra Amelia Martí [Investigación, Metodología y Técnicas (B)] p. 69
- Etnografía como método de investigación aplicado al Diseño Gráfico (C247). Rafael Salguero [Investigación, Metodología y Técnicas (B)] p. 70
- Evaluación formativa en Publicidad I (C017). Eugenia Álvarez del Valle [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (B)] p. 37
- Evaluación objetiva en el diseño. Una reflexión de consideraciones e instrumentos (C118). Leon Felipe Irigoyen [Calidad Educativa y Evaluación] p. 51
- Experiência e resultados de um programa de estágio em design (C029). Mara Martha Roberto y Agata Tinoco [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (C)] p. 39
- Experiencia Incuba, generando nuevos paradigmas para el desarrollo local de emprendimientos basados en diseño e industrias creativas (C160). Jesica Candendo [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (A)] p. 57
- Experiencia metodológica del museo itinerante "Santander revive su historia" instaurado en un centro cultural de la ciudad de Bucaramanga - Santander Colombia (C314). Norberto Diaz y Carolina Raigoza [Identidades Locales y Regionales (A)] p. 79
- Experimentação: ensaios para a aplicação de metodologias ativas no ensino superior (C088). Tania Kátia Werneck [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (B)] p. 47
- Experimentações com técnicas de levantamento de dados (C234). Célia Moretti Arbore [Investigación, Metodología y Técnicas (A)] p. 68
- Fibras textiles y técnicas de tejido ancestral vigentes en la comunidad indígena U'WA, ubicada en la Sierra Nevada del Cocuy y Cubara. (C315). Christian Camilo Caicedo y Angela Liliana Dotor Robayo [Identidades Locales y Regionales (A)] p. 79
- Fiesta de la Fruta y de las Flores F.F.F una mirada hacia sus formas simbólicas, análisis de los aspectos visibles "carros alegóricos" que otorgan vida a la fiesta 2000-2015. (C264). Diana Gabriela Flores Carrillo [Doctorado en Diseño] p. 72
- Fotografía de autor en Argentina (C312). Mercedes Pombo [Identidades Locales y Regionales (A)] p. 79
- Fundamentos teóricos en la enseñanza del Diseño Gráfico en la Universidad de Chimborazo desde el año 2008 a 2015. (C265). Santiago Barriga [Doctorado en Diseño] p. 72
- Geometría cultural: víctimas de una mentalidad mediatizada (C255). Jose Luis Oviedo [Diseño en Perspectiva (Maestría y Licenciatura en Diseño)] p. 71
- Geometrías del orden y los procesos en las lógicas proyectuales contemporáneas (C069). Pablo Fernando Almada [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (F)] p. 44
- Gestión de Estrategias Académicas para Diseño Industrial (C107). Alejandra Marín [Calidad Educativa y Evaluación] p. 50
- Gestión del diseño para el incremento de la competitividad de las pymes de la región del Bío-Bío de Chile (C144). Jimena Alarcon Castro [Mercado y Gestión del Diseño (A)] p. 55
- Gestión del insumo papel. ¿De qué hablamos cuando decimos insumo papel? (C275). Diego Porello [Diseño, Medioambiente y Ecología (A)] p. 74
- Habitar.es mínimo resiliente - Taller Virtual Arquisur 2014 (C297). Nadia Barba Sasia y Cecilia Emilse Corbella [Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje] p. 77
- Habitus Proyectual y Desarrollo Emprendedor, una Proximidad Complice para el Diseño, en el Marco de las Economías Creativas (C161). Mario Dorochesi [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (A)] p. 57
- Hablemos de los que no estudian ni trabajan: diseñando soluciones (C207). Paolo Bergomi y Cristina Amalia Lopez [Innovación Cultural (B)] p. 64
- Hacia un aprendizaje contextualizado (C097). Ovidio Morales [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (B)] p. 48
- Herramientas para un versátil profesional de la joya (C298). Inés Bermejo [Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje] p. 77
- Hibridación teórica y metodológica en el Diseño del Espacio Público (C239). María del Carmen Albrecht e Isabel Molinas [Investigación, Metodología y Técnicas (A)] p. 68
- Identidad chilena y joyería de autor (C256). Paulina Godoy [Diseño en Perspectiva (Maestría y Licenciatura en Diseño)] p. 71
- Identidad única. Análisis de los gráficos prehispánicos de la cultura Jama-Coaque del Ecuador, como herramientas de creación visual (C346). Billy Soto [Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía] p. 84
- Identidades juveniles: ciudad de las Lolitas (C316). Enrique Bonilla Rodríguez y Sandra Amelia Martí [Identidades Locales y Regionales (A)] p. 80
- Identificação e aplicação de estilo: exercícios de criação inspirados na obra de designers (C018). Barbara Emanuel [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (B)] p. 37
- Imágenes en la práctica de la enseñanza (C098). Anabella E. Cislighi [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (B)] p. 48

- Implantação da Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP) em uma Graduação em Design Gráfico (C035). Leonardo Caldi, Bianca Martins, Almir Mirabeau y Francisco Valle [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (C)] p. 39
- Incidencias de las estrategias cognitivas asociadas a la creatividad y su aplicación didáctica en las TICS de diseño gráfico para estudiantes con NEE en la educación superior (C173). John Alfredo Arias Villamar [Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales] p. 59
- Indumentaria y visibilización. Transformaciones en el vestir de la mujer Chibuleo (1990 - 2014) (C339). Aylen Medina [Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía] p. 83
- Influencia de las percepciones creativas del profesor en los productos integradores de aprendizaje (C083). Verónica Lizett Delgado Cantú [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (A)] p. 46
- Inhouse FCC la agencia de publicidad que factura sin recibir dinero (C162). Emir Yitzhak Quiroga Arteaga [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (A)] p. 57
- Innovación Cultural Desde el Diseño Audiovisual Experimental (C180). Gonzalo Aranda y Rodrigo Eduardo Gómez Mura [Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales] p. 60
- Innovadoras puestas lumínicas. Aspectos a tener en cuenta por los Diseñadores especializados de iluminación de Buenos Aires para explotar ese potencial. (C129). Carolina Levy [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (B)] p. 53
- Inspirando no Enseñando (C076). María Gutiérrez [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (A)] p. 45
- Integración de tecnologías en el aula de clase (C188). Jose Miguel Enrique Higuera Marin [Nuevas formas de Producción, Tecnologías y Materiales] p. 61
- Intermedialidad y enseñanza audiovisual: entre el cine y los nuevos medios (C181). Eduardo A. Russo [Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales] p. 60
- Intervenção na Estação Experimental de Bauru: aplicação de conceitos de design gráfico e de produto (C284). Cainã Brinatti Guarí y Fernanda Henriques [Diseño, Medioambiente y Ecología (B)] p. 75
- Investigación cualitativa en branding (C145). Mary Yaneth Rodríguez Villamizar [Mercado y Gestión del Diseño (A)] p. 55
- Investigación en diseño: comparación cuantitativa de proyectos de universidades nacionales (C235). Nidia Maidana [Investigación, Metodología y Técnicas (A)] p. 68
- Investigar y crear. Protocolos de presentación (C248). Liuba Margarita Alberti Zurita [Investigación, Metodología y Técnicas (B)] p. 70
- Jeans: Beneficiarios Sustentáveis (C299). Paola de Lima Vichy y Millena Venancio [Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje] p. 77
- La animación como material didáctico para el aprendizaje en la educación primaria (C130). David Castrillon [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (B)] p. 53
- La arquitectura del “Gran Cacao” (C326). Claudia Peralta [Identidades Locales y Regionales (C)] p. 81
- La Arquitectura Moderna en Guayaquil (1950-1970): Adaptabilidad (C300). Mónica Hunter [Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje] p. 77
- La articulación teoría y práctica como construcción metodológica en la clase universitaria: Relato de una experiencia (C089). Karina Agadia [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (B)] p. 47
- La autoría en diseño y su relación con el derecho (C259). María Esther Llerena Granda [Doctorado en Diseño] p. 71
- La Biomimética como herramienta pedagógica para el pensamiento sostenible (C282). Maria Patricia Lopera Calle y Viviana Otálvaro [Diseño, Medioambiente y Ecología (B)] p. 75
- La camisa de Rafael Correa como estrategia de imagen de poder político (C137). Iraida Teresa Ubilluz Alban [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (B)] p. 54
- La construcción de la identidad del Diseño en los espacios de formación: tensiones, disputas y posibilidades en relación al contexto local (C322). Daniela Reynoso, María Pía Reynoso y Soledad Simon [Identidades Locales y Regionales (B)] p. 81
- La construcción del espectador (C221). Andrea Pontoriero [Estudios Artísticos y Creativos (A)] p. 66
- La construcción metafórica del El Principio de la Vestimenta desde una perspectiva sociológica de la moda (C260). Celinda Ponce Pérez [Doctorado en Diseño] p. 71
- La creatividad: Estrategia potencializadora en el desarrollo de estudiantes con limitación auditiva (C208). Juliet Dayana Donoso Bolaño y Luz Martha Gutierrez Rojas [Innovación Cultural (B)] p. 64
- La Diablada Pillareña: Análisis morfológico de las máscaras de diablo de las partidas de la parroquia Tungipamba y Marcos Espinel 2015. (C266). Angelica Tirado [Doctorado en Diseño] p. 72
- La dimensión social del campo del diseño en Latinoamérica. Ideología, debates y actores (C332). Edgar Saavedra Torres [Identidades Locales y Regionales (C)] p. 82
- La educación de los infantes en el reciclado de envases (C279). Lorena Bidegain [Diseño, Medioambiente y Ecología (B)] p. 74
- La enseñanza del diseño web incluyente (C012). Jaime Enrique Cortés Fandiño [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (A)] p. 36
- La estética que educa. Análisis crítico de publicidades –televisivas y gráficas– actuales en la Argentina, 2007-2012 (C226). María Gabriela López [Estudios Artísticos y Creativos (B)] p. 67
- La evaluación como parte del proceso creativo (C108). María Cecilia De Spirito y Alejandro Mesa [Calidad Educativa y Evaluación] p. 50
- La evaluación: Primer informe del Proyecto de Investigación (C084). Andrea Mardikian [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (A)] p. 46
- La experiencia del Doctorado: reflexiones acerca de la complejidad de investigar en Diseño en el marco de una propuesta de acompañamiento (C204). Marina Matarrese [Innovación Cultural (A)] p. 63
- La gestión investigativa de las marcas (C147). Mary Yaneth Rodríguez Villamizar [Mercado y Gestión del Diseño (B)] p. 55
- La ilustración análoga y digital (C005). Jorge Cabrera y Carlos Espitia [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (A)] p. 35
- La imagen de marca a partir del trabajo interdisciplinar entre los profesionales del diseño (C131). Diana Carolina Abril Lucero [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (B)] p. 53

- La importancia de la definición de la Identidad para construir empresas de diseño (C169). Diego Bresler [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (B)] p. 58
- La importancia del fundamento teórico en la construcción de diseño (C209). Jorge Manuel Castro Falero [Innovación Cultural (B)] p. 64
- La inclusión genuina de tecnología en los procesos pedagógicos de asignaturas audiovisuales (C070). Eleonora Vallazza [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (F)] p. 45
- La indumentaria como símbolo de distinción social de la mujer criolla, mestiza, e indígena en la Real Audiencia de Quito. Período 1520 a 1830. (C318). Taña Escobar [Identidades Locales y Regionales (B)] p. 80
- La indumentaria que habla (C257). Macarena Faust [Diseño en Perspectiva (Maestría y Licenciatura en Diseño)] p. 71
- La institucionalización del Diseño Industrial en Guatemala durante la década de los años 80 (C262). Ovidio Morales [Doctorado en Diseño] p. 72
- La investigación transdisciplinaria en el ámbito de la educación superior (C242). Graciela Laplagne [Investigación, Metodología y Técnicas (B)] p. 69
- La investigación y el diseñador de modas (C132). Ana Carolina Garcés Torres [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (B)] p. 53
- La lecto-escritura en clase como producción de sentido de la alfabetización académica (C057). Constanza Lazizzera [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (E)] p. 43
- La lógica del Diseño como estrategia para la apropiación social del patrimonio cultural. (C317). Felix Augusto Cardona Olaya [Identidades Locales y Regionales (A)] p. 80
- La musicalización en el cine argentino en los albores del sonoro (C240). Rosa Chalkho [Investigación, Metodología y Técnicas (A)] p. 68
- La narración fotográfica: pensamiento, técnica y sentimiento. La narrativa como estrategia de enseñanza de la fotografía (C227). Mariana Torres Luyo [Estudios Artísticos y Creativos (B)] p. 67
- La narrativa de los Hermanos Grimm como estrategia de enseñanza del diseño (C030). Gabriel Juani [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (C)] p. 39
- La narrativa en los procesos de diseño y comunicación (C058). Melissa Fonseca [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (E)] p. 43
- La naturaleza de la vida reflejada en el diseño (C213). Diomar Elena Calderón Riaño [Innovación Cultural (B)] p. 65
- La necesaria relación entre Universidad e Industria. El diseño y las maquiladoras en la ciudad de Tijuana. (C156). Fabian Bautista Saucedo [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (A)] p. 56
- La profesionalización de oficios independientes en el siglo XXI (C059). Verónica Barzola [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (E)] p. 43
- La profesionalización de oficios independientes en el siglo XXI (C006). Marina Mendoza [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (A)] p. 35
- La Revolución silenciosa (C327). José Silvestre Revueltas Valle [Identidades Locales y Regionales (C)] p. 81
- La Universidad y la inserción del Diseño Industrial en la sociedad (C157). Laura Sáenz Belmonte [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (A)] p. 57
- Laboratório de Design Solidário da UNESP Bauru (C340). Tatiane Kaori Amano, Kelvin Borges Mendonça, Claudio Roberto y Goya, Mariana Sanches y Akira Souza Imaguti [Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía] p. 83
- Las Competencias Emocionales y Sociales en la Formación de los Diseñadores (C031). Luis Jorge Soto Walls [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (C)] p. 39
- Las nuevas formas del trabajo global: Outsourcing, Crowdsourcing, Coworking, Crowdworking. (C146). Abel F Garcia [Mercado y Gestión del Diseño (A)] p. 55
- Lecturas de Ciudad. Laboratorio taller con tecnologías emergentes (C182). Adriana Incatasciato y María Marta Mariconde [Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales] p. 60
- Lo extraño y lo familiar en los libros Imago (C249). Diana Moreno Reyes [Investigación, Metodología y Técnicas (B)] p. 70
- Lo inevitable, el error y la copia en el acto creativo (C077). Ignacio Riboldi [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (A)] p. 46
- Los desafíos de la formación docente frente a las nuevas prácticas educativas en ambientes con alta disposición Tecnológica (C090). Natalia Lescano [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (B)] p. 47
- Los diseñadores industriales argentinos, el vínculo con el Arts & Crafts y sus corrientes herederas, a partir de las crisis del 2001 (C323). Alejo García de la Cárcova [Identidades Locales y Regionales (B)] p. 81
- Los escaparates y la producción local de artesanías (C133). Mónica Feijóo [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (B)] p. 53
- Los ingresantes universitarios y sus prácticas letradas digitales (C174). Andrés Olaizola [Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales] p. 59
- Los intereses académicos de los alumnos de Diseño (C091). Sebastian Javier Aguirre [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (B)] p. 47
- Los programas académicos de diseño gráfico al interior de las Universidades Mexicanas (C261). Carlos Mendivil [Doctorado en Diseño] p. 71
- Los Programas Académicos de la Facultad y su relación con la Política Editorial. Teoría y Proyecto (C250). Fabiola Knop [Investigación, Metodología y Técnicas (B)] p. 70
- Los residuos de la materia prima en la industria de calzado en cuero, y su aplicación en una red productiva en la provincia de Tungurahua, Ecuador. (C134). Ana Cristina Lalama [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (B)] p. 53
- Lota Sorprendente, Un Diseño para potenciar el turismo local- regional. (C328). Daniela Fica y Luz Vargas [Identidades Locales y Regionales (C)] p. 81
- Manos Verdes. Antenas Paradas. Posibles abordajes proyectuales a la cuestión ambiental (C276). Daniel Wolf [Diseño, Medioambiente y Ecología (A)] p. 74
- Marca Perú ¿patrimonio cultural o estrategia comercial? (C341). Yvan Alexander Mendivez Espinoza [Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía] p. 83
- Marcas Dinámicas, sinergia exitosa! (C148). Gabriel Bernal Garcia [Mercado y Gestión del Diseño (B)] p. 55
- Más allá del diseño (C214). Ramiro Pérez [Innovación Cultural (B)] p. 65
- Materiais e economia criativa no contexto do ensino de design (C149). Cristiane Aun Bertoldi, Denise Dantas y Cibele Taralli [Mercado y Gestión del Diseño (B)] p. 56

- Materialize - acervo físico e digital de materiais (C192). Cristiane Aun Bertoldi y Denise Dantas [Nuevas formas de Producción, Tecnologías y Materiales] p. 62
- “Metaforismos”: un encuentro entre texto, imagen, diseño y arte. (C342). Alban Martínez Gueyraud [Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía] p. 83
- Metodología de enseñanza en carreras creativas: modelo pro. seso y startup (C150). Ada Kanashiro [Mercado y Gestión del Diseño (B)] p. 56
- Metodología de Ensino sobre os principais tipos de impressão em papel e tecido (C040). Priscila Andrade, Gisela Monteiro y Sergio Sudsilowsky [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (D)] p. 40
- Metodología interdisciplinaria de projeto em Design Social (C243). Lucas Furio Melara [Investigación, Metodología y Técnicas (B)] p. 69
- Metodología para el desarrollo de la intuición, a través del Tarot. (C085). Sergio Donoso [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (A)] p. 47
- Metodología para la vinculación del diseño en la sociedad, a través de experiencias como estrategia y proceso educativo (C170). Ana María Torres Fragozo [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (B)] p. 58
- Micro Fronteiras: espaços de formação/transformação docente no contexto amazônico (C103). Valdemir Oliveira [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (C)] p. 49
- Mirada hacia la ciudad sorpresa (C135). Kelly David Lopez [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (B)] p. 53
- Moda en una sociedad de consumo e implicancias en el Diseño (C304). Carolina Nicoletti [Observatorio de Tendencias] p. 78
- Modernos sin modernidad. Arquitectura de Guayaquil (1929-1950) (C319). Florencio Compte [Identidades Locales y Regionales (B)] p. 80
- Monumentos conmemorativos del noroeste argentino (C320). Pamela Malaga, Myriam Teresa Rodríguez y Maria Alejandra Uribo [Identidades Locales y Regionales (B)] p. 80
- Moodboard: materialización de la creatividad en el aprendizaje del diseño (C046). Jairo Valencia Ebratt [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (D)] p. 41
- Narrativas transmedia como herramientas para la apropiación social del conocimiento (C104). Diana Yulieth Socha Hernández [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (C)] p. 49
- Nuevas metodologías docentes con base digital (C105). Anibal Fornari y Pedro Orazzi [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (C)] p. 49
- O chimarrão e seus artefatos na interpretação do design vernacular (C347). Alexandre Assunção, Rafael Klumb Arnoni y Luiz Antônio Pereira Machado Júnior [Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía] p. 84
- O conceito em Interiores: uma metodologia no ensino do projeto (C071). Nora Geoffroy [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (F)] p. 45
- O conteúdo sobre Design no Brasil em uma sequência de História do Design de uma graduação pública (C013). Marcos Braga [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (A)] p. 36
- O croqui como imaginação e prática no design (C041). Alexandre Assunção, Isadora Lima, Ana Paula Margarites y Liader Soares [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (D)] p. 40
- O design e a produção artesanal: Produtos de papel machê (C301). Kelvin Borges Mendonça [Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje] p. 77
- O design informacional e técnicas de design colaborando no ensino / aprendizagem do desenho manual com alunos da terceira idade (C042). Deborah Regiane Fabio y Seila Cibele Sitta Preto [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (D)] p. 40
- O Design na Esfera Social: princípios teóricos e propostas em ensino e práticas (C014). Henrique Perazzi de Aquino, Ana Beatriz Pereira de Andrade, Ana Maria Rebello y Paula Rebello M. de Oliveira [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (A)] p. 36
- O Design no processo de reconstrução do bem-estar social (C280). Ana Cláudia da Mata Nunes y Gisele Ribeiro Ramos [Diseño, Medioambiente y Ecología (B)] p. 74
- O Ecodesign aplicado no desenvolvimento de compósitos - Um estudo de caso na indústria de base de calçados (C293). Kelly Christine Maruch Artiaga [Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje] p. 76
- O ensino de metodologia de projeto nos cursos de design (C286). Julio Alessi, Akemi Ishihara [Diseño, Medioambiente y Ecología (B)] p. 75
- O ensino e a experiência do processo de investigação através do filme “O Silêncio dos Inocentes” (C007). Vanessa Brasil Campos Rodríguez [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (A)] p. 35
- O inky design e a produção editorial: coleção de livros “Ensaio em design” (C244). Gustavo Damin y Fernanda Henriques [Investigación, Metodología y Técnicas (B)] p. 69
- O processo de co-design na construção de indidentidades: o design de serviços e de interiores como instrumentais do design social (C294). Stella Hermida [Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje] p. 76
- Ontología del Language Visual (C151). Manuel Leal Greikk [Mercado y Gestión del Diseño (B)] p. 56
- Pablo Robello, expresión del arte entre la deconstrucción y la fenomenología (C222). Sandra Navarrete [Estudios Artísticos y Creativos (A)] p. 66
- Pedagogía Teatral aplicada a Intérpretes de Comedia Musical (C228). Andrea Marrazzi [Estudios Artísticos y Creativos (B)] p. 67
- Pedagogías y poéticas de la imagen (C036). Alejandra Niedermaier [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (C)] p. 40
- Pensamiento en red: Mapas interactivos aplicados al desarrollo del proceso creativo. (C193). Fernando Rolando [Nuevas formas de Producción, Tecnologías y Materiales] p. 62
- Perspectivas del Diseño (C258). Daniela Di Bella [Diseño en Perspectiva (Maestría y Licenciatura en Diseño)] p. 71
- Perspectivas del Territorio para el Diseño (C333). Herman Amaya Tellez y Carlos Andrés Aranda Camacho [Identidades Locales y Regionales (C)] p. 82
- Planta didáctica de Producción: fabricación y simulación productiva en el aula de clase (C020). Alvaro de Jesus Guarín Grisales [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (B)] p. 37
- Poder y significación en el discurso de Marca País Ecuador (C263). Caridad González Maldonado [Doctorado en Diseño] p. 72

- Postdiseño: Estrategias de proyecto para la sustentabilidad (C281). Pablo Bianchi [Diseño, Medioambiente y Ecología (B)] p. 74
- Práctica profesional en el área de investigación de tendencias de consumo y diseño (C305). Carla De Stefano, Mariela Favero y Alicia Adriana Velazco [Observatorio de Tendencias] p. 78
- Primeros pasos en el diseño de aplicaciones educativas móviles (C175). William Oswaldo Cuervo Gomez [Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales] p. 59
- Probook // Prácticas profesionales online para estudiantes de Diseño Gráfico (C163). Andrés Ibáñez [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (A)] p. 57
- Procesos de diseño y desarrollo de nuevos productos: relación con el marketing y la ingeniería (C245). Federico Del Giorgio Solfa y María Sol Sierra [Investigación, Metodología y Técnicas (B)] p. 69
- Procesos reflexivos en re-lecturas del habitar contemporáneo (C063). María Marta Mariconde [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (F)] p. 44
- Producir con calidad desde el fuero del diseñador (C021). Judith Amparo Rodríguez Azar y Diego Andres Romero Cotrino [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (B)] p. 37
- Prohibido apagar el celular: el smartphone como herramienta multimedia (C176). Nicolás Sorrivas [Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales] p. 59
- Projeto 3, o processo metodológico e técnicas adotadas (C022). Nara Silvia Martinsy Teresa Riccetti [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (B)] p. 38
- Promoción cultural que contribuya a la preservación, protección, empoderamiento y visibilización de las comunidades negras asentadas en el Distrito de Barranquilla (C334). Carlos Rada [Identidades Locales y Regionales (C)] p. 82
- Propuestas educativas para la óptima formación de las profesiones del diseño en México (C110). Abraham Liñán [Calidad Educativa y Evaluación] p. 50
- Proyección social, empresa y diseño (C158). Judith Amparo Rodríguez Azar y Diego Andres Romero Cotrino [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (A)] p. 57
- Proyecto NODO iDI. Foco de exploración de la identidad territorial transferida al vestido. (C329). Marina Porrúa [Identidades Locales y Regionales (C)] p. 81
- Proyecto SPA (Simulación Profesional de Arquitectura) (C064). Iris Rosa Schwartz [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (F)] p. 44
- Puebla, Capital de Innovación y Diseño (C321). Michel Chain [Identidades Locales y Regionales (B)] p. 80
- Questões de identidade: a influência do artesanato brasileiro em seu design contemporâneo (C348). Amilton Arruda [Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía] p. 84
- Questões sobre a desconstrução do cenário da insustentabilidade (C272). Leila Lemgruber [Diseño, Medioambiente y Ecología (A)] p. 73
- Rasgos de la Comunicación y Diseño en las tarjetas de celebración. Análisis identitarios y simbólicos como medios de expresión social (C267). Yvonne Dorelly Quinche [Doctorado en Diseño] p. 72
- Reconstrucción de imaginarios olvidados en la formación de comunicadores visuales (C324). Jorge Eliécer Camargo Lamo [Identidades Locales y Regionales (B)] p. 81
- Redes sociales en el aula - Socializando contenidos (C183). Jonathan Carlos Samaniego Villarroel [Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales] p. 60
- Reflexiones sobre la enseñanza del diseño (C037). Claudia Susana Cabut [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (C)] p. 40
- Región Mágica: un proyecto digital pedagógico para la conservación de la tradición oral (C325). Carlos Gutiérrez [Identidades Locales y Regionales (B)] p. 81
- Relações Trabalhistas: Endomarketing atual e Trabalho de 1930 no Brasil (C152). Mariana Duarte y Laura Sonego [Mercado y Gestión del Diseño (B)] p. 56
- Representación Arquitectónica como fundamento de investigación proyectual (C047). Juan Emilio Sánchez Artebaro [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (D)] p. 41
- Reutilizando resíduos têxteis através do Design de Superfície: um projeto para sustentabilidade. (C273). Paola de Lima Vichy [Diseño y Thais Emanuele de Oliveira Fagotti [Diseño, Medioambiente y Ecología (A)] p. 73
- Rigor científico bajo el método de Observación de Campo en estudiantes de Diseño Gráfico (C236). Leda María Muñoz Henríquez [Investigación, Metodología y Técnicas (A)] p. 68
- Semiótica de la moda: fundamentos generativos para los proyectos de diseño (C023). Mihaela Radulescu de Barrio de Mendoza [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (B)] p. 38
- Semiótica: cantera de ideas para diseñadores y directores de arte (C153). Jorge Pradella [Mercado y Gestión del Diseño (B)] p. 56
- Simbología precolombina en la producción artesanal textil de shigras (bolsos) entre los Puruhá (Chimborazo, Ecuador). (C268). Roberto Paolo Arévalo Ortíz [Doctorado en Diseño] p. 73
- Sistema de créditos y extensión universitaria para el desarrollo integral del estudiante (C111). Jimena Mariana García Ascolani [Calidad Educativa y Evaluación] p. 50
- Socialización y aplicación de los recursos digitales para la conservación de la memoria histórica de Pereira - Colombia (C335). Franklyn Molano Gaona [Identidades Locales y Regionales (C)] p. 82
- Soporte para el aprendizaje significativo de las técnicas de ilustración (C194). Wilson Guamán [Nuevas formas de Producción, Tecnologías y Materiales] p. 62
- Sustentável? Sim ou não? Desenvolvendo o pensamento crítico em design de moda (C277). Claudia Amaral [Diseño, Medioambiente y Ecología (A)] p. 74
- Susurrando Palabras (C229). Marisol Lacánfora y Claudia Zanchetta [Estudios Artísticos y Creativos (B)] p. 67
- Taller de publicidad: experiencias, enseñanzas y campañas sociales (C048). Jaime José Pedreros Balta [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (D)] p. 41
- Te Vejo na Escola: design audiovisual para ensino infantil (C177). Joyce Carr [Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales] p. 59
- Técnicas de grabado en la ciudad de Guayaquil: una aproximación a su historia, e instrumentos desde el año 1790 a la actualidad. (C349). Félix Jaramillo [Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía] p. 84
- Tecnologías como la herramienta de la llamada Revolución Pingüina en Chile 2006-2011 y su influencia en el despertar de los movimientos sociales en el país (C136). Lilyan So-

- ledad Pizarro [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (B)] p. 54
- Tendiendo un puente entre la Educación y Políticas Socio ambientales. (C287). Cristian Ruth Moyano [Diseño, Medioambiente y Ecología (B)] p. 75
- Teoría del Diseño e Historia del Diseño (C060). Julio Mazzilli [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (E)] p. 43
- Teste de habilidade específica: uma proposta pedagógica (C024). Fernanda De Abreu Cardoso y Elizabeth Motta Jacob [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (B)] p. 38
- Todo en uno (C154). Ramiro Pérez [Mercado y Gestión del Diseño (B)] p. 56
- Trabajar con cientíbecarias: una nueva perspectiva (C251). Mariana Luz Oliva y Silvia Torres Luyo [Investigación, Metodología y Técnicas (B)] p. 70
- Trabajo real aplicado a la empresa y eventos de alumnos en carreras creativas (C164). Ada Kanashiro [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (A)] p. 58
- Turismo +Desarrollo +Territorio +Mendoza y más (C336). Laura Braconi y María Alejandra Ricciardi Moyano [Identidades Locales y Regionales (C)] p. 83
- Um cenário social do Design de moda na contemporaneidade (C306). Lucia Acar [Observatorio de Tendencias] p. 78
- Um panorama da produção científica sobre História do Design Brasileiro no período entre 2005 a 2015. (C112). Bianca Martins, Almir Mirabeau y Francisco Valle [Calidad Educativa y Evaluación] p. 50
- Un marco teórico para el análisis de la metodología del diseño en los programas universitarios (C119). Danilo Calvache Cabrera [Calidad Educativa y Evaluación] p. 51
- Un taller de entrenamiento creativo (C078). Mauro German Suarez Torrico [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (A)] p. 46
- Una estrategia de investigación desde la comunicación gráfica para el estudio y salvaguardia de grupos etnicos en peligro de desaparecer (C246). Teresita de Jesús Serrano Arias [Investigación, Metodología y Técnicas (B)] p. 69
- Una Mirada a la Pedagogía de la Gestalt y al Taller de Arquitectura, en la Facultad de Arquitectura UNAM (C092). Erika Adriana Gonzalez Morales [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (B)] p. 47
- Una revista como sistema (C049). Darío Bergero, Martín Miguel Bomrad y Gabriel Juani [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (D)] p. 41
- Universidades Sostenibles. El reto tras el eco-diseño (C285). Maria Patricia Lopera Calle [Diseño, Medioambiente y Ecología (B)] p. 75
- Volviendo visible el valor cultural de las artesanías de Tunuyán, Mendoza (C330). Laura Braconi, Adolfo Marchesini y Laura Torres [Identidades Locales y Regionales (C)] p. 82
- Workshops de Innovación Social, el diseño colaborativo como experiencia pedagógica (C215). Pablo Melzer [Innovación Cultural (B)] p. 65
- “Playa Ancha a la vista” (C307). Guido Olivares [Identidades Locales y Regionales (A)] p. 78
- @aula. Exploración Tipológica de los Espacios Educativos (C269). Silvina Mocchi [Diseño, Medioambiente y Ecología (A)] p. 73
- ¡Eureka! La creatividad es una inspiración? (C074). Mónica Schvartzapel [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (A)] p. 45
- ¿Qué buscan los tomadores de talento de los jóvenes profesionales? (C171). Jorge Castrillon [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (B)] p. 58

c) Índice de Comisiones de la VI edición del Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño

1. Pedagogía del Diseño

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

- A contribuição de Lívio Levi para a formação do campo profissional de design. (C001). Ana Coelho, p. 35
- Creatividad e Intuición ¿Aliados o enemigos?. (C002). Liliana Beatriz Martínez Dávila y Fabian Podrabinek, p. 35
- Educação versus mercado: a noção de criador nas práticas de ensino em Design de Moda. (C003). Joana Contino y Joao Dalla Rosa Junior, p. 35
- El problema de formular el problema de diseño. (C004). Mariela Alejandra Marchisioy Fernando Rosellini, p. 35
- La ilustración análoga y digital. (C005). Jorge Cabrera y Carlos Espitia, p. 35
- La profesionalización de oficios independientes en el siglo XXI. (C006). Marina Mendoza, p. 35
- O ensino e a experiência do processo de investigação através do filme “O Silêncio dos Inocentes”. (C007). Vanessa Brasil Campos Rodríguez, p. 35

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

- Diseñador Mecatrónico - Electronica y Programación para diseñadores. (C008). Jose Miguel Enrique Higuera Marin, p. 36
- Educação com design: o ensino contemporâneo em escolas particulares da cidade de São Paulo. (C009). Andréa de Souza Almeida y Marcos Aurélio Castanha Jr, p. 36
- El rol del diseño en la sociedad. (C010). Rafael Vivanco, p. 36
- Escenografías para una enseñanza en el taller de arquitectura. (C011). Mauro German Suarez Torrico, p. 36
- La enseñanza del diseño web incluyente. (C012). Jaime Enrique Cortés Fandiño, p. 36
- O conteúdo sobre Design no Brasil em uma sequência de História do Design de uma graduação pública. (C013). Marcos Braga, p. 36
- O Design na Esfera Social: princípios teóricos e propostas em ensino e práticas. (C014). Henrique Perazzi de Aquino, Ana Beatriz Pereira de Andrade, Ana Maria Rebello y Paula Rebello M. de Oliveira, p. 36

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

- Dejar de pensar en enseñar para enseñar a pensar. (C015). Christian Fernando Gauna y Nicolas Jaureguiberry, p. 37
- Design inovador com uso da ergonomia em projeto de sinalação sala de aula. (C016). Claudia Mourthe, p. 37
- Evaluación formativa en Publicidad I. (C017). Eugenia Álvarez del Valle, p. 37
- Identificação e aplicação de estilo: exercícios de criação inspirados na obra de designers. (C018). Barbara Emanuel, p. 37

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

- Enseñar no es atacar, aprender no es resistir. (C019). José Luis Pérez Larrea, p. 37
- Planta didáctica de Producción: fabricación y simulación productiva en el aula de clase. (C020). Alvaro de Jesus Guarín Grisales, p. 37
- Producir con calidad desde el fuero del diseñador. (C021). Judith Amparo Rodríguez Azar y Diego Andres Romero Cotrino, p. 37
- Projeto 3, o processo metodológico e técnicas adotadas. (C022). Nara Silvia Martins y Teresa Riccetti, p. 38
- Semiótica de la moda: fundamentos generativos para los proyectos de diseño. (C023). Mihaela Radulescu de Barrio de Mendoza, p. 38
- Teste de habilidade específica: uma proposta pedagógica. (C024). Fernanda De Abreu Cardoso y Elizabeth Motta Jacob, p. 38

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

- Aprendizaje significativo de matemática aplicada a la arquitectura. (C025). Pablo Fernando Almada y Nora Edith Alvarez, p. 38
- Articulación, ingreso y permanencia: Un desafío para la inclusión. (C026). Estela Beatriz del Valle Aravena, p. 38
- Diseño de Comunicaciones Visuales en Espacios Públicos para deportes extremos. (C027). Cristian Eduardo Vazquez, p. 38
- Diseño de una nueva carrera universitaria. (C028). Nicolás Amoroso Boelcke, p. 38
- Experiência e resultados de um programa de estágio em design. (C029). Mara Martha Roberto y Agata Tinoco, p. 39
- La narrativa de los Hermanos Grimm como estrategia de enseñanza del diseño. (C030). Gabriel Juani, p. 39
- Las Competencias Emocionales y Sociales en la Formación de los Diseñadores. (C031). Luis Jorge Soto Walls, p. 39

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

- Conocimiento proyectual, investigación y praxis docente en Diseño Gráfico. (C032). Miriam Liborio y Victoria Solis, p. 39
- Diseño básico como punto de partida. (C033). Julio Cesar Portillo y Nestor Salinas Rodriguez, p. 39
- Diseño curricular de la Maestría en Imagen Corporativa y Publicidad. (C034). Andrea Daniela Larrea Solorzano, p. 39
- Implantação da Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP) em uma Graduação em Design Gráfico. (C035). Leonardo Caldi, Bianca Martins, Almir Mirabeau y Francisco Valle, p. 39
- Pedagogías y poéticas de la imagen. (C036). Alejandra Nierdermaier, p. 40
- Reflexiones sobre la enseñanza del diseño. (C037). Claudia Susana Cabut, p. 40

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

- Autonomía del aprendizaje a partir del uso de TICs. (C038). Mercedes Massafra, p. 40
- Disciplina 'Design: História e Projeto' - narrativa de uma experiência de ensino. (C039). Marcos Braga, p. 40

- Metodologia de Ensino sobre os principais tipos de impressão em papel e tecido. (C040). Priscila Andrade, Gisela Monteiro y Sergio Sudsilowsky, p. 40
- O croqui como imaginação e prática no design. (C041). Alexandre Assunção, Isadora Lima, Ana Paula Margarites y Liader Soares, p. 40
- O design informacional e técnicas de design colaborando no ensino / aprendizagem do desenho manual com alunos da terceira idade. (C042). Deborah Regiane Fabio y Seila Cibele Sitta Preto, p. 40

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

- Biônica. Experiencia en talleres proyectuales de diseño de modas. (C043). Nohemy Gabriela García y Fidel Augusto Jimenez, p. 41
- Diseño y estructuración del curso "Procesos y Materiales CNC" enfocado al Diseñador Industrial. (C044). Vladimir Becerril, p. 41
- El Sistema Perspectivo Central como herramienta proyectual. (C045). Alejandro Folga, p. 41
- Moodboard: materialización de la creatividad en el aprendizaje del diseño. (C046). Jairo Valencia Ebratt, p. 41
- Representación Arquitectónica como fundamento de investigación proyectual. (C047). Juan Emilio Sánchez Arteabaro, p. 41
- Taller de publicidad: experiencias, enseñanzas y campañas sociales. (C048). Jaime José Pedreros Balta, p. 41
- Una revista como sistema. (C049). Darío Bergero, Martín Miguel Bomrad, Gabriel Juani, p. 41

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

- Aplicación de metodologías de diseño industrial al diseño de modas. (C050). Yenny Adriana Garces Hernandez, Nohemy Gabriela García y Fidel Augusto Jimenez, p. 42
- Aportaciones de las teorías filosóficas contemporáneas a la enseñanza del diseño. (C051). Luz del Carmen A. Vilchis Esquivel, p. 42
- Diseño Social en el programa de Diseño industrial. (C052). Adriana Bastidas y Helen Rocio Martínez, p. 42
- El aprendizaje de la semiología a través de avisos publicitarios. (C053). Adriana Villafañe Solarte, p. 42
- Embárcate. Diseño educativo para niños abordado desde la participación interdisciplinaria. (C054). Ketty Miranda y Tatiana Miranda, p. 42
- El espacio, variable fundamental del Diseño como disciplina genérica, desde un planteamiento transdisciplinar que incluye a todas las especialidades de diseño. (C055). Liliana Salvo de Mendoza y Viviana Schaposnik, p. 42

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

- Estímulo à leitura em Design. (C056). Gisela Monteiro, p. 43
- La lecto-escritura en clase como producción de sentido de la alfabetización académica. (C057). Constanza Lazizzera, p. 43
- La narrativa en los procesos de diseño y comunicación. (C058). Melissa Fonseca, p. 43
- La profesionalización de oficios independientes en el siglo XXI. (C059). Verónica Barzola, p. 43
- Teoría del Diseño e Historia del Diseño. (C060). Julio Mazzilli, p. 43

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

- Diseño de comunicación visual: teoría, práctica y experiencia. Nuevos modelos de pensamiento y acción. (C061). Estefanía Alicia Fantini, p. 43
- El hacer lúdico, generador de conocimiento. (C062). Andrea Cristina Castresana y Gabriel Alejandro Kuschnir, p. 43
- Procesos reflexivos en re-lecturas del habitar contemporáneo. (C063). María Marta Mariconde, p. 44
- Proyecto SPA (Simulación Profesional de Arquitectura). (C064). Iris Rosa Schwartz, p. 44

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

- Aportes de la Infografía a la construcción de conocimientos. (C065). Ana Lorena Villar, p. 44
- Cómo trabajar el análisis de los noticieros desde un abordaje sociosemiótico. (C066). Lorena Steinberg, p. 44
- Compreensão da dimensão espacial no ensino de design de móveis. (C067). Cibele Taralli, p. 44
- El desafío de coordinar una carrera en constante evolución. (C068). Facundo Colantonio, Raul Carlos Drelichman y Valeria Drelichman, p. 44
- Geometrías del orden y los procesos en las lógicas proyectuales contemporáneas. (C069). Pablo Fernando Almada, p. 44
- La inclusión genuina de tecnología en los procesos pedagógicos de asignaturas audiovisuales. (C070). Eleonora Vallazza, p. 45
- O conceito em Interiores: uma metodologia no ensino de projeto. (C071). Nora Geoffroy, p. 45

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

- Creatividad y Educación. (C072). Sofía Palma y Edward Zambrano Lozano, p. 45
- El Efecto Mozart - Desarrollo para el Diseño Industrial Creativo. (C073). Juan Francisco Tibaldi Camoletto, p. 45
- ¡Eureka! La creatividad es una inspiración?. (C074). Mónica Schwartzapel, p. 45
- Estrategias Docentes para un Aprendizaje Creativo. (C075). Mónica Pavez, p. 45
- Inspirando no Enseñando. (C076). María Gutiérrez, p. 45
- Lo inevitable, el error y la copia en el acto creativo. (C077). Ignacio Riboldi, p. 46
- Un taller de entrenamiento creativo. (C078). Mauro German Suarez Torrico, p. 46
- Comunicação Visual na Sala de Aula. (C079). Barbara Emanuel, p. 46
- Conocimientos Significativos (Aprendizajes por Descubrimiento). (C080). Mauricio Loaiza, p. 46
- Crear y Crear... Diseño al diván. (C081). Patricia Claudia Barrios, p. 46
- El fracaso como práctica Significante. (C082). María Cecilia De Spirito, p. 46
- Influencia de las percepciones creativas del profesor en los productos integradores de aprendizaje. (C083). Verónica Lizett Delgado Cantú, p. 46
- La evaluación: Primer informe del Proyecto de Investigación. (C084). Andrea Mardikian, p. 46
- Metodología para el desarrollo de la intuición, a través del Tarot. (C085). Sergio Donoso, p. 47

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

- El trazado de letras: Una herramienta pedagógica para vincular la mano al corazón. (C086). Anny Cortés Pérez, p. 47
- Érase una vez, un juego como herramienta pedagógica lúdica. (C087). Silvia Torres Luyo, p. 47
- ExperimentAÇÃO: ensaios para a aplicação de metodologias ativas no ensino superior. (C088). Tania Kátia Werneck, p. 47
- La articulación teoría y práctica como construcción metodológica en la clase universitaria: Relato de una experiencia. (C089). Karina Agadia, p. 47
- Los desafíos de la formación docente frente a las nuevas prácticas educativas en ambientes con alta disposición Tecnológica. (C090). Natalia Lescano, p. 47
- Los intereses académicos de los alumnos de Diseño. (C091). Sebastian Javier Aguirre, p. 47
- Una Mirada a la Pedagogía de la Gestalt y al Taller de Arquitectura, en la Facultad de Arquitectura UNAM. (C092). Erika Adriana Gonzalez Morales, p. 47

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

- Aerodinós: una experiencia relevante en el taller de iniciación. (C093). Osvaldo Muñoz Peralta, p. 48
- Del conductismo al constructivismo: promoviendo el aprendizaje significativo. (C094). Fiorella Silvina Zaccara, p. 48
- Diseño automotriz como proyecto de diseño industrial avanzado. (C095). Armando Martínez de la Torre, p. 48
- Diseño por descubrimiento, metodología de estudio para generar innovación. (C096). Gabriela de los Ángeles López García, p. 48
- Hacia un aprendizaje contextualizado. (C097). Ovidio Morales, p. 48
- Imágenes en la práctica de la enseñanza. (C098). Anabella E. Cislighi, p. 48

Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes [C] (mañana)

- Aprendiendo a dibujar con tablet 2ª etapa. (C099). Luis Lopez Jubin, p. 48
- Criação do Método 4p para o ensino de sinalização marítima. (C100). Yazmin Moroni, p. 49
- Diez claves para optimizar los recursos 2.0 en la universidad. (C101). María Victoria Latosinski y Marina Portillo, p. 49
- Elaboración de actividades lúdicas y vinculación con plataformas e-learning. (C102). Luis Amilcar Olvera Vera, p. 49
- Micro Fronteiras: espaços de formação/transformação docente no contexto amazônico. (C103). Valdemir Oliveira, p. 49
- Narrativas transmedia como herramientas para la apropiación social del conocimiento. (C104). Diana Yulieth Socha Hernández, p. 49
- Nuevas metodologías docentes con base digital. (C105). Anibal Fornari y Pedro Orazzi, p. 49

Calidad Educativa y Evaluación (mañana)

- Enseñanza de Morfología en Diseño Gráfico, una propuesta. (C106). Fernando Gabriel Estévez, Graciela Beatriz Rojas y Ezequiel Salas, p. 49
- Gestión de Estrategias Académicas para Diseño Industrial. (C107). Alejandra Marín, p. 50
- La evaluación como parte del proceso creativo. (C108). María Cecilia De Spirito, p. 50

La evaluación en un programa de Diseño Industrial. (C109). Alejandro Mesa, p. 50
 Propuestas educativas para la óptima formación de las profesiones del diseño en México. (C110). Abraham Liñán, p. 50
 Sistema de créditos y extensión universitaria para el desarrollo integral del estudiante. (C111). Jimena Mariana García Ascolani, p. 50
 Um panorama da produção científica sobre História do Design Brasileiro no período entre 2005 a 2015. (C112). Bianca Martins, Almir Mirabeau y Francisco Valle, p. 50

Calidad Educativa y Evaluación (tarde)

Análisis de la Composición del Diseño Formal de los EVA de las Carreras de Diseño del Ecuador. (C113). Ingrid Fiallos, p. 50
 Buscando un modelo evaluativo en las áreas técnicas de diseño. (C114). Anibal Fornari y Pedro Orazzi, p. 51
 Consideraciones sobre la motivación áulica en función de la evaluación. (C115). Eugenia Verónica Negreira, p. 51
 El currículum como regulación. (C116). Carlos Caram, p. 51
 El Diseño al servicio de la ciencia. (C117). Marcelo Torres, p. 51
 Evaluación objetiva en el diseño. Una reflexión de consideraciones e instrumentos. (C118). Leon Felipe Irigoyen, p. 51
 Un marco teórico para el análisis de la metodología del diseño en los programas universitarios. (C119). Danilo Calvache Cabrera, p. 51

2. Capacitación para Emprendimientos y Negocios

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

Aportes del bloguerismo al sistema de la moda indumentaria masculina en Colombia. (C120). Roger Chavez, p. 51
 Consumo neo-esotérico, hibridación y orientalismo en el diseño: Manekineko y Buddha. (C121). Carlos Alfredo Castro Lugo, p. 52
 Cuba: El afiche y el espacio urbano. ¿Expresión plástica de la Revolución? (C122). Mara Steiner, p. 52
 Diferentes estrategias una misma realidad: Análisis comparativo de las estrategias de diseño y comunicación publicitaria en campañas de concientización social por la erradicación de violencia de género en Argentina y Ecuador 2013-2014. (C123). Andrea Viteri, p. 52
 Diseño digital de portales web universitarios en Ecuador. (C124). Esteban Plaza, p. 52
 El diseño de autor en el Ecuador. (C125). Sandra Beltrán, p. 52
 El Diseño Industrial como factor de desarrollo económico en la Ciudad de Barranquilla - Colombia. (C126). Carolina Gutierrez Ferreira, p. 52

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

Autonomía del aprendizaje a partir del uso de TICs. (C127). Marisa Cuervo, p. 52
 Estrategias de Diseño, Marketing y Publicidad para Campaña Anti Tabaco. (C128). Melanie Etse, p. 53
 Innovadoras puestas lumínicas. Aspectos a tener en cuenta por los Diseñadores especializados de iluminación de Buenos Aires para explotar ese potencial. (C129). Carolina Levy, p. 53

La animación como material didáctico para el aprendizaje en la educación primaria. (C130). David Castrillon, p. 53
 La imagen de marca a partir del trabajo interdisciplinar entre los profesionales del diseño. (C131). Diana Carolina Abril Lucero, p. 53

Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) [B] (tarde)

La investigación y el diseñador de modas. (C132). Ana Carolina Garcés Torres, p. 53
 Los escaparates y la producción local de artesanías. (C133). Mónica Feijóo, p. 53
 Los residuos de la materia prima en la industria de calzado en cuero, y su aplicación en una red productiva en la provincia de Tungurahua, Ecuador. (C134). Ana Cristina Lalama, p. 53
 Mirada hacia la ciudad sorpresa. (C135). Kelly David Lopez, p. 53
 Tecnologías como la herramienta de la llamada Revolución Pingüina en Chile 2006- 2011 y su influencia en el despertar de los movimientos sociales en el país. (C136). Lilyan Soledad Pizarro, p. 54
 La camisa de Rafael Correa como estrategia de imagen de poder político. (C137). Iraida Teresa Ubilluz Alban, p. 54

Mercado y Gestión del Diseño [A] (mañana)

A construção de um referencial de valor replicável para o design. (C138). Rodrigo Antônio Queiroz Costa, p. 54
 Articulación Universidad-Empresa-Estado: Centro de Consultoría en Diseño (CCD). (C139). Raúl Vargas, p. 54
 Carrera de diseño gráfico y su pertinencia en el contexto productivo provincial. (C140). Roberto Paolo Arévalo Ortiz y Santiago Barriga, p. 54
 City branding como herramienta de gestión para territorios ecuatorianos. (C141). Rafael Salguero, p. 54
 Estrategias de innovación en los procesos productivos y su relación con el diseño industrial. (C142). Agustín Bramanti, p. 54

Mercado y Gestión del Diseño [A] (tarde)

Aprender a emprender. La incubadora en el aula. (C143). María Elena Onofre, p. 55
 Gestión del diseño para el incremento de la competitividad de las pymes de la región del Bío-Bío de Chile. (C144). Jimena Alarcon Castro, p. 55
 Investigación cualitativa en branding. (C145). Mary Yaneth Rodriguez Villamizar, p. 55
 Las nuevas formas del trabajo global: Outsourcing, Crowdsourcing, Coworking, Crowdworking. (C146). Abel F Garcia, p. 55

Mercado y Gestión del Diseño [B] (mañana)

La gestión investigativa de las marcas. (C147). Mary Yaneth Rodriguez Villamizar, p. 55
 Marcas Dinámicas, sinergia exitosa! (C148). Gabriel Bernal García, p. 55
 Materiais e economia criativa no contexto do ensino de design. (C149). Cristiane Aun Bertoldi, Denise Dantas y Cibele Taralli, p. 56
 Metodología de enseñanza en carreras creativas: modelo proceso y startup. (C150). Ada Kanashiro, p. 56
 Ontología del Lenguaje Visual. (C151). Manuel Leal Greikk, p. 56

Relações Trabalhistas: Endomarketing atual e Trabalho em 1930 no Brasil. (C152). Mariana Duarte y Laura Sonego, p. 56
 Semiótica: cantera de ideas para diseñadores y directores de arte. (C153). Jorge Pradella, p. 56
 Todo en uno. (C154). Ramiro Pérez, p. 56

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

El diseño como elemento fundamental en el posicionamiento de las marcas. (C155). Patricia Iurcovich, p. 56
 La necesaria relación entre Universidad e Industria. El diseño y las maquiladoras en la ciudad de Tijuana. (C156). Fabian Bautista Saucedo, p. 56
 La Universidad y la inserción del Diseño Industrial en la sociedad. (C157). Laura Sáenz Belmonte, p. 57
 Proyección social, empresa y diseño. (C158). Judith Amparo Rodríguez Azar y Diego Andres Romero Cotrino, p. 57

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

El Diseñador Industrial Competente y Actualizado. (C159). Luis Jorge Soto Walls, p. 57
 Experiencia Incuba, generando nuevos paradigmas para el desarrollo local de emprendimientos basados en diseño e industrias creativas. (C160). Jesica Candendo, p. 57
 Habitus Proyectual y Desarrollo Emprendedor, una Proximidad Complice para el Diseño, en el Marco de las Economías Creativas. (C161). Mario Dorochesi, p. 57
 Inhouse FCC la agencia de publicidad que factura sin recibir dinero. (C162). Emir Yitzhak Quiroga Arteaga, p. 57
 Probook // Prácticas profesionales online para estudiantes de Diseño Gráfico. (C163). Andrés Ibáñez, p. 57
 Trabajo real aplicado a la empresa y eventos de alumnos en carreras creativas. (C164). Ada Kanashiro, p. 58

Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos [B] (tarde)

Capacitación para Emprendedores -Taller de Indumentaria Industrial. (C165). Angela Esther Aranda, p. 58
 Comercialización de servicios de Diseño. (C166). Claudio Enriquez, p. 58
 Conocimiento y financiación: ampliando los campos de intervención del diseño. (C167). Paolo Bergomi y Cristina Amalia Lopez, p. 58
 Diseñando Emprendedores en la Escuela. (C168). María Cecilia Ribecco, p. 58
 La importancia de la definición de la Identidad para construir empresas de diseño. (C169). Diego Bresler, p. 58
 Metodología para la vinculación del diseño en la sociedad, a través de experiencias como estrategia y proceso educativo. (C170). Ana María Torres Fragosó, p. 58
 ¿Qué buscan los tomadores de talento de los jóvenes profesionales? (C171). Jorge Castrillon, p. 58

3. Formación para un Diseño Innovador y Creativo

Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales (mañana)

El cine digital autobiográfico un diálogo entre la creación y la reflexión, aplicado a la gestión de marcas personales. (C172). Milagro Farfán, p. 59

Incidencias de las estrategias cognitivas asociadas a la creatividad y su aplicación didáctica en las TICS de diseño gráfico para estudiantes con NEE en la educación superior. (C173). John Alfredo Arias Villamar, p. 59
 Los ingresantes universitarios y sus prácticas letradas digitales. (C174). Andrés Olaizola, p. 59
 Primeros pasos en el diseño de aplicaciones educativas móviles. (C175). William Oswaldo Cuervo Gomez, p. 59
 Prohibido apagar el celular: el smartphone como herramienta multimedia. (C176). Nicolás Sorriveras, p. 59
 Te Vejo na Escola: design audiovisual para ensino infantil. (C177). Joyce Carr, p. 59

Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales (tarde)

Diseño Instructivo Digital en Comunicación Visual: nuevo campo ocupacional para el Diseñador Gráfico. (C178). Leda María Muñoz Henríquez, p. 60
 Dispositivo metodológico para la construcción de interfases educativas hipermediales. (C179). María Laura Badella, Mónica Osella, Patricia Alejandra Pieragostini y Adriana Alejandra Sarricchio, p. 60
 Innovación Cultural Desde el Diseño Audiovisual Experimental. (C180). Gonzalo Aranda y Rodrigo Eduardo Gómez Mura, p. 60
 Intermedialidad y enseñanza audiovisual: entre el cine y los nuevos medios. (C181). Eduardo A. Russo, p. 60
 Lecturas de Ciudad. Laboratorio taller con tecnologías emergentes. (C182). Adriana Incatasciato y María Marta Mariconde, p. 60
 Redes sociales en el aula – Socializando contenidos. (C183). Jonathan Carlos Samaniego Villarroel, p. 60

Nuevas Formas de Producción, Tecnologías y Materiales (mañana)

Alice no Sertão das Maravilhas - Adaptação do Livro de Lewis Carroll para um contexto tipicamente brasileiro. (C184). Erlan de Almeida Carvalho y André de F. Ramos, p. 60
 Camino de la constitución: diseño de un multimedia. ¿Didáctica silenciosa o Tecnología silenciada?. (C185). Mercedes de los Milagros Nicolini, p. 61
 El Gamming y enseñanza de la Tecnología. (C186). Wenceslao Zavala, p. 61
 El libromedia: mirada y análisis multidisciplinar sobre los materiales digitales educativos. (C187). Mariana Bavoleo y María Belén Fernández, p. 61
 Integración de tecnologías en el aula de clase. (C188). Jose Miguel Enrique Higuera Marin, p. 61

Nuevas Formas de Producción, Tecnologías y Materiales (tarde)

Confrontando aulas virtuales y redes sociales. (C189). Jerónimo Rivera, p. 61
 Diseño de información multimedia como parte de la construcción simbólico cultural. (C190). Santiago Pazmiño, p. 61
 Diseño Didáctico para Nativos Digitales desde un enfoque centrado en el usuario: Psicología de la Felicidad como factor de innovación. (C191). Renato Echeagaray, p. 62
 Materialize - acervo físico e digital de materiais. (C192). Cristiane Aun Bertoldi y Denise Dantas, p. 62
 Pensamiento en red: Mapas interactivos aplicados al desarrollo del proceso creativo. (C193). Fernando Rolando, p. 62

Soporte para el aprendizaje significativo de las técnicas de ilustración. (C194). Wilson Guamán, p. 62

Innovación Cultural [A] (mañana)

Diseño de campañas de Comunicación con Impacto social. Un compromiso. (C195). Virginia Marturet, p. 62

Diseño sin fines de lucro. (C196). Juan Martín García, Lucas Lucente y Natalia Pano, p. 62

Diseño Social y Humano: Investigación en Diseño. (C197). Rafael Vivanco, p. 62

Diseño Universal: Avances en la responsabilidad social universitaria. (C198). Carlos Eduardo Burgos y Julio Enrique Putallaz, p. 63

El affordance perceptivo en el diseño inclusivo: aprender falso por verdadero. (C199). Juan Diego Moreno Arango, p. 63

Em busca do sensível: design gráfico inclusivo para cegos e videntes. (C200). Elizabeth Motta Jacob y Camille Valuzuela Xavier, p. 63

Innovación Cultural [A] (tarde)

Creatividad y Aprendizaje para todos. (C201). Eduardo Tapia, p. 63

Design de interação na perspectiva profissional do surdo. (C202). Eduardo Figueira, p. 63

Diseñando Tejido Social. (C203). Vanessa Slone Dossman, p. 63

La experiencia del Doctorado: reflexiones acerca de la complejidad de investigar en Diseño en el marco de una propuesta de acompañamiento. (C204). Marina Matarrese, p. 63

Innovación Cultural [B] (mañana)

Design Social e Solidário aplicado em práticas cotidianas: Metodologias Interdisciplinares em Ensino, Pesquisa e Extensão. (C205). Henrique Perazzi de Aquino, Ana Beatriz Pereira de Andrade, Ana Maria Rebelo y Paula Rebelo M. de Oliveira, p. 64

El diseño de moda como herramienta educativa para la inclusión social de algunas comunidades vulnerables y población carcelaria. (C206). Mónica Viviana Másmela Cardona, p. 64

Hablemos de los que no estudian ni trabajan: diseñando soluciones. (C207). Paolo Bergomi y Cristina Amalia Lopez, p. 64

La creatividad: Estrategia potencializadora en el desarrollo de estudiantes con limitación auditiva. (C208). Juliet Dayana Donoso Bolaño y Luz Martha Gutierrez Rojas, p. 64

La importancia del fundamento teórico en la construcción de diseño. (C209). Jorge Manuel Castro Falero, p. 64

Innovación Cultural [B] (tarde)

Desafios do design de ambientes na definição da linguagem dos materiais e objetos. (C210). Regina Álvares Dias, p. 64

Diseño: El transformador de sociedades. (C211). Liliana Sosa, p. 65

El carácter inclusivo del diseño y la comunicación visual en los parques públicos de Guayaquil. (C212). Patty Hunter, p. 65

La naturaleza de la vida reflejada en el diseño. (C213). Diomar Elena Calderón Riaño, p. 65

Más allá del diseño. (C214). Ramiro Pérez, p. 65

Workshops de Innovación Social, el diseño colaborativo como experiencia pedagógica. (C215). Pablo Melzer, p. 65

Estudios Artísticos y Creativos [A] (mañana)

Ceu Carmesin: adaptação de obra literária para Jogo de tabuleiro. (C216). Samuel Coimbra Bacelar, p. 65

Diseño, Arquitectura y Arte. (C217). Jorge Eduardo Pokropek, p. 65

El accionar lúdico desde el proceso creativo. (C218). Eugenia Mosteiro, p. 65

El arte y el diseño amantes, enemigos o amigos con derecho. (C219). Linda Valentina Barrera, p. 66

Escrita, Memória e Imaginação. (C220). Paulo Roberto Costa Cruz Junior y João Fernando Igansi Nunes, p. 66

La construcción del espectador. (C221). Andrea Pontoriero, p. 66

Pablo Robello, expresión del arte entre la deconstrucción y la fenomenología. (C222). Sandra Navarrete, p. 66

Estudios Artísticos y Creativos [B] (tarde)

Anthony Browne: fusión entre diseño gráfico y literatura. (C223). Miriam Estrella Persiani de Santamarina y Miryam del Valle Pirsch, p. 66

De Músicas a Filmes: Intertextualidade no ensino da comunicação visual. (C224). Ana Paula Margarites, p. 66

Enseñar psicología en los profesorado de arte. (C225). Beatriz Angélica Harispe, p. 66

La estética que educa. Análisis crítico de publicidades –televisivas y gráficas– actuales en la Argentina, 2007-2012. (C226). María Gabriela López, p. 67

La narración fotográfica: pensamiento, técnica y sentimiento. La narrativa como estrategia de enseñanza de la fotografía. (C227). Mariana Torres Luyo, p. 67

Pedagogía Teatral aplicada a Intérpretes de Comedia Musical. (C228). Andrea Marrazzi, p. 67

Susurrando Palabras. (C229). Marisol Lacánfora y Claudia Zanchetta, p. 67

4. Investigación y Política Editorial

Investigación. Metodología y Técnicas [A] (mañana)

Crítica de quiebres y discontinuidades del funcionalismo en el diseño. (C230). Mark Michael Betts Alvear, p. 67

Design Urbano: metodología para apreciar o espaço público. (C231). Maria Evany Nascimento, p. 67

Diseño y Estética: de la Bauhaus a la forma norteamericana. (C232). Lucas Bazzara, p. 67

El problema de la validación del conocimiento en el Diseño. (C233). Ana María Cravino, p. 67

Experimentações com técnicas de levantamento de dados. (C234). Célia Moretti Arbore, p. 68

Investigación en diseño: comparación cuantitativa de proyectos de universidades nacionales. (C235). Nidia Maidana, p. 68

Rigor científico bajo el método de Observación de Campo en estudiantes de Diseño Gráfico. (C236). Leda María Muñoz Henríquez, p. 68

Investigación. Metodología y Técnicas [A] (tarde)

Análisis crítico del espacio desde una perspectiva fenomenológica. (C237). Sandra Navarrete, p. 68

Diseño y percepción de espacios. (C238). Marta Nydia Molina González, p. 68

Hibridación teórica y metodológica en el Diseño del Espacio Público. (C239). María del Carmen Albrecht e Isabel Molinas, p. 68

La musicalización en el cine argentino en los albores del sonoro. (C240). Rosa Chalkho, p. 68

Investigación. Metodología y Técnicas [B] (mañana)

Etnografía aplicada al Diseño industrial. (C241). Enrique Bonilla Rodríguez y Sandra Amelia Martí, p. 69

La investigación transdisciplinaria en el ámbito de la educación superior. (C242). Graciela Laplagne, p. 69

Metodologia interdisciplinar de projeto em Design Social. (C243). Lucas Furio Melara, p. 69

O inky design e a produção editorial: coleção de livros "Ensaio em design". (C244). Gustavo Damin y Fernanda Henriques, p. 69

Procesos de diseño y desarrollo de nuevos productos: relación con el marketing y la ingeniería. (C245). Federico Del Giorgio Solfa y María Sol Sierra, p. 69

Una estrategia de investigación desde la comunicación gráfica para el estudio y salvaguardia de grupos étnicos en peligro de desaparecer. (C246). Teresita de Jesús Serrano Arias, p. 69

Investigación. Metodología y Técnicas [B] (tarde)

Etnografía como método de investigación aplicado al Diseño Gráfico. (C247). Rafael Salguero, p. 70

Investigar y crear. Protocolos de presentación. (C248). Liuba Margarita Alberti Zurita y Diana Moreno Reyes, p. 70

Los Programas Académicos de la Facultad y su relación con la Política Editorial. Teoría y Proyecto. (C250). Fabiola Knop, p. 70

Trabajar con cientíbecarias: una nueva perspectiva. (C251). Mariana Luz Oliva y Silvia Torres Luyo, p. 70

Diseño en Perspectiva (Maestría y Licenciatura en Diseño) (tarde)

Desafíos del Diseñador Industrial en la era del consumo. (C252). Ismael Bonoff, p. 70

Diseño kitsch y compromiso social del diseño. (C253). Washington da Silva Neves, p. 70

Emoción versus Serialidad. Diseño de autor y Mass-Fashion. (C254). Luciana Finkielstoy, p. 71

Geometría cultural: víctimas de una mentalidad mediatizada. (C255). Jose Luis Oviedo, p. 71

Identidad chilena y joyería de autor. (C256). Paulina Godoy, p. 71

La indumentaria que habla. (C257). Macarena Faust, p. 71

Perspectivas del Diseño. (C258). Daniela Di Bella, p. 71

Doctorado en Diseño (mañana)

La autoría en diseño y su relación con el derecho. (C259). María Esther Llerena Granda, p. 71

La construcción metafórica del El Principio de la Vestimenta desde una perspectiva sociológica de la moda. (C260). Celinda Ponce Pérez, p. 71

Los programas académicos de diseño gráfico al interior de las Universidades Mexicanas. (C261). Carlos Mendivil, p. 71

La institucionalización del Diseño Industrial en Guatemala durante la década de los años 80. (C262). Ovidio Morales, p. 72

Poder y significación en el discurso de Marca País Ecuador. (C263). Caridad González Maldonado, p. 72

Doctorado en Diseño (tarde)

Fiesta de la Fruta y de las Flores F.F.F una mirada hacia sus formas simbólicas, análisis de los aspectos visibles "carros alegóricos" que otorgan vida a la fiesta 2000-2015. (C264). Diana Gabriela Flores Carrillo, p. 72

Fundamentos teóricos en la enseñanza del Diseño Gráfico en la Universidad de Chimborazo desde el año 2008 a 2015. (C265). Santiago Barriga, p. 72

La Diablada Pillareña: Análisis morfológico de las máscaras de diablo de las partidas de la parroquia Tungupamba y Marcos Espinel 2015. (C266). Angelica Tirado, p. 72

Rasgos de la Comunicación y Diseño en las tarjetas de celebración. Análisis identitarios y simbólicos como medios de expresión social. (C267). Yvonne Dorelly Quinche, p. 72

Simbología precolombina en la producción artesanal textil de shigras (bolsos) entre los Puruhá (Chimborazo, Ecuador). (C268). Roberto Paolo Arévalo Ortíz, p. 73

5. Sustentabilidad y Ecodiseño en la Enseñanza

Diseño, Medioambiente y Ecología [A] (mañana)

@aula. Exploración Tipológica de los Espacios Educativos. (C269). Silvina Mocci, p. 73

Articulación Universidad-Comunidad: El caso de los residuos de la industria indumentaria de Mar del Plata. (C270). Mariana Gonzalez Insua y Cristian Ruth Moyano, p. 73

Didáctica del Diseño: Generando una Cultura de la Sustentabilidad. (C271). Hugo Bezzati y Germán Streckwall, p. 73

Questões sobre a desconstrução do cenário da insustentabilidade. (C272). Leila Lemgruber, p. 73

Reutilizando resíduos têxteis através do Design de Superfície: um projeto para sustentabilidade. (C273). Paola de Lima Vichy y Thais Emanuele de Oliveira Fagotti, p. 73

Diseño, Medioambiente y Ecología [A] (tarde)

El concepto de Sustentabilidad en la Investigación en Diseño. (C274). Juan Bautista Nieva, p. 73

Gestión del insumo papel. ¿De qué hablamos cuando decimos insumo papel? (C275). Diego Porello, p. 74

Manos Verdes. Antenas Paradas. Posibles abordajes proyectuales a la cuestión ambiental. (C276). Daniel Wolf, p. 74

Sustentável? Sim ou não? Desenvolvendo o pensamento crítico em design de moda. (C277). Claudia Amaral, p. 74

Diseño, Medioambiente y Ecología [B] (mañana)

Ciência, tecnologia e produtos: uma experiência dos bolsistas de extensão do curso de desenho industrial. (C278). Beany Monteiro, p. 74

La educación de los infantes en el reciclado de envases. (C279). Lorena Bidegain, p. 74

O Design no processo de reconstrução do bem-estar social. (C280). Ana Cláudia da Mata Nunes y Gisele Ribeiro Ramos, p. 74

Postdiseño: Estrategias de proyecto para la sustentabilidad. (C281). Pablo Bianchi, p. 74

La Biomimética como herramienta pedagógica para el pensamiento sostenible. (C282). Maria Patricia Lopera Calle, p. 75

Diseño, Medioambiente y Ecología [B] (tarde)

Enseñar, Proyectar, Habitar. La utopía de proyectar el habitat. (C283). Mariela Alejandra Marchisio, p. 75

Intervenção na Estação Experimental de Bauru: aplicação de conceitos de design gráfico e de produto. (C284). Cainã Brinatti Guari y Fernanda Henriques, p. 75

La Biomimética como herramienta pedagógica para el pensamiento sostenible. (C285). Viviana Otálvaro y María Patricia Lopera Calle, p. 75

O ensino de metodologia de projeto nos cursos de design. (C286). Julio Alessi y Akemi Ishihara, p. 75

Tendiendo un puente entre la Educación y Políticas Socio ambientales. (C287). Cristian Ruth Moyano, p. 75

Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje (mañana)

A Contribuição do Design e Inovação Sustentável na Gestão Ambiental dos Resíduos Sólidos: Caso dos pólos moveleiro e de confecções pernambucanos. (C288). Paulo Roberto Silva, p. 76

Casas forradas com latas no Brasil meridional. (C289). Karen Melo da Silva, p. 76

Como a Biônica e Biomimética se relacionam com as estruturas naturais na busca de um novo modelo de pesquisa projetual. (C290). Amilton Arruda, p. 76

Desenho de joias: uma reflexão para o design no setor joalheiro. (C291). Engracia Llaberia, p. 76

Design sustentável com chapas planas de madeira reconstituída. (C292). Cainã Brinatti Guari y Beatriz Martino Matos, p. 76

O Ecodesign aplicado no desenvolvimento de compósitos - Um estudo de caso na indústria de base de calçados. (C293). Kelly Christine Maruch Artiaga, p. 76

O processo de co-design na construção de identidades: o design de serviços e de interiores como instrumentais do design social. (C294). Stella Hermida, p. 76

Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje (tarde)

Design e Carnaval. Uma experiência em Extensão Universitária em Design. (C295). Claudio Roberto y Goya, Marcelo Selmini y Akira Souza Yamaguti, p. 77

Ecovilla Las Pircas [una propuesta para otro modo de habitar]. (C296). Luciana M. Scherbosky Vañek, p. 77

Habitar.es mínimo resiliente - Taller Virtual Arquisur 2014. (C297). Nadia Barba Sasia y Cecilia Emilse Corbella, p. 77

Herramientas para un versátil profesional de la joya. (C298). Inés Bermejo, p. 77

Jeans: Beneficiamentos Sustentáveis. (C299). Paola de Lima Vichy y Millena Venancio, p. 77

La Arquitectura Moderna en Guayaquil (1950-1970): Adaptabilidad. (C300). Mónica Hunter, p. 77

O design e a produção artesanal: Produtos de papel machê. (C301). Kelvin Borges Mendonça, p. 77

6. Identidad, Cultura y Tendencias en Diseño

Observatorio de Tendencias (tarde)

A evolução histórica da alfaiataria: trajes, saberes, métodos e relações de trabalho. (C302). Juliana Barbosa, p. 78

Amarras del nudo al diseño. (C303). Leticia Duarte, p. 78

Moda en una sociedad de consumo e implicancias en el Diseño. (C304). Carolina Nicoletti, p. 78

Práctica profesional en el área de investigación de tendencias de consumo y diseño. (C305). Carla De Stefano, Mariela Favero y Alicia Adriana Velazco, p. 78

Um cenário social do Design de moda na contemporaneidade. (C306). Lucia Acar, p. 78

Identidades Locales y Regionales [A] (mañana)

“Playa Ancha a la vista”. (C307). Guido Olivares, p. 78

As marcas de gado da Região Platina: apropriações simbólicas e identitárias. (C308). Rafael Klumb Arnoni, p. 78

Diseño y estudios de género. (C309). Griselda Flesler, p. 79

El Diseño Gráfico como herramienta de vinculación con la colectividad mediante el buen uso de Políticas Públicas Ecuatorianas. (C310). Andrés Alexis Cevallos Márquez, Wilson Guamán, Diego Topón y Homero Felipe Torres Yépez, p. 79

El diseño integral: moda, indumentaria, textiles. (C311). Edward Venero, p. 79

Fotografía de autor en Argentina. (C312). Mercedes Pombo, p. 79

Identidades Locales y Regionales [A] (tarde)

Design em defesa das racionalidades periféricas: Uma questão de interpretação. (C313). Caio Henrique Corrêa Paiva, p. 79

Experiencia metodológica del museo itinerante “Santander revive su historia” instaurado en un centro cultural de la ciudad de Bucaramanga - Santander Colombia. (C314). Norberto Diaz y Carolina Raigoza, p. 79

Fibras textiles y técnicas de tejido ancestral vigentes en la comunidad indígena U'WA, ubicada en la Sierra Nevada del Cocuy y Cubara. (C315). Christian Camilo Caicedo Moreno y Angela Liliana Dotor Robayo, p. 79

Identidades juveniles: ciudad de las Lolitas. (C316). Enrique Bonilla Rodríguez y Sandra Amelia Martí, p. 80

La lógica del Diseño como estrategia para la apropiación social del patrimonio cultural. (C317). Felix Augusto Cardona Olaya, p. 80

Identidades Locales y Regionales [B] (mañana)

La indumentaria como símbolo de distinción social de la mujer criolla, mestiza, e indígena en la Real Audiencia de Quito. Período 1520 a 1830. (C318). Taña Escobar, p. 80

Modernos sin modernidad. Arquitectura de Guayaquil (1929-1950). (C319). Florencio Compte, p. 80

Monumentos conmemorativos del noroeste argentino. (C320). Pamela Malaga, Myriam Teresa Rodríguez y María Alejandra Uribe, p. 80

Puebla, Capital de Innovación y Diseño. (C321). Michel Chain, p. 80

Identidades Locales y Regionales [B] (tarde)

La construcción de la identidad del Diseño en los espacios de formación: tensiones, disputas y posibilidades en relación al contexto local. (C322). Daniela Reynoso, María Pía Reynoso y Soledad Simon, p. 81

Los diseñadores industriales argentinos, el vínculo con el Arts & Crafts y sus corrientes herederas, a partir de las crisis del 2001. (C323). Alejo García de la Cárcova, p. 81

Reconstrucción de imaginarios olvidados en la formación de comunicadores visuales. (C324). Jorge Eliécer Camargo Lamo, p. 81

Región Mágica: un proyecto digital pedagógico para la conservación de la tradición oral. (C325). Carlos Gutiérrez, p. 81

Identidades Locales y Regionales [C] (mañana)

- La arquitectura del “Gran Cacao”. (C326). Claudia Peralta, p. 81
- La Revolución silenciosa. (C327). José Silvestre Revueltas Valle, p. 81
- Lota Sorprendente, Un Diseño para potenciar el turismo local-regional. (C328). Daniela Fica y Luz Vargas, p. 81
- Proyecto NODO iDI. Foco de exploración de la identidad territorial transferida al vestido. (C329). Marina Porrúa, p. 81
- Volviendo visible el valor cultural de las artesanías de Tunuyán, Mendoza. (C330). Laura Braconi, Adolfo Marchesini y Laura Torres, p. 82

Identidades Locales y Regionales [C] (tarde)

- Desarrollo de tipografías basadas en la tradición: la Virgen de la Elevación - Ambato. (C331). Pablo Vélez Ibarra, p. 82
- La dimensión social del campo del diseño en Latinoamérica. Ideología, debates y actores. (C332). Edgar Saavedra Torres, p. 82
- Perspectivas del Territorio para el Diseño. (C333). Herman Amaya Tellez y Carlos Andrés Aranda Camacho, p. 82
- Promoción cultural que contribuya a la preservación, protección, empoderamiento y visibilización de las comunidades negras asentadas en el Distrito de Barranquilla. (C334). Carlos Rada, p. 82
- Socialización y aplicación de los recursos digitales para la conservación de la memoria histórica de Pereira - Colombia. (C335). Franklyn Molano Gaona, p. 82
- Turismo +Desarrollo +Territorio +Mendoza y más. (C336). Laura Braconi y María Alejandra Ricciardi Moyano, p. 83

Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía (mañana)

- Diseño ¿para qué?. (C337). María Alejandra Ricciardi Moyano, p. 83
- El confuso vínculo entre el arte, la artesanía y el diseño. (C338). Jose Maria Doldan, p. 83
- Indumentaria y visibilización. Transformaciones en el vestir de la mujer Chibuleo (1990 - 2014). (C339). Aylen Medina, p. 83
- Laboratório de Design Solidário da UNESP Bauru. (C340). Tatiane Kaori Amano y Kelvin Borges Mendonça, Claudio Roberto y Goya, Mariana Sanches y Akira Souza Iamaguti, p. 83
- Marca Perú ¿patrimonio cultural o estrategia comercial?. (C341). Yvan Alexander Mendivez Espinoza, p. 83
- “Metaforismos”: un encuentro entre texto, imagen, diseño y arte. (C342). Alban Martínez Gueyraud, p. 83

Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía (tarde)

- Apropiaciones proyectuales del artesanado en el caribe colombiano. (C343). Elvia Johana Serrano Rojas, p. 84
- Da ideia os desenhos, dos desenhos as tecnologias. (C344). Gemicrê Nascimento, p. 84
- El Diseño en las representaciones gráficas de la etnia Mapuche. (C345). Eugenia Alvarez, p. 84
- Identidad única. Análisis de los gráficos prehispánicos de la cultura Jama-Coaque del Ecuador, como herramientas de creación visual. (C346). Billy Soto, p. 84

- O chimarrão e seus artefatos na interpretação do design vernacular. (C347). Alexandre Assunção, Rafael Klumb Arnoni y Luiz Antônio Pereira Machado Júnior, p. 84
- Questões de identidade: a influência do artesanato brasileiro em seu design contemporâneo. (C348). Amilton Arruda, p. 84
- Técnicas de grabado en la ciudad de Guayaquil: una aproximación a su historia, e instrumentos desde el año 1790 a la actualidad. (C349). Félix Jaramillo, p. 84

Abstract: The following writing is an approximation to the VI Edition of the Latin-American Congress of Education of the Design, event organized by the Faculty of Design and Communication of the University of Palermo, as coordinator of the Forum of Schools of Design, which was carried out the 27, 28 y 29 of July, 2015 in Buenos Aires, Argentina, into the X Latin-American Meeting of Design.

The same one contains a brief introduction on the organization, dynamics and a description of the spaces of participation of this edition, there is a complete detailed Agenda of activities, and the same one includes the summaries of the conferences exposed in the Commissions by subject and the conclusions at which every commission reached. In addition it contains the list of the members of the Academic Committee and of the Team of Coordination of the Congress, and the complete list of the adherents to the Forum of Schools of Design. Finally, a selection of the communications is included and / or papers (articles) sent for the Third Congress. The articles are alphabetically reported by author

Key words: Teaching Congress - Latin America - Design - Pedagogic Reflection - Actualizing and investigation - Interchange of experiences - Institutional entailment - Schools of Design - Academic-professional development - Postgraduates - Agreements - Inter institutional Projects.

Resumo: O seguinte escrito é uma aproximação à VI Edição do Congresso Latino-americano de Ensino do Design, evento organizado pela Faculdade de Design e Comunicação da Universidade de Palermo, como coordenadora do Foro de Escolas de Design, que se realizou em 27, 28 y 29 de julho de 2015 em Buenos Aires, Argentina, no âmbito do X Encontro Latino-americano de Design.

O mesmo contém uma breve introdução sobre a organização, dinâmica e uma descrição dos espaços de participação desta edição, detalha-se a Agenda cheia de atividades, a mesma inclui os resumos das conferências expostas nas Comissões por temática e as conclusões às que chegaram cada comissão. Ademais contém a listagem dos nomes dos membros do Comitê Acadêmico e da Equipa de Coordenação do Congresso, e a listagem completa dos aderentes do Foro de Escolas de Design. Finalmente, inclui-se uma seleção das comunicações e/ou papers (artigos) enviados especialmente para ser parte da publicação Atas do Desing 18. Os artigos são apresentados em ordem alfabética pelo autor.

Palavras Chave: Congresso de Ensino - América Latina - Design - Reflexão pedagógica - Atualização e Investigação - Troca de experiências - Vinculação institucional - Escolas de Design - Desenvolvimento Acadêmico-profissional - Pós-graduações - Acordos - Projetos interinstitucionais.

Encuentro Latinoamericano de Diseño - X edición

Actas de Diseño (2016, marzo),
Vol. 20, pp. 137-187 ISSN 1850-2032
Fecha de recepción: agosto 2015
Fecha de aceptación: septiembre 2015
Versión final: noviembre 2015

Resumen: El siguiente texto resume la organización, las actividades y los espacios de participación de la X Edición del Encuentro Latinoamericano de Diseño, desarrollada entre el 27 y el 30 de julio de 2015 por la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo en Buenos Aires, Argentina.

Palabras clave: Diseño - Latinoamérica - Tecnología - Emprendedorismo - Tendencias - Creatividad - Conferencias - Talleres - Concursos - Feria - Negocios.

[Resúmenes en inglés y portugués en p. 187]

Introducción

“Diseño en Palermo” Encuentro Latinoamericano de Diseño es un evento anual, de carácter libre y gratuito, de capacitación, actualización y vinculación sobre todos los campos del diseño, organizado por la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo en Buenos Aires, Argentina.

El Encuentro está dirigido a profesionales, académicos, estudiantes, empresas del campo del diseño y a público en general.

La X Edición del Encuentro se realizó del 27 al 30 de julio de 2015, y contó con más de 340 actividades y la asistencia de más de 5000 estudiantes, profesionales y académicos de más de 25 países de América y Europa, que destacaron la heterogeneidad en el contenido de las actividades propuestas y dictadas por expositores llegados de toda América Latina. En esta edición, las principales temáticas fueron: tecnología, multimedia, sustentabilidad, Marketing, emprendedorismo, negocios y gestión, nuevos formatos y entornos digitales, tendencias, creatividad y Diseño.

Organización y Dinámica del Encuentro

El X Encuentro Latinoamericano de Diseño tuvo como eje central, el desarrollo de diversas actividades en las modalidades de conferencias y talleres, además contó con otros espacios de participación como: Nuestra Feria de Diseño, La Nueva Generación Creativa en Palermo, Croma Latino, Stands de editoriales y revistas especializadas, Concursos y el VI Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño. El evento fue realizado en las diferentes sedes de la Universidad de Palermo.

A continuación se detalla las actividades que se desarrollaron en la Agenda de esta edición.

Agenda de actividades del X Encuentro Latinoamericano de Diseño:

[Publicada en el boletín informativo: *Hoja de Diseño en Palermo* (2015, Julio). Buenos Aires: Facultad de Diseño

y Comunicación de la Universidad de Palermo, Vol. 17, pp. 4-40]

1. Conferencias (ver pp. 137-172)
Talleres (ver p. 138)
Croma Latino (ver p. 138)
Mi Primera Conferencia (ver p. 138)
Diseño Sin Fronteras - III edición [1 idea - 7 minutos - 14 imágenes] (ver p. 138)
Actividades de Invitados de Honor (ver p. 138)
2. Nuestra Feria de Diseño - IX edición (ver p. 173)
3. Stands (ver p. 173)
4. Concursos (ver p. 173)
5. VI Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño / Foro de Escuelas de Diseño (ver p. 173)
6. La Nueva Generación Creativa (ver p. 173)
7. Índices del X Encuentro Latinoamericano de Diseño
 - a) Expositores que dictaron Conferencias (ver pp. 174-180)
 - b) Actividades presentadas (ver pp. 180-187)

En el X Encuentro Latinoamericano de Diseño se realizaron más de 340 conferencias durante dos días intensivos de presentaciones (el martes 28 y miércoles 29 de julio). El tercer día (jueves 30 de julio) durante toda la jornada se desarrollaron las conferencias magistrales y mesas de Invitados de Honor del Encuentro.

El espacio de Actividades fue organizado en: Conferencias, Talleres, Croma Latino, Mi Primera Conferencia, Diseño sin Fronteras y Conferencias de Invitados de Honor.

1. Conferencias

Dentro de este espacio se realizaron 240 conferencias con una duración de una hora y quince minutos cada una, en las sedes de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo: Mario Bravo y Jean Jaurès. Las Conferencias fueron dictadas por profesionales de las diferentes áreas del Diseño y la Comunicación de toda América.

Talleres

Dentro de este espacio se realizaron 40 talleres con una duración de dos horas y treinta minutos cada uno, en las sedes de Cabrera y Mario Bravo. Los talleres se diferenciaron de las conferencias porque tuvieron contenido teórico práctico, y su desarrollo estuvo planteado para que el asistente tenga una participación activa. Al igual que las conferencias fueron dictados por profesionales de las diferentes áreas (gráfico, indumentaria, industrial, packaging, editorial, ilustración, fotografía, textil, audiovisual, etc.).

Croma Latino

Dentro de este espacio se realizaron 40 talleres con una duración de tres horas cada uno, en la sede Cabrera. Los talleres de este espacio se caracterizaron por desarrollar temáticas de arte y diseño emergente como graffiti, carácter design y stencil, entre otras.

Mi Primera Conferencia

En la décima edición del Encuentro los estudiantes y jóvenes profesionales de todas las áreas de la disciplina participaron activamente de diversos espacios de intercambio, exposición y consulta. Dentro de este ámbito, en la sede de Mario Bravo, se realizó "Mi primera conferencia" con 40 conferencias que tuvieron una duración de 20 minutos cada una.

Diseño Sin Fronteras - III Edición [1 idea - 7 minutos - 14 imágenes]

Se presentaron, expusieron y compartieron ideas, proyectos, productos, propuestas y negocios innovadores en 7 minutos. Este espacio de participación promueve la vinculación y el networking de estudiantes, profesionales independientes, estudios de diseño y agencias de América Latina.

Actividades de Invitados de Honor

Dentro de este espacio se realizaron conferencias, que tuvieron una duración de una hora y treinta minutos, y en el caso de los talleres, tres horas. Esto se realizó en las siguientes sedes: Jean Jaurès, Mario Bravo y Jerónimo Salguero (Palais Rouge). Además se realizaron mesas especiales con los invitados de honor divididos por temáticas. Los invitados además de exponer las conferencias tradicionales dictaron conferencias magistrales.

Esta edición contó con la presencia de: **Vik Arrieta** (Argentina), **Fabricio Ballarini** (Argentina), **Doris Capurro** (Argentina), **Juan Manuel Carraro** (Argentina), **Guillermo Casarotti** (Argentina), **Alfredo Cattán** (Argentina), **Norberto Chaves** (Argentina), **Andy Cherniavsky** (Argentina), **Steven Faerm** (Estados Unidos), **Miki Friedenbach** (Argentina), **Gustavo Koniszczewski** (Argentina), **Mariano Lucano** (Argentina), **Marcela Molinari** (Argentina), **Laura Muchnik** (Argentina), **Francisco Murray** (Argentina), **Guillermo Oliveto** (Argentina), **Jorge Piazza** (Argentina), **Marcelo Sapoznik** (Argentina), **Adrián Scurci** (Argentina), **Felipe Taborda** (Brasil), **Vivian Ur-**

feig (Argentina), **Diego Vainesman** (Argentina), **Martín Vivas** (Argentina), **Martín Wolfson** (Argentina) y **Leando Zanon** (Argentina).

Actividades presentadas

[En cada actividad se especifica el título, el tipo de actividad, los expositores y las empresas o instituciones a las que pertenecen. Se incluye una breve síntesis de los contenidos de cada actividad redactado por sus expositores]

E001. Bolsos: my last fetiche? (Taller). Frida Rodas [Hanan Gut! S.A.C - Perú]

Birkin de Hermès, trapèze de Celine, bamboo de Gucci: los bolsos constituyen una suerte de amuleto, ese elemento que puede determinar, por sí solo, el destino de un outfit. Un bolso no solo contiene nuestras llaves, maquillaje o celular, a menudo traslada nuestras propias necesidades, sueños y anhelos. Aprendé a realizar uno de los diferentes tipos de bolsos que proponemos.

E002. Composición: La casa. Simulacro de diseño de vivienda. (Taller). Nicolás Martelletti y María Belén Gallegos [MYGA - Argentina]

Parodiando con la más básica de las tareas de la literatura, proponemos un enfoque arquitectónico sobre el tema: La Casa. Un simulacro del proceso de diseño del estudio para una vivienda unifamiliar de un supuesto cliente en dos locaciones antagónicas.

E003. El dibujo de las telas. Los 7 pliegues básicos (Taller). Juan Domingo Herrera y Paula Gamberini [UNA Departamento de Artes Visuales - Argentina]

El dibujo de las telas desde el dibujo clásico. Se verán los 7 pliegues del drapeado y su morfología. La morfología de la tela y el principio del claroscuro para la representación del volumen tridimensional. Se mostrarán y explicarán los recursos plásticos para su representación.

E004. Fielto para decotextil (Taller). Silvia Alvarez y Mariela Guerrieri [Cooperativa Campo y Lana - Argentina]

La obtención de paño de fieltro partiendo del vellón de lana natural. La fricción, humedad y el calor humano dan como resultado las piezas de fieltros. Clasificación de vellón, tipos de lana de esquila y topeteada. Preparación del material a fieltro, fieltro húmedo con nuestras lanas del salado. Técnica para ser utilizada en diseño de productos de decotextil e indumentaria.

E005. La sustentabilidad, como eco moda (Taller). María José Cerezoli [Argentina]

Como usuarios y consumidores constantes de todo tipo de mercado, los desechos que producimos suman dimensiones desconocidas desde nuestro actuar cotidiano. Uno de los productos de transporte, publicidad, packaging de mayor posterior desuso son las bolsas plásticas utilizadas para las compras. Por esto, es necesario conocer medios de reutilización no contaminantes y amigables hacia el usuario y el medio ambiente. Por medio de diferentes técnicas se las puede trabajar para la indumentaria y decoración.

E006. Papel plegado como herramienta de diseño (Taller). Maritza Granados Manjarrés [Pontificia Universidad Javeriana - Colombia]

Como el origami y el papel doblado puede ser pensado como un dispositivo de diseño y sus aplicaciones en distintas disciplinas. Desarrollo experimental morfológico a partir de superficies plegadas. Reflejar un proceso fundamentalmente teórico tiene una propuesta formal como resultado.

E007. Punto de encuentro: ilustrando mundos (Taller). Luis Díaz [All The Bunnies - Uruguay]

Este no es un taller de dibujo, es un taller de creación. Pretende acercarse al concurrente al mundo de la ilustración contemporánea, tanto desde lo teórico como lo práctico. Dentro de la teoría hablaremos sobre historia, estilo, referentes. Dentro de la práctica, realizaremos ejercicios de construcción de personajes y entornos.

E008. Selección de espacios urbanos para intervenciones artísticas (Taller). Federico Kiper [Federico Kiper - Artista plástico y muralista. - Argentina]

Llevar a los participantes a un espacio imaginario para trabajar en un mundo real. Pondremos en práctica, jugaremos a seleccionar y realizar, analizando y dibujando sobre imágenes de la ciudad. Cómo seleccionar los espacios urbanos y que colaboren en nuestro favor según su ubicación, tráfico, forma, repercusiones, superficie, perfil del artista, entre tantos otros factores influyentes a desarrollar.

E009. XYZ: arte colectivo inspirado por los algoritmos evolutivos (Taller). Cayetano José Cruz García | Patricia Hernández Rondán [Universidad de Extremadura - España]

Se propone el análisis del proceso creativo, mediante una aplicación especialmente creada, a fin de comprender los factores que influyen en el proceso de elaboración de una obra artística. El taller se realizará en el contexto de una exposición de trabajos artísticos experimentales asociados a una investigación. Se trata de una exposición interactiva que demanda la participación de los asistentes y les ayuda en su formación artística e intelectual, utilizando conceptos propios de la "algorítmica computacional evolutiva".

E010. Cómo presupuestar diseño (Conferencia). Jorge Piazza [redargenta - Argentina]

Requerimos imperiosamente de un método para poder adjudicarle un precio a los servicios que ofrecen las estructuras de diseño. Somos parte de un mercado donde el único accionar orientado a nivelar precios está constituido por tarifarios, no siendo estos más que una referencia surgida a partir de encuestas realizadas a diseñadores. Aportar un método que nos permita deducir precios con una base lógica, e interpretar el por qué de las innumerables variables que esos precios pueden tener en el mercado, que no están regidas por la intangibilidad propia de la palabra creatividad, sino por diversas situaciones mucho más concretas y palpables, las cuales deben ser gobernadas en forma consciente.

E011. Análisis de identidad y construcción de sentido en personajes antagónicos (Mi Primera Conferencia). Emiliano Torres [Argentina]

Análisis de la identidad y construcción de sentido en la visualización de personajes antagónicos cinematográficos. Las categorías visuales basadas en rasgos gráficos y estilísticos que se entrelazan en la construcción visual del personaje. Realizado como pasante de investigación del Proyecto de Investigación CAI+D PE "Diseño de juegos. Un abordaje desde el diseño de información al potencial cognitivo y pedagógico del diseño de interfaces lúdicas" que dirige y codirige el Arq. Horacio Gorodischer y la Lic. Silvia Torres Luyo, FADU-UNL.

E012. Arte arte arte en el espacio. Intervenciones efímeras y espacio (Taller). Myriam Heredia y Víctor Della Vecchia [Argentina]

Intervenir con una instalación efímera, un espacio designado con técnicas mixtas, con el objetivo de llegar a la resignificación traspasando las fronteras de la construcción subjetiva o creando una nueva. Se propone a través de estas instalaciones efímeras y artes combinadas desarrollar herramientas destinadas a reflexionar acerca del uso del espacio y a las distintas posibilidades de ocupación. El estudiante aprenderá a construir y representar instalaciones efímeras que modifiquen la percepción, la relación, y el uso, del hombre en el espacio, así como también comunicar una idea y concepto. A la vez, analizar la intervención mediante elementos, materiales y tecnologías sustentables, reutilizables y de bajo costo energético.

E013. Asentamientos y límites. Lo cotidiano, lo social y las practicas del construir (Mi Primera Conferencia). Daiana Marisol Benítez [Argentina]

Las prácticas de diseño, en asentamientos, se presentan como un campo fértil no solo para pensar en la resolución de problemáticas, sino que, además, para reflexionar sobre la vida social. Principalmente, se describirá la lógica constructiva que se basa en el uso de materiales que uno tiene a su alcance, re-combinando lo existente y sin prejuicios. Luego, se reflexionará sobre las subjetividades de los constructores en el marco de la normativa participativa y su impacto con lo cotidiano. Finalmente, los procesos que atraviesa la elaboración de un objeto para mostrar como lo técnico, lo social y lo simbólico están enlazados.

E014. Combi Box Camper. Diseño de equipamiento para Campers VW (Mi Primera Conferencia). María Laura Cabrera Parada [Bolivia]

Combi Box Camper es un producto que consiste en un camper equipado con mobiliario plegable y artefactos portátiles para ser usados en viajes cortos. El diseño cuenta con estudios de distribución adecuada, funcionalidad de los elementos, como también ergonomía que viene a ser el factor más importante al tratarse este de ser un espacio muy reducido. Todo el equipamiento está adaptado para ocupar el espacio de una combi Volkswagen modelo T2 a la cual se le realizó una modificación en su estructura para convertirla en un remolque.

E015. Cómo construir una imagen personal de alto impacto (Taller). Silvia Betina Medio [BMimagen - Argentina]

La imagen personal es nuestra carta de presentación y se forma en los primeros segundos de un encuentro. Si es correcta potenciará nuestras capacidades y nos acompañará en el camino al éxito. Si es incorrecta se convertirá en un obstáculo en el logro de nuestros objetivos. Componer una imagen personal de alto impacto será el resultado de un estudio profundo de nuestras preferencias, cualidades, características físicas, estilo de vida y necesidades y deberá ser coherente con nuestra esencia y lo que se quiera proyectar.

E016. Cómo diseñar un personaje (Mi Primera Conferencia). Sergio Gomez y Valeria Luisa Beatriz Romero [Argentina]

Un buen diseño de personaje es fundamental para que una marca funcione, un video juego, un largo o cortometraje sea interesante, así también ocurre con la historieta. Los tipos necesarios para diseñar un personaje funcional y vistoso partiendo de un concepto. Un buen diseño tiene bastante de originalidad, innovación y creatividad, por tanto nos alejamos de los estereotipos para generar un mayor impacto en el espectador diseñando personajes atípicos pero que no se alejen del concepto del cual partieron.

E017. Cómo hacer un guión breve en 150 minutos (Taller). René Almada [Agencia Mango - Argentina]

Descubrir la magia de la creación de guiones, experimentando el trabajo en equipo y descubriéndose a si mismos formando parte de un grupo de creativos que deben lograr la iniciativa, el desarrollo, y la escritura final y completa de un guión de cortometraje. Destinado a conocer el modo en que se construye un guión de obra audiovisual.

E018. Diseño de juegos: ¿un recorrido librado al azar? (Mi Primera Conferencia). Ana Paula Stavole [Argentina]

En el marco de la cientíbeca del CAi+D, la propuesta persigue introducir a la audiencia en la esfera de los juegos contemporáneos ahondando en una de las clasificaciones posibles: juegos americanos –Ameritrash– y juegos europeos –Eurogames–. Para ello, se analizarán dos prototipos: Agit Prop - Pyme –diseñados en la UNL en el marco de Proyecto Final de Taller de Diseño IV de la Cátedra Gorodischer– desde la dimensión morfosintáctica y desde los recursos de visualización de información y construcción de sentido, identificando en cada caso herramientas estratégicas a considerar para el diseño de juegos.

E019. Gabo. Del realismo mágico a la animación interactiva (Mi Primera Conferencia). María Isabel González Fandiño [Colombia]

Desarrollo de una investigación en diseño audiovisual, teniendo como soporte el uso de la integración multimedia para lograr vincular los textos del escritor colombiano Gabriel García Márquez a través de la animación soportada en una interacción, con el fin de generar en el espectador una inmersión que le permita tener un acercamiento mucho más tangible con las historias y los personajes de los cuentos del escritor colombiano.

E020. Impresiones 3D: pequeños accesorios para fonendoscopios (Mi Primera Conferencia). Fabiola Francisca San Cristóbal Aburto y Francisca Piña [Chile]

Las impresoras 3D son la auténtica revolución tecnológica. Qué son capaces de hacer y cómo funcionan. Cuáles son los software y los formatos de lectura para su ejecución. Se narrará cuál fue la problemática que nos hizo llegar a diseñar accesorios para fonendoscopio y cuáles fueron sus resultados.

E021. La travesía fotográfica (Taller). Iván Castro [Iván Castro Guatemala - Guatemala]

Podemos hacer lo que amamos en la fotografía y al mismo tiempo cumplir nuestros sueños. Podemos realizar proyectos fotográficos que nos muevan de un lugar a otro para que podamos dejar huella. Poder crear proyectos fotográficos, que puedan tener la credibilidad para ser apoyados por terceros, que puedan ser realizados en poco tiempo y con grandes resultados.

E022. Pensar para la caja [Duración 2 hs. 30'] (Invitado de Honor). Felipe Taborda [Brasil]

Taller de creación de una tapa de CD. Propondremos recrear una de las más emblemáticas tapas de todo los tiempos: Atom Heart Mother, de Pink Floyd, con tapa original de estudio Hipgnosis, de Londres. Este ejercicio –totalmente osado– intenta superar algo que es un clásico!

E023. Cómo hacer contratos en diseño y no morir en el intento (Conferencia). Sergio Darío Bentivegna [FADU UNL - Argentina]

Los conceptos principales referidos a la gestión de los Derechos de Propiedad Intelectual (PI). Las herramientas jurídicas y administrativas que protegen a la obra creativa y a los objetos culturales. Aspectos claves de los contratos específicos de transferencia de Propiedad Intelectual, explicando desde la concepción, redacción, celebración y hasta la puesta en práctica de estrategias para la elaboración de contratos de transferencia de tecnología, de licencia de derechos de autor y acuerdos de cesión de PI.

E024. Diseñando una nueva generación: la tecnología como base (Conferencia). Julio César Cimato [LatinGamers - Argentina]

La generación Y. Cómo piensan, qué piensan y por qué. Los efectos de la tecnología y los videojuegos en su formar de ser y hacer, con los aspectos positivos, negativos, los motivos y cómo hacerle frente a los efectos adversos mientras se potencian los favorables.

E025. Diseño conceptual y los orígenes de las tendencias actuales (Conferencia). Andrea Daniela Larrea Solorzano [Universidad Tecnológica Indoamerica - Ecuador]

Si el fundamento del diseño conceptual que guía el desarrollo de un producto remonta sus orígenes en el arte conceptual, es fácil comprender que las actuales tendencias del diseño no surjan como una propuesta íntegramente nueva, sino que procedan en su mayoría de tendencias previamente existentes las cuales están siendo reinventadas. Es así que se procede a analizar los orígenes de las tendencias vigentes entre las que se encuentran: Europea, Label, Movimiento Revolución

Digital con los estilos Digital Nouveau, Pop Y2K, Urban Design, la tendencia Target y el Line Design.

E026. El diseño como herramienta de inclusión (Conferencia). Mariano Leguizamón y Javier Lioy [Salommon Ideas en Acción - Argentina]

La inclusión en el diseño. Pensando con el corazón desde su creación, como incorporar compras inclusivas en el proceso, involucrando al trabajo a personas con discapacidad, de zonas marginadas, talleres protegidos, diseños sustentables y pensados para ser de ayuda a la sociedad. El diseño puede jugar un papel importante en el camino hacia ese futuro compartido. Sumate.

E027. Entrepreneurship: desarrollo y lanzamiento de la agencia de diseño (Conferencia). Alejandro Lanuque [Enred.ar Gestionando Recursos Humanos - Argentina]

Las herramientas esenciales al momento de conformar y lanzar al mercado un emprendimiento propio (agencia). Los temas centrales de los negocios y tendencias comerciales en diseño. Se abordarán cuestiones pertinentes a: plan de negocios, comunicación publicitaria, introducción a la administración de proyectos, marketing, recursos humanos, negociación, trabajo en equipo, liderazgo y desarrollo de marcas.

E028. Ficciones y realidades de la holografía en las artes (Conferencia). Diego Andrés Aguilar Gómez [Independiente - Colombia]

Nos encontramos en una época de contingencia especial, en donde el holograma hace parte de nuestro imaginario colectivo, como un fenómeno cotidiano y casi naturalizado, que es solo en imagen parte física del mundo publicitario y científico. Develar este imaginario, dónde la ciencia ficción y la magia del espectáculo del siglo XIX, se entretujan con esfuerzos tecnológicos de punta y con experimentaciones artísticas en la rama de la imagen que captura información tridimensional compleja, sin necesidad del uso de prótesis visuales adicionales.

E029. Foro de Estudiantes y Jóvenes Profesionales del Diseño Latino: ¿Me sirve lo que me enseñan? (Conferencia). Coordina: Ezequiel Hodari [Diseño Hodari - Argentina]

Foro de Estudiantes y Jóvenes Profesionales del Diseño Latino Reflexioná, intercambiá ideas y opiná sobre los temas que te inquietan e interesan y que hacen a tu presente y futuro en el campo del diseño. Reunite con pares de toda América Latina y dale valor a tu opinión! Nuevos modelos de enseñanza y aprendizaje: ¿Qué cambiarías del vínculo docente-alumno? - ¿Qué asignaturas faltan y cuáles sobran en los cursos de diseño? - ¿Qué herramientas tecnológicas habría que incorporar a la enseñanza?. Un espacio de debate para que estudiantes y jóvenes profesionales de América Latina reflexionen, intercambien ideas y desarrollen propuestas que les sirvan tanto para aplicar en su ámbito académico como en su carrera profesional.

E030. Interviniendo el subconsciente creativo del diseñador (Conferencia). Claudia Herrera Ramos y Marian Alba González [Albor Estrategia y Diseño - Perú]

Muchas veces diseñamos cosas sin comprender completamente de dónde vienen las ideas o cómo se establecen

las conexiones. Ser conscientes que la Imaginación, la Intuición y la Instrucción conforman los tres niveles mentales de la primera fase del proceso creativo en diseño y su repercusión en el resultado final de nuestro trabajo, nos permite crear diseños estéticos, funcionales y significativos según cada sociedad y su cultura.

E031. La imagen fotográfica: una visión posmoderna (Conferencia). Oscar Rincón y Ricardo Suárez Alba [Corporación Universitaria Minuto de Dios UNIMINUTO - Colombia]

Las reflexiones sobre la fotografía están marcadas por aspectos como la evolución tecnológica, la historia, los avances teóricos, la condición cultural, entre otros. Estos elementos demuestran el valor social y comunicacional de la imagen fotográfica, además de resaltar la importancia de su sentido con explicaciones que provienen de distintas disciplinas como la estética, la historia del arte o la semiótica. Este valor cultural se ha fragmentado con el tiempo pues desde su origen moderno, esta actividad se ve transformada por los cambios culturales y por los avances técnicos del medio, generando ambigüedades e inconsistencias entorno a su estatuto epistemológico.

E032. Nuevas segmentaciones en moda (Conferencia). Christian Dubay [Buenos Aires Fashion House - Argentina]

Las nuevas formas de comunicación y análisis del consumidor de moda. Segmentaciones de mercado clásicas, modernas y desde el coolhunting. Investigación del usuario desde su lugar como socioconsumidor de moda y como miembro de la comunidad de compra a la que pertenece. Nuevas leyes de segmentación específicas para el consumo de moda glo-local. Lineamientos de análisis para la realización de informes e investigaciones de coolhunting de moda.

E033. Tejiendo redes: networking para profesionales creativos (Conferencia). Alejandra Bello [mundo bello | comunicación + desarrollo creativo de proyectos - Argentina]

Las relaciones que establecemos profesionalmente y la confianza que generamos integran nuestro capital social. En esta red de contactos se encuentran muchas oportunidades de desarrollo para nuestro proyecto o emprendimiento. Por esta razón, cultivar y expandir nuestra red de contactos es un aspecto fundamental en la comunicación y venta de servicios. Exploraremos juntos claves y criterios para diseñar una estrategia de Networking que potencie tu desarrollo profesional y te abra a nuevas oportunidades laborales.

E034. ¿Cliente real en el marketing digital? (Conferencia). Ricardo Mancero [Optimus - Ecuador]

El marketing digital, o más comúnmente conocido por todos como marketing online, se ha convertido en una pieza fundamental al momento de realizar un plan estratégico para las empresas, no sólo para las grandes sino también, para las pequeñas y medianas empresas, ofreciendo una mirada diversa del marketing tradicional. En la actualidad podemos observar como las empresas se alinean a la demanda de sus consumidores y los involucra en la

construcción de la marca, por lo que el mundo digital ofrece una alternativa eficaz para el posicionamiento de las empresas y el mejor servicio al cliente.

E035. El bambú: la madera del futuro (Conferencia). Agustín Skott [Skott GreenDesign - Argentina]

Cómo podemos obtener tablas similares a la madera utilizando la caña de bambú como materia prima. El bambú como excelente opción a la crisis ambiental, con el que se puede hacer absolutamente de todo (remedios, cerveza, papel, madera, casas, etc.).

E036. En la frontera. Experiencias transdisciplinares (Conferencia). Marina Villeda [Atando Cabos - Argentina]

La frontera se ha convertido en uno de los espacios que definen la vida contemporánea. Pasar de un país a otro como turista, invitado, refugiado o mercadería es un ritual que expande el concepto geopolítico de tránsitos y migraciones implicando mutaciones identitarias y la conciencia del límite. Se presentarán experiencias transdisciplinares, un “paisaje” en el borde arquitectura-arte-diseño-artesanía: obras, procesos y proyectos en relación con la frontera argentino chilena realizados por patagoniaOtra y Atando Cabos, plataformas de investigación, planificación y acción estratégica con base en el diseño comprometidas con el desarrollo de las economías regionales, el patrimonio cultural y la competitividad territorial en Patagonia.

E037. Instalaciones e insatisfacciones (Conferencia). Alberto Romero [Universidad Jorge Tadeo Lozano - Colombia]

Una instalación artística y otra resultado de un proceso de diseño o publicidad pueden, como es sabido por todos, ser idénticas; pueden las dos instalaciones servir a propósitos conceptuales e instrumentales diferentes y seguir siendo idénticas. Lo que parece consigue diferenciar a una de otra, es en qué tradición de conocimiento, en qué estructura argumentativa y de consumo quiere permitirse aparecer. Asunto por el cual resulta significativo atender las preguntas sobre las condiciones y estatutos de algunos resultados de proyectos que se formalizan hoy día en estructuras y dispositivos cercanos a la noción de instalación y performance.

E038. La comunicación: el arte de crear tu diseño (Conferencia). Evangelina Di Benedetto y Fernando Manuel Vecchio [DGCyE PCIA DE BS AS - Argentina]

Valorar la comunicación como arte creador y diseñador de vida. Se exponen los conceptos básicos relacionados a la adquisición del lenguaje en la comunicación y el valor de la creatividad. Se enfoca en la importancia de identificar y valorar el arte de la atención y el poder de las palabras. Incorporar técnicas asertivas para adquirir una comunicación sana y eficaz hacia uno mismo y los demás. La importancia de la confianza en la relación entre personas y cómo influyen nuestras emociones en la comunicación.

E039. Experiencias, reflexiones y conceptualizaciones de un alumno pasante en docencia (Mi Primera Conferencia). Flavio René Giarratana Narvaéz [None - Argentina]

Exponer, desde el rol ocupado por un alumno pasante en docencia, aquellas experiencias, reflexiones y conceptualizaciones sucedidas en el transcurso de las etapas previas, durante y posteriores a la concreción del proyecto. Se desarrolló el proyecto de una jornada integrativa que vinculó a los alumnos de los tres niveles del taller vertical de la Cátedra [Taller de Diseño 3 de la Cátedra Horacio F. Gorodischer, de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Visual (FADU-UNL)].

E040. Impacto social del Diseño en Proyectos colaborativos (Mi Primera Conferencia). Ana María Sossa Londoño [Universidad Pontificia Bolivariana - Colombia]

Si se piensa el diseño como un hecho y una expresión sociocultural, también podría concebirse al diseñador como un agente de cambio, social y cultural. Esta conferencia narra experiencias de Diseño Social y trae consigo una lista de chequeo con los *must have* de proyectos de diseño que funcionan con capacidad instalada. En estos proyectos de intervención a comunidades, el diseño, más allá de llegar y ubicarse en la comunidad, hacer lectura de contexto, diseñar y entregar producto; tiene la capacidad de cuestionar diferencias sociales, intentar cambiar prejuicios o crear memoria histórica.

E041. La independencia del diseño (Mi Primera Conferencia). Juan Pablo Tapia Gutiérrez [Chile]

La mayoría de los diseñadores optamos por un trabajo independiente que nos brinde espacio para desarrollar nuestra propuesta creativa en el medio local, nacional e internacional. La independencia que podemos lograr es resultado de un trabajo constante, valiente y con la capacidad de emprender en todo momento. La independencia nos brinda además, espacio para desarrollar ideas creativas libres para dar respuesta a las distintas necesidades que nuestros clientes nos solicitan, logrando un vínculo emocional entre nuestras creaciones y los resultados esperados por nuestros solicitantes. El diseño independiente es una realidad, y debemos saber enfrentarlo.

E042. Construcción identitaria de un producto musical independiente (Conferencia). Daniela Barra [Universidad San Francisco de Quito - Ecuador]

La participación activa de los cinco sentidos forma parte de la construcción identitaria del producto musical independiente y estimula al perceptor para lograr una comunicación directa y dinámica. Plantear la construcción de un modelo de diseño con estimulación sensorial como rasgo de identidad. Analizar la identidad como identificador. Analizar algunas teorías de identidad corporativa y crear una perspectiva de la situación del producto musical independiente para construir, con el diseño multisensorial, una fuerza identitaria.

E043. Dirección de arte. De la bidimensionalidad a la tridimensionalidad (Conferencia). Martín Diez [YUCA - Argentina]

La dirección de arte es el área que se encarga de la imagen, maneja el lenguaje visual, diseña y construye lo que

está delante de la cámara. Todo lo que se ve físicamente, la materialidad de las cosas y lo que está delante de la cámara no sólo es el mundo existente sino otros por construir, ya sea que los sets se construyan en un estudio o se adapten a una locación existente, el Director de Arte debe construir una atmósfera evocadora, convincente y apropiada para la historia, lo cual requiere de un enorme talento y compromiso para pasar de las ideas en papel a los espacios tridimensionales.

E044. El futuro del mundo editorial: chau papel, hola bit (Conferencia). Micaela Chirivino [Percha MAG - Argentina]

Panorama actual del medio editorial en Argentina. El nuevo contexto económico-social mundial. Creación de nuevas plataformas mediáticas (digitales) y comunidades creativas. Concepto de “sinergia colectiva”. Fin de las tendencias y búsqueda de la innovación. Rol del diseñador en los nuevos medios. Creación de nuevos perfiles profesionales.

E045. Etapas de diseño en la creación de un producto tecnológico (Conferencia). Fernando Sola Álvarez [Wolox IoT - Argentina]

Recorreremos las distintas etapas requeridas para el diseño y realización de un producto de tecnología a partir del caso de estudio de Syrmo, un dispositivo de Internet of Things. El producto ha pasado por las etapas de idea, prueba de concepto, prototipo funcional y diseño de manufactura hasta estar listo para ser comercializado en todo el mundo.

E046. Fotografía de viajes: el registro flâneur (Conferencia). Ariel Ireneo Chavez, Coni Rosman y Luisa Tomatti [Ariel Ireneo Chavez - Argentina]

Se trabajarán las siguientes líneas de pensamiento en torno a las prácticas vinculadas con el registro fotográfico: repensar el “modo de ver” en el contexto de viaje; los hallazgos estéticos y los instantes capturados en la situación de viaje; la figura del *flâneur*. Una invitación a la propia edición del registro fotográfico ¿foto de viaje, foto-turista o imagen estética? ¿Cuáles son los elementos que se utilizan en una propuesta curatorial de este tipo? ¿Cómo contar una historia a partir de la fotografía de viajes? Brindaremos tips de edición, criterios de selección y de construcción de sentido para enriquecer la propuesta.

E047. Plan de negocios. ¿Cómo lo armo y para qué me sirve? (Conferencia). Alicia Fabiana Rosa [Intertexto Consultora Cultural - Argentina]

Un panorama sobre los pasos a seguir para confeccionar un plan de negocios que sea atractivo, tanto para inversores como para clientes (internos y externos) de la organización, ya sea como instrumento para conseguir inversionistas, así como herramienta de gestión, indispensable para la toma de decisiones de la empresa. Ítems a tener en cuenta para su confección, tips para completar los títulos más relevantes, por un lado, y forma de evaluar el plan, tanto desde una mirada interna, como externa, para la toma de decisiones.

E048. Protección legal de los diseños y creaciones en el nuevo código civil y comercial argentino (Conferencia). Daniel Enrique Butlow [Argentina]

¿Qué tiene que saber todo diseñador y artista para proteger sus creaciones? ¿Cuáles son sus derechos y obligaciones? ¿Cómo responder al abuso y al plagio? ¿Cómo extender sus derechos fuera de la argentina? A pocas horas de entrar en vigencia el nuevo código civil y comercial de la Nación Argentina, resulta indispensable que los creadores conozcan y utilicen las nuevas armas legales con las que cuentan para defender sus obras y su patrimonio intelectual.

E049. Reutilizaciones de residuos en nuevos materiales (Conferencia). Tomás Cárdenas Fincheira [Universidad Tecnológica Metropolitana - Chile]

La recuperación de residuos plásticos y su aplicación a productos duraderos, así como diversas experiencias residuales realizadas por estudiantes de Diseño Industrial. De este modo, se pretende establecer una alternativa que colabore en la reducción del problema de la gestión y tratamiento de los residuos sólidos urbanos, con sus correspondientes beneficios al entorno, frente a la grave problemática actual de los vertidos en los países de creciente avance tecnológico. Los objetivos de este trabajo se han centrado en la búsqueda de un aporte al diseño industrial; desde la perspectiva medioambiental, donde la prioridad es la recuperación residual.

E050. Social media ¿Cómo gestionar mi marca en las redes sociales? (Conferencia). Andrea Szwarc [Fundadora Community Managers Argentina - Argentina]

Cómo desarrollar una estrategia en redes sociales, paso por paso, para lograr los objetivos de la marca. Adquirir conocimientos tanto para gestionar por cuenta propia las redes sociales de su marca o para poder comunicar adecuadamente lo que necesita a la agencia o *community manager* que contrate.

E051. Tipografía ilustrada (Conferencia). Leonardo Frino [Leo Frino - Argentina]

El recorrido se inicia en las primeras vanguardias de principios de S. XX (Futurismo, Dadaísmo, Bauhaus, entre otras) donde la tipografía empieza a tomar protagonismo. Mediante el análisis de estos movimientos, vemos cómo empieza a surgir el diseño gráfico y como éste hace de la tipografía, un factor elemental en cada pieza gráfica. Esto es necesario ser comprendido para luego poder explicar y demostrar un estilo de ilustración poco usual e innovador.

E052. Trabajar bien, diseñar mejor: coaching en el DG (Conferencia). Daniel Higa y Verónica Adúriz [Argentina]

Revisar los obstáculos que te plantean las actividades cotidianas, que limitan tu acción e impiden la concreción de proyectos. Dichos obstáculos pueden originarse tanto en la relación con los clientes en tanto gestión y comunicación, como en cuestiones internas acerca de la tolerancia a la presión, la administración del tiempo, los bloqueos creativos, entre otros. Salir de la zona de confort, tomar los cambios como retos a superar y no como amenazas, promover una adaptación activa que

me permita ser flexible y a la vez determinado para la toma de decisiones, son algunas de las herramientas que podemos entrenar para ser más productivos y a la vez “no padecer en el intento”.

E053. Arte floral como arte efímero (Conferencia). Mónica Graciela Rodríguez [Mónica Duch Arte y Diseño Floral - Argentina]

El arte y diseño floral en la vida urbana. Escenografías efímeras para exposiciones y desfiles. Diseños estructurales de envergadura y diseños sustentables. Utilización de elementos efímeros como flores y follajes para la ambientación de eventos. Aspectos ambientales del arte floral y sus cualidades ecológicas. La evolución del arreglo floral a piezas de arte floral. Moda y tendencias de diseño floral en nuestro mercado. Emprendimientos florales.

E054. Creativas ideas usadas que cambiaron la historia de las marcas (Conferencia). Jorge Lewicz [ideashop® y de Slogan.express® - Argentina]

Casos de marketing, publicidad, promociones y otros recursos creativos de las mejores ideas que han sido usadas en el mundo, por todos los medios, en mercados masivos y de alta gama. Conceptos, ejemplos, referencias, protagonistas y otra documentación.

E055. Introducción a la comunicación interna (Conferencia). Marco Arru [COMUNIX - Argentina]

Reconocer la contribución de la CI y su impacto en el negocio. Comprender las herramientas y beneficios. Comunicar: relación y cultura. Beneficios de la comunicación. Los públicos internos. Campañas de comunicación: acciones y medios.

E056. Luz, cámara, 3D! (Conferencia). Julieta Alba Orliacq [Residencia Geriátrica Dr. Luis Patiño Jaeger - Argentina]

El desarrollo de una película de animación tridimensional por computadora, desde la idea hasta el resultado final. Se inicia con una introducción en la que se mencionan los tres procesos básicos del desarrollo: preproducción, producción y postproducción. A pesar de que esta estructura es en esencia la misma que en un proyecto con actores en vivo, la animación implica diferencias sustanciales.

E057. ¿O que é conceito criativo? (Conferencia). Vinicius Mano [PUCRS - Brasil]

O conceito criativo ou big idea, é a filosofia de uma campanha ou de um projeto. Geralmente é resumido em uma frase, em um conceito. Ampliar as formas de desafiar um problema e estimular a geração de ideias, através da conceitualização criativa. Desta forma, abordará a funcionalidade do conceito criativo, com exemplos, técnicas e exercícios, e pontuará o seu lugar dentro do processo de criação. O movimento, de ida e volta, entre ideias e conceitos, fundamenta o pensamento criativo e, ao estimulá-lo, favorecemos a criatividade.

E058. Cadáver exquisito: Construcción poética de joyas grupales (Taller Cromá). Lucía Mishquila Brichta [Lucía Mishquila Brichta - Argentina]

El cadáver exquisito tiene su origen con el surrealismo en 1925 y consiste en poder generar de forma grupal textos poéticos. Tomando ese ejercicio como inspiración proponemos la construcción de joyas contemporáneas con material de descarte de forma grupal a partir de 5 pasos. En cada paso cada participante inicia o recibe una pieza que luego le pasará al compañero. Esto entrena nuestra capacidad de adaptación, creatividad y trabajo comunitario en el que desaparece nuestro sello personal para crear una identidad común.

E059. Diseño de personajes fantásticos (Taller Cromá). Heinz Jany y Diego Alfaro [SENA - Colombia]

¿Podemos ver aún más allá de lo evidente? El diseño de personajes en la nueva era del diseño es un gran campo de acción para todo diseñador, ilustrador, publicista o animador. Gianni Rodari en su libro “Gramática de la fantasía” propone una serie de herramientas de creación literaria aplicada especialmente a los niños. Bajo estos esquemas y aplicando las bases del diseño, un poco de ilustración y mucha imaginación, este taller busca sacar a flote la capacidad creativa que está en nuestro niño/a interior creando personajes a partir de parámetros tanto cotidianos como azarosos.

E060. Editorial Fanzine (Taller Cromá). Santiago Rutter [amigocamino - Argentina]

En el taller se busca desarrollar una pieza editorial fanzine, utilizando dos técnicas: el collage y la ilustración. En el fanzine, se plasmará una expresión social, política, de actualidad, lúdica, bizarra, abstracta, irónica, humorística, etc.

E061. Encuadernación (Taller Cromá). María Luz Riegelhaupt [Argentina]

Hay muchísimas formas de encuadernar. Como introducción a este legendario oficio, lo primero que vamos a hacer es nuestro propio cuaderno. Una vez hecho esto, vía diapositivas veremos el paso a paso de distintas técnicas de encuadernación.

E062. Habitar el collage (Taller Cromá). Bárbara Pistoia [Argentina]

El collage con técnicas combinadas es un punto de partida para nuestras búsquedas creativas que tiene infinitas posibilidades. Poder direccionarlas es el principio indispensable. En el taller veremos herramientas para comenzar a abordar los diferentes procesos a los que podemos enfrentarnos a la hora de collagear. Habrá espacio para la fotografía, el cómic, la publicidad, los libros y la música. Nuestras influencias e inquietudes quedarán a merced de ese espacio a habitar que culminará siendo una nueva escena que nos atraviesa y corre de lo real tal como lo conocemos

E063. Hangeul: un alfabeto, múltiples lecturas (Taller Cromá). Andrea Arosa [FADU - UBA - Argentina]

El alfabeto coreano (Hangeul) trasciende al arte tradicional de la caligrafía coreana y se extiende más allá del

dominio de los lingüistas. Varias son las razones, entre las que se pueden citar su estructura lógica y científica, y su belleza, que lo convierten una fuente de investigación morfológica en áreas como el diseño y la moda. Proponemos a partir de consignas específicas acercarnos a la esencia de la caligrafía coreana y explorar la riqueza formal del alfabeto, trabajando sobre los trazos básicos que conformarán los signos, y más tarde, sobre palabras que los integrantes del taller escribirán en coreano.

E064. La pintura y lo abstracto (Taller Croma). Pablo Siná [Argentina]

Guía visual y práctica mediante una síntesis teórica y un breve recorrido con imágenes de artistas modernos y contemporáneos que hayan transitado por diferentes instancias pictóricas de la no figuración. El por qué de sus decisiones junto a un análisis compositivo, formal y de color, haciendo hincapié en sus procedimientos y métodos de trabajo. En la parte práctica, cada participante junto a sus elementos y materiales elegidos, tomará como idea a seguir algunas de las metodologías ya comprendidas para encarar ejercicios abstractos propios y de carácter personal.

E065. Letras robustas (Taller Croma). Natalia Elichirigoity [Nathaus - Argentina]

Letras robustas es un taller de lettering pictórico. Cada participante desarrollará una pieza gráfica en acrílicos y se nutrirá de los conocimientos esenciales para seguir experimentando. Es importante aclarar que no se profundiza en la enseñanza formal del lettering, sino que la experiencia está más orientada a la implementación cromática y a lo táctil del acrílico. El objetivo del taller es alejarse un poco del lettering digital y su proceso de enseñanza y aplicación más tradicional para explorar otras técnicas que sensibilicen la mirada (y la mano) y dejen fluir rasgos personales. Cabe destacar que este proceso puede ser utilizado no solamente para el dibujo de letras sino para la ilustración en general. Complementando el taller, se entregará material teórico con explicaciones más detalladas y formales a cerca del dibujo de letras.

E066. Diseño de interfaz educativa: experiencia de aprendizaje en contexto social (Mi Primera Conferencia). María José Hernández [Chile]

Desarrollo de material educativo de interfaz intuitiva, para niños de 4 a 7 años de edad, desarrollado en el aula como proyecto estudiantil (curso, nivel, carrera, institución). Señalando la importancia del diseño en la elaboración de material educativo y las ventajas uso de las tecnologías en la experiencia cognitiva y sensorial de los estudiantes. Se rescatará la experiencia que es para la formación del diseñador el trabajar en un ambiente real, con un proyecto interdisciplinario de carácter social y con la posibilidad de conocer empíricamente los resultados de su desarrollo.

E067. El diseño como herramienta social, retos hacia la inclusión local (Mi Primera Conferencia). Edwin Alberto Marin Cantillo [Colombia]

Es importante como investigadores en diseño abordar reflexiones que impliquen observar históricamente como

se viene permeando la verdadera responsabilidad del diseño con las personas. Esta ponencia pretende aportar elementos a la pregunta: ¿el diseño como proyecto sigue aportando soluciones reales que parten del vínculo entre el sujeto y el objeto, enfocándose en la resolución de problemas para mejorar las condiciones de vidas de las personas? Hoy, las instituciones de educación superior subrayan la importancia de ofrecer una formación crítica a los estudiantes de carreras de diseño en espacios académicos priorizando en las necesidades sentidas del contexto local.

E068. El espacio de donde surgen las ideas (Mi Primera Conferencia). Josefina Garrido [Argentina]

Cómo conectar con ese espacio donde la creatividad esta latente y en potencia esperando surgir en cada persona, ya que todos tenemos un talento esperando florecer. El silencio interior es la madre de toda creatividad. Al conectar con este espacio y traer este tesoro a la luz a la vez que logramos expresarnos, perfeccionarnos y crecer nosotros mismos; podemos afectar a nuestro entorno inspirándonos.

E069. El pensamiento diferenciado como necesidad para el diseño innovador (Mi Primera Conferencia). Johan Sebastian Mejia Ramirez [Colombia]

En la etapa creativa de un proyecto de diseño, luego de que se ha investigado y se ha analizado el usuario, se da inicio a la búsqueda de alternativas, pero esta puede detenerse prematuramente cuando se llega a una solución "factible", esto puede deberse a poca perseverancia o desánimo y afecta directamente al grado de innovación del proyecto, ya que en la etapa de generación de ideas normalmente las primeras soluciones suelen ser las más tradicionales o conservadoras. Si se continúa con la exploración hacia alternativas menos ortodoxas, se propicia la concepción de experiencias, métodos y productos que estén realmente diferenciados a los existentes, ofreciendo finalmente soluciones más diversas y diseños ciertamente innovadores.

E070. Fenomenología y diseño: el espacio vivido (Taller). Vera Bijelic [Instituto Regional de Planeamiento y Hábitat, UNSJ - Serbia]

Efectuar un estudio fenomenológico de las experiencias que tenemos en nuestro espacio residencial, profundizando en el vínculo psicológico y emocional de la persona con su espacio físico más inmediato, íntimo y personal. Señalar la importancia y el rol que tiene la fenomenología en el diseño arquitectónico de la vivienda. La investigación cualitativa, basada en una perspectiva fenomenológica, permite enfocar la autenticidad y la autonomía de la experiencia humana y así, generar conocimiento original y dar respuestas innovadoras al diseño.

E071. Forma e estética: variações conexas (Taller). Andrea Macadar [Centro Universitário IPA Metodista - Brasil]

Proporcionar na prática a criatividade aplicada aos conceitos de composição da forma e estética seguindo alguns pressupostos estudados pela Gestalt em seus princípios formais de assimilação e reconhecimento das formas pelo ser humano.

E072. La creatividad como una política de estado (Mi Primera Conferencia). Daniel Leibiker [Argentina]

Todo es reciclable o reutilizable. Si las políticas de Estado imponen a la fabricación de cualquier objeto la obligación de inventar un uso o método reciclador para ese objeto al fin de su vida útil, y se incentiva de acuerdo al ahorro, con beneficios fiscales o impositivos, además de la creación de nuevas fuentes de trabajo y ganancias, tendremos un futuro que se aproximara a la tan deseada basura 0.

E073. La planificación estratégica. Alcanzar el enfoque (Taller). Emanuel Quadri [Home Global - Argentina]

Conectarse con un método de trabajo que permite declarar un futuro posible (para el trabajo de un cliente, para una acción individual, de la empresa, de su estudio etc.) y diseñar una planificación acorde. Buscaremos romper el paradigma de que para que las cosas sucedan, hay que meter manos en la masa inmediatamente. Le daremos fuerza y presencia a lo que es el enfoque, y le trabajaremos para que puedan visualizar como al tener un objetivo bien claro, optimizan su tiempo y sobre todo, en este caso, su capacidad creativa.

E074. Una vida simple, saludable y feliz nos hace más creativos (Mi Primera Conferencia). Emiliano Cao [Argentina]

¿Por qué realizar actividad física o artística, meditar, divertirse, etc. beneficia nuestra creatividad? El trabajo bajo presión, la mano dura y los climas hostiles como enemigos de la creatividad. La felicidad, ¿se busca? Se abordará cada ítem desde diferentes enfoques como Neurociencia, Fisiología, Metafísica y otros. Un aporte para lograr a través de medios simples, concretos y prácticos, ser personas más creativas sosteniendo una vida simple, saludable y feliz. Comprendiendo y aceptando la realidad que nos toca vivir.

E075. Del Secundario a la Universidad: la experiencia transicional de los estudiantes de Diseño de Moda (Invitado de Honor). Steven Faerm [Parsons The New School for Design - Estados Unidos]

La conferencia expone los resultados de un estudio cualitativo que examina la experiencia transicional de los estudiantes de Diseño de Moda en su pasaje de la escuela secundaria a la Universidad. El estudio analiza esta perspectiva a partir de la mirada de estudiantes, docentes y académicos de Diseño de Moda. La investigación contempla también el futuro de la educación en diseño de moda y qué tipo de experiencias podrían preparar mejor a los estudiantes en su transición a la universidad.

E076. Diseñar con proyección XL (Conferencia). María Gimena MAGNO [Magno-e - Argentina]

La impresión en gran formato requiere de un protocolo especializado para su puesta en la sociedad. Presentamos pautas a seguir al momento de preparar archivos para plotear y/o rotular; te enseñaré a tener en cuenta factores externos entre materiales, métodos y soportes. De un píxel a un metro, como ir entrenando el ojo, modos de color, perfiles, nos sumergiremos en el mundo de la maquinaria y el color. Todo lo necesario para pensar la vida en grande.

E077. Diseño de etiquetas y envases con la aplicación de las nuevas tecnologías (Conferencia). Hugo Máximo Santarsiero [Estudio Santarsiero - Argentina]

Etiquetas y envases activos, seguros e inteligentes: son aquellos que nos aportan información muy importante sobre el producto utilizando diversas formas, por ejemplo, con códigos QR, RFID, sensores, tintas reactivas con vencimientos, termocrómicas, texturizadas, con olores, sabores, entre otros diversos y muy novedosos sistemas.

E078. Diseño de moda digital por CorelDraw X e Illustrator (Conferencia). Cynthia Smith [Argentina]

Presentación de los programas vectoriales y su relación con el diseño de moda. Introducción al programa Corel Draw X7 e Illustrator CS6. Herramientas principales para desarrollar un geometral, ficha técnica y figurines femeninos. Compatibilidad con Photoshop. Método simplificado para el dibujo de prendas por ordenador. Texturas, colores planos, transparencias. ¿Que opción tengo con una mac? ¿Qué programa debo elegir para trabajar?

E079. Fashion films, lugar de encuentro para el cine y la moda (Conferencia). Willmer Williams [BAIFFF - Venezuela]

Luego de la primera edición del Buenos Aires International Fashion Film Festival, los organizadores, realizarán un resumen por los contenidos presentados durante el festival; comenzando con una breve introducción al universo de los Fashion Films. Seguidamente se evaluará la situación actual de este nuevo género audiovisual a nivel nacional e internacional. Y finalmente, se analizará su utilización como herramienta de marketing y su posterior evolución como medio de expresión artística.

E080. Foro de Estudiantes y Jóvenes Profesionales del Diseño Latino: ¿Cómo difundo eficazmente mi trabajo a través de internet? (Conferencia). Adolfo Marchesini [QuintoHache - Argentina]

Presencia online y portfolios: ¿Cómo construyo mi perfil online como profesional? - ¿Con qué herramientas cuento para mostrar mis trabajos en la web? - ¿Cuál es la mejor manera de difundir mis creaciones y sacar rédito de ello?. Un espacio de debate para que estudiantes y jóvenes profesionales de América Latina reflexionen, intercambien ideas y desarrollen propuestas que les sirvan tanto para aplicar en su ámbito académico como en su carrera profesional.

E081. Lograr una comunicación efectiva entre el diseño y el mundo (Conferencia). Juan Manuel Gaviria [Mapagroup SAS - Colombia]

Los diseñadores, comunicadores y marketeros tienen un gran problema de comunicación al momento de trabajar por no saber plantear objetivos claros al momento de hacer una orden de trabajo. Aprender a identificar qué es lo que realmente quiere el cliente, para usarlo en la construcción de los objetivos de trabajo, es crucial para tener buenos resultados. Aprenderemos a diferenciar los objetivos según la necesidad del cliente y a construir desde allí, procesos de trabajo claros y coherentes.

E082. Marcas dinámicas, sinergia exitosa! (Conferencia). Gabriel Bernal García [Escuela de Artes y Letras Institución Universitaria - Colombia]

Las empresas introducen marcas cuyo objetivo es posicionarlas y rentabilizar una actividad comercial. Creando la marca, el diseño aporta iconografía, cromaticidad, identidad visual. Un proceso valioso, ¿pero suficiente para entrar exitosamente al mercado?. El diseñador debe adquirir competencias complementarias a su formación. Es imprescindible conocer la construcción de marca y cómo generar valor agregado y diferencial en mercados competitivos y globalizados. La tecnología, los medios y pantallas que tenemos a disposición, generan conceptos y una nueva propuesta: las marcas dinámicas, vinculadas al diseño, la estrategia, el marketing, la publicidad y la interactividad. Una sinergia exitosa.

E083. Marketing con PNL para nuevas empresas (Conferencia). Gustavo Gabriel Maglio [Delta Net Consulting S.A. - Argentina]

El marketing y la comunicación en el mundo de hoy como clave del éxito. Los emprendedores que triunfan en el mundo de hoy, lo deben tanto a sus talentos específicos como a su habilidad para comercializar sus productos y servicios. La Programación Neurolingüística (PNL) es una poderosa herramienta para desarrollar una comunicación de excelencia con nuestros clientes y alcanzar mejores y más ágiles acuerdos comerciales sobre la base ganar-ganar.

E084. Matemos al freelancer: en defensa del trabajo en equipo (Conferencia). María Fernanda Fonts y Esteban Mulki [A: BRA - Argentina]

Resulta casi imposible pensar en el diseño como una profesión que se practica en solitario. Aún más difícil es pensar en perspectivas reales de crecimiento bajo este mismo modelo y sin embargo, el número de profesionales freelancers y diseñadores que trabajan de forma independiente sigue en aumento. Adoptar un modelo colaborativo aporta al diseñador posibilidades de especialización, proyectos interdisciplinarios de mayor calidad, mejor gestión de los clientes, dinámicas de trabajo más efectivas, etc. Esto permite un mayor crecimiento profesional y económico y un cambio en la percepción del cliente sobre la profesión y el valor del diseño para su empresa.

E085. Moda y disidencia. Resistiendo al sistema de la moda (Conferencia). Daniela Miranda [Independiente - Chile]

Pensar la moda y el cuerpo desde otros lugares, a través de la revisión de 3 ejes temáticos: estrategias de los diseñadores independientes, para resistir a la competencia feroz de las grandes marcas. ¿Cómo se sobrevive como Diseñador/a Independiente?; corporalidades disidentes y rebeldes al canon impuesto. El cuerpo como campo de batalla; quiebre del marco fashionista, revisión de las prácticas disidentes en la cultura y la moda a través de la vestimenta. Movimientos Sociales, Arte y Disidencia Sexual (Movimiento BDSM y QUEER).

E086. Qué hacer en caso de logo (Conferencia). Salvador Valera [32MKT - México]

¿Qué hacer antes, durante y después de diseñar una identidad visual? Profesionalizar la incomprendida, y a menudo abaratada, disciplina de diseñar marcas. Cómo y cuánto cobrar por un logotipo. Cómo obtener un buen brief. Cuándo saber que mi idea es efectiva, eficiente (y original). Cómo hacer que el cliente se enamore de su nuevo logo. Cómo hacer carrera diseñando identidades.

E087. Sistemas operativos y aplicaciones Informáticas multimedia de uso libre para diseñadores (Conferencia). Carlos Pedreros [Fab Lab Internacional - Perú]

¿Que es el software libre?, ¿Qué es una distribución LINUX?, ¿Qué versiones de UBUNTU hay disponibles para artistas multimedia?. Las ventajas de los paquetes de uso libre es que son gratuitos, no demandan mayores recursos del hardware y su instalación es relativamente sencilla. Existen aplicaciones para casi todas las disciplinas pero nos focalizaremos en Ubuntu Studio, una distribución LINUX diseñada especialmente para las áreas del diseño gráfico y la producción audio visual.

E088. Asesoramiento de prendas para diseño de moda (Conferencia). María Antonia Díaz Palomino [Argentina]

Asesoramiento de las prendas femeninas para el diseño de modas. Detalle de todos los modelos de: vestidos, faldas, polleras y mangas con todas las denominaciones según la moda y según las tendencias. Los diferentes cuerpos según las cinturas, caderas y figuras. Cómo deben acompañarlos con los complementos, los accesorios y en qué ocasiones usar, cómo elegir el color según el cuerpo. Las prendas según la forma, el largo, el ancho, el modelo; con el fin de mostrar como se agrupan para un mejor estudio.

E089. Aspectos formales básicos para iniciar un emprendimiento (Conferencia). Alicia Fabiana Rosa [Intertexto Consultora Cultural - Argentina]

¿Debo inscribirme ante los organismos de control, a pesar de no tener demasiados ingresos? ¿Ante qué organismos debo inscribirme? Voy a realizar mi emprendimiento con un socio, ¿debemos inscribirnos los dos? ¿Conformamos una sociedad o lo hacemos en forma independiente? Nuestro emprendimiento tiene una veta social y comunitaria, ¿podemos obtener exenciones por eso? Y si contrato a alguien que me ayude en mi emprendimiento, ¿debo inscribirlo en algún organismo? ¿cuáles son los costos de su inscripción? Todos estos temas, y muchos más, para que sepas cómo formalizar tu emprendimiento.

E090. Del boceto a la maqueta digital (diseño automatizado) (Conferencia). Luciano Cianni y Lucas López [LcdStudio - Argentina]

Explicación y metodología del proceso de diseño, integrando herramientas del boceto a mano alzada, la ilustración digital, el modelado 3d y la generación de imágenes, utilizando motores de render 3d + retoque digital. Cada una de las herramientas explicadas dentro de su rol protagónico en las etapas o fases de elaboración de una idea hasta el producto en el proceso de diseño. Importancia del uso de nuevas tecnologías aplicadas al

proceso de diseño y como estas han cambiado las metodologías convencionales y hasta la forma de diseñar.

E091. Diseño y Arquitectura: fronteras y solapamientos (Invitado de Honor). Norberto Chaves [Norberto Chaves - Argentina]

E092. La construcción visual de las mitologías contemporáneas (Conferencia). Oscar Sandoval Rodríguez [Corporación Universitaria UNITEC - Colombia]

Se dará cuenta, a partir de la plástica de la imagen gráfica, de re significaciones del hombre contemporáneo en aspectos como: el anti-héroe desde sus valores morales (el hombre no es perfecto y en él habita al tiempo el bien y el mal) y valores físicos (el hombre no es perfecto, la valentía depende no de su físico sino de su espíritu). El fin de los alquimistas: del ideal de la inmortalidad a la muerte heroica (fin de la búsqueda de la vida eterna) y el acto heroico que no requiere retribución.

E093. Responsabilidad social empresaria o sólo una fachada (Conferencia). Carlos N. Papini [Universidad de Palermo - Argentina]

El Siglo XXI no sólo presenta una revolución tecnológicodigital sino una evolución del concepto clásico de RSE hacia una nueva relación entre los negocios y la sociedad. Cada vez más a menudo la creación de valor para lograr que no sólo exista en la agenda de las empresas el progreso económico sino que a la par se desarrolle el social, tiene más espacio en los modelos de negocios. La sustentabilidad (satisfacer las necesidades de la generación presente sin comprometer la capacidad de la futura) y la sostenibilidad (un modelo perdurable en el tiempo) deben sostener esta nueva forma de integrar el desarrollo económico, social y ambiental en el mundo.

E094. Cultura digital: constelación de cambios (Mi Primera Conferencia). María Milagros Carrazzoni [Argentina]

Un nuevo paradigma está surgiendo en una sociedad marcada por la globalización y supeditada al uso de tecnologías digitales. La cultura digital es generadora de mundos alternativos y configura un nuevo contexto de sentido en donde coexisten personas y grupos sociales de diversas culturas, lo que representa a la diversidad como un elemento propio de ella. En la actualidad, las TIC posibilitan un cambio para poder alcanzar diferentes oportunidades. Es frente a este nuevo escenario que las Instituciones se ven obligadas a realizar cambios significativos, apostar por innovaciones y así poder dar respuestas a las necesidades que se generan en los sistemas educativos.

E095. Artista vs diseñador. Técnicas de ilustración vectorial (Conferencia). Danilo Sergio Laynes Zela [laynes - Perú]

A veces en algunos contextos confundimos estilo con técnica, cada artista y diseñador tiene un estilo único ligado a su personalidad, pero la técnica es algo que se aprende con el tiempo, referencias y experiencia. Aprendé a plasmar tus creaciones en formato vectorial, de la forma que prefieras, dependiendo de tu personalidad o lo que requiera el proyecto que realices.

E096. Cómo presupuestar y negociar servicios de diseño (Conferencia). Karina Riesgo [Administración Creativa - Argentina]

¿Cómo puedo elaborar un presupuesto de honorarios de profesionales del diseño?, ¿Cómo lograr que mi presupuesto sea considerado?, ¿Cómo negociar mis honorarios profesionales y no morir en el intento?, ¿Cómo lograr la aceptación de una propuesta efectiva que no me haga sentir que estoy trabajando por honorarios muy por debajo de lo que esperaba?, ¿Cómo elaborar presupuestos con otros profesionales y con componentes en moneda extranjera?

E097. Comunicación para emprendedores (Conferencia). Laura Vaillard [Medialo Consulting - Argentina]

Uno puede tener el mejor producto, realizado con la mejor calidad y la última tecnología, pero, ¿de qué nos sirve si nadie se entera de ello?. Lo que hay que saber antes de comunicar un producto/servicio y las dudas que solemos tener cuando tenemos un emprendimiento: ¿Qué red social me conviene? ¿Cómo hablo con los periodistas? ¿Cuál es el mejor canal de comunicación para mí? ¿Comunico yo o contrato a alguien?

E098. Contar lo mejor de uno sin abrir la boca (Conferencia). Eugenia Aryan [Universidad de Palermo - Argentina]

En el mundo de la moda, las primeras impresiones cuentan de verdad. Es vital identificar las principales características que debe cumplir el portfolio de un diseñador de indumentaria para seducir a un potencial empleador en una entrevista laboral. ¿Cómo diseñar una carpeta de trabajos que describa al profesional en sus fortalezas, demostrando las habilidades y conocimientos que ha construido, identificando sus aptitudes y proponiendo un recorrido por los campos que ha explorado en su carrera universitaria? Un recorrido por diversas propuestas para el planteo de la carta de presentación en lenguaje visual.

E099. El diseño, rol activo en el ecosistema de la economía socialmente responsable (Conferencia). María Fernanda Caicedo y Gonzalo Antonio Giambruno Pardo [Girando Consultores en sostenibilidad - Colombia]

El aporte del diseño debe ser relevante y es protagonista en el contexto de la responsabilidad e innovación social en las organizaciones. Como el diseño pasa de ser la cenicienta a ser protagonista. La responsabilidad social, la gestión del conocimiento y el desarrollo económico de los países con alto porcentaje de habitantes miembros de la base de la pirámide. Impacto, comunicación sostenible y su aporte.

E100. Emprender desde el diseño como eje central de la estrategia del negocio (Conferencia). Silvina Rodríguez Picaro [SRP Communication & Brand Design - Argentina]

Nunca antes hubieron tantas oportunidades de trabajo para los diseñadores como ahora: consumidores sofisticados, nuevos nichos de mercado, nuevas tecnologías y un mundo cada vez mas globalizado, están creando un entorno de múltiples oportunidades en las que el expertise del diseñador juega un rol clave. Nunca antes hubo tanto trabajo para un diseñador, solo hace falta crearlo! Casos de éxito y algunas claves para que cada diseñador encuentre su propio camino emprendiendo.

E101. Grandes marcas de moda: relato de una experiencia europea (Conferencia). Eleonora Contino [Universidad de Palermo - Argentina]

Relato de una experiencia profesional en marcas, estudios y diseñadores Europeos en Italia, la cuna del arte, la moda y la confección (Moschino, Jean Paul Gautier, otros). Cómo se presenta un portfolio de un diseñador de indumentaria o textil. Crear una forma de presentación y un discurso adecuado para el logro de una asunción exitosa en la empresa o venta freelance de sus diseños. Tips de marcas y estilos de las 5 capitales de la moda europea.

E102. Interiorismo: estrategias para el ejercicio de la profesión (Conferencia). Mariela Carbone y Sandra Domínguez [Diseño tu interior - Argentina]

Entender qué nos pasa, qué queremos y hacia dónde vamos, son interrogantes que afortunadamente nos acompañan durante gran parte de nuestras vidas y están presentes con mayor intensidad, en la búsqueda de nuestro deseo profesional. Pensar en qué, cómo y cuándo nos da vértigo y nos invita a recorrer varios caminos, a encontrarnos con algunos sueños posibles y otros no tanto; es un tránsito difícil y como en todo camino sinuoso siempre es mejor estar acompañado.

E103. Música y estrategias transmedia: ¿Hacia dónde vamos? (Conferencia). Guillermo Weibchen [Camuflaje - Argentina]

Ante una era de convergencia digital y nuevos medios, se experimenta una realidad audiovisual donde nuevas audiencias, capaces de manejar multiplicidad de formatos y medios, buscan divertirse y generar conexiones emocionales. La industria cinematográfica y la editorial afrontan este nuevo mercado y sus retos con estrategias transmedia, persiguiendo nuevos puntos de conexión con los consumidores para lograr un mayor *engagement*. De a poco estas experiencias comienzan a filtrarse en la industria musical, donde artistas *mainstream* e *indie* se abren camino usando nuevos medios y formatos. Se propone una revisión de casos paradigmáticos de éxito y se reflexiona sobre las nuevas posibilidades a explorar gracias a estas estrategias.

E104. Soy emprendedor. ¿Cómo desarrollo mi marca en internet? (Conferencia). Luciana Benedetti y María Del Mar Ketlun [Argentina]

Introducir a nuevos emprendedores al mundo digital para que puedan establecer de forma satisfactoria su marca en este entorno. Las razones por las cuales una marca debería tener presencia en internet y a través de qué soportes. La importancia que implica para una marca tener su sitio web, presencia en redes sociales y medios online. Desarrollaremos el proceso de creación de un sitio web y sus implicancias.

E105. UX: investigación con usuarios (Conferencia). Nicolás Jaureguiberry [Inter-Cultura - Argentina]

La investigación con usuarios es una de las actividades fundamentales del diseño de experiencia de usuario. Cómo diseñadores salimos a su encuentro en instancias incipientes de los proyectos en busca de definir el problema y obtener la materia prima para la construcción de

la solución. También lo hacemos para poner a prueba el resultado de nuestro proceso y validar que lo desarrollado responda de algún modo a la problemática y ver si es, en efecto, una solución. Este es un recorrido por alguna de las técnicas fundamentales para dar los primeros pasos en el acercamiento a los usuarios.

E106. ¿Por qué no se me ocurrió a mí? Creatividad para más ideas (Conferencia). Gustavo Martín [Argentina]

El mejor lugar para encontrar ideas buenas, nuevas y novedosas es la intersección de aquellas ideas que nosotros ponderamos y consideramos con potencial y las ideas que otros consideran imposibles. Esta zona rica y fértil es sinónimo de descubrimiento y desafío. ¡Anímate a despegar! Deja de esperar que las cosas pasen, sal fuera y haz que sucedan. Sentado en el sofá de tu hogar o en la silla de tu trabajo no conseguirás nada. Si te sientas en el camino ponte de frente al que aún has de andar y de espaldas a lo ya andado.

E107. Cómo diseñar la vida de un artista (Conferencia). Nahuel García [Como Vivir del Arte - Argentina]

¿Qué secretos conocen los artistas y diseñadores exitosos? Derribar los miedos y obstáculos en los artistas/diseñadores a la hora de vivir de lo que aman y generar ingresos. El camino al éxito está marcado por los pensamientos y modelos mentales. Los artistas y diseñadores exitosos llevan a cabo acciones estratégicas y siguen un plan. Logrando un trabajo interno, el artista o diseñador se vuelve más efectivo a la hora de concretar sus metas.

E108. Diseño e innovación: pensar en piedra (Conferencia). Leonor María Trucco [Secretaría de Minería - Argentina]

El uso de la piedra natural en su mayor parte está restringido a la construcción. La minería y la industria dejan un alto porcentaje de materiales no utilizados. El diseño es un área que ha sido identificado como factor crítico para el éxito del uso de la piedra residual. El objetivo es conocer este material, su potencial y las posibilidades que brinda, a través del diseño, de innovar en el producto.

E109. El logotipo, me gusta pero... (Conferencia). Sergio Smirnoff [e-moebius - Argentina]

La fina línea entre el gusto del cliente y lo difícil que es hacerle ver que este tipo de pieza debe de evaluarse por cuestiones menos subjetivas. Que tanto debe apreciarse la “mano” del diseñador en el resultado final. Desde el boceto en papel, las presentaciones, los ajustes, la participación del comitente en esos ajustes, hasta el resultado final. ¿Podemos lograr quedarnos conformes con el resultado obtenido?

E110. El trazo: elemento conector entre la mano y el corazón (Conferencia). Anny Cortés Pérez [Corporación Universitaria Unitec - Colombia]

El trazo es parte fundamental para la creación de la escritura y la aproximación a las letras. Por medio del uso de cualquier herramienta de escritura y a través de ejercicios de descubrimiento y experimentación, se logra la comprensión del trazo como elemento conector entre la mano y corazón. Al escribir, la expresión y gestuali-

dad quirográfica (escritura a mano) se convierte en un elemento informal y sensitivo, no solo en un elemento convencional y mecánico del lenguaje escrito. Así explorar y sentir nuestros trazos nos llevan a recordar y comunicar lo que está en nuestro corazón.

E111. Humanizar las marcas en redes sociales (Conferencia). Claudia González [Incanta S.A. - Paraguay]

Toda empresa dedicada a la comercialización de productos y/o servicios innovadores debe adaptar la manera de presentarse y de estrechar vínculo con los usuarios, de una manera cálida, amigable y empática, a través de las redes sociales, para lograr el sentido de pertenencia del comprador con la marca. Tener un cliente fiel asegura la ganancia y garantiza las buenas críticas y las recomendaciones.

E112. Reutilización y reciclado de desechos textiles (Conferencia). Ana Sfreddo [Argentina]

Demostrar por medio del diseño aplicado a la reutilización textil, la importancia de generar productos sustentables. El reciclado como nueva alternativa. El descarte textil como materia prima. La importancia de: reducir el impacto ambiental, reutilizar al recuperar esos descartes y reciclar para generar tendencia hacia un consumo responsable. Sumarle valor a la cadena productiva. Quienes entregan los descartes, los confeccionan y los diseñadores que crean a partir de las morfologías. El consumidor, es quien decide y valora la cadena de procesos que se generan detrás de cada producto.

E113. La suma de las partes: qué sabe la neurociencia sobre la creatividad [Duración 3hs] (Conferencia). Fabricio Ballarini, Facundo Álvarez Heduan, Juan Manuel Garrido y Pablo Adrián González [Argentina]

La utilización cotidiana de ciertos términos provoca una banalización en el sentido de los mismos y en la repetición, hasta se llega a olvidar el significado original. La palabra creatividad es usada casi sin pensar hace tiempo ya en el ámbito del diseño en general, pero de qué se habla cuando se habla de creatividad. En esta charla se debatirá las respuestas a preguntas que parecen sencillas según el diseño, pero que no lo son desde el punto de vista científico. A través de una fusión entre conocimientos en diseño y neurociencia nos preguntaremos ¿Qué es la creatividad? ¿Existe? ¿Qué le sucede al cerebro cuando creamos? Bienvenidos al cerebro.

E114. ¿Cómo serán las ciudades donde viviremos en el futuro? (Conferencia). Leandro Zanoni [Argentina]

El crecimiento demográfico es urgente. Las llamadas “mega-ciudades” (con más de 10 millones de habitantes) crecen sin pausa. En 1950 había solo dos (New York y Tokio). Ese número trepó a 20 en la actualidad y se estima que en 2030 habrá 40. Esto requiere de una obligatoria organización, tanto en la infraestructura y los servicios como en el planeamiento de seguridad, movilidad, transporte, salud, higiene, salud, vivienda y alimentación, entre otros temas. El papel de la tecnología juega un rol clave. Se explicarán las tres tendencias que serán aliadas fundamentales para la planificación de las ciudades del futuro: Conectividad, Big Data e Internet of Things (IoT).

E115. Arte en hilos (Taller Croma). Amparo Villarreal [Argentina]

El universo de los hilos permite infinitas posibilidades a la hora de crear e inventar siluetas. Este taller está dirigido a aquellos con ganas de desarrollar habilidades en el campo del dibujo bordando con hilo y aguja una imagen de manera libre. Compartir la experiencia del bordado en grupo y así explorar la creatividad desarrollando distintas técnicas o incluso personales que rompan los esquemas de las técnicas tradicionales de bordado. La idea del taller es que aprendas a bordar los puntos, que puedas combinar colores, tipos de hilos y telas. Que pienses en cómo podés aplicar esta técnica y fusionarla con otras para poder lograr lo que más te guste.

E116. Caperucita y la bestia (Taller Croma). Marcos Farina [Argentina]

Todos sabemos que Caperucita es una niña de capa roja, pero la Bestia es una hoja en blanco de infinitas posibilidades. Partiendo de la observación del mundo animal vamos a buscar formas de representación para luego, a través de la personificación, encontrar a la Bestia que compartirá la escena con la niña de rojo en una secuencia narrativa.

E117. Creación de personajes kawaii (Taller Croma). Carlos Higuera y María Azul Piñeiro [Estudio Kudasai - Colombia]

“Kawaii” es una palabra japonesa que se usa para describir las cosas bonitas, personajes y objetos de diseño que hacen parte de la cultura popular y la tradición visual de Japón. En particular, los personajes kawaii se caracterizan por poseer caras redondas con proporciones irreales, ojos grandes y formas sencillas. En este taller aprenderemos los procesos formales propios del estilo kawaii, hablaremos del contexto histórico y los orígenes de esta corriente visual, pasando a la evolución de la ilustración a la práctica en el medio editorial y multimedia.

E118. Creando mi propio sketchbook (Taller Croma). Claudia Paz Silva Alzamora y Simón Fuentes [Estudio Simbiotika - Chile]

En este taller se aprenderá paso a paso la técnica de la encuadernación copta, conociendo su origen y la importancia que tiene este proceso artesanal. Al final del taller, cada integrante podrá llevarse a casa un *sketchbook* para seguir creando nuevos mundos en sus páginas.

E119. Dibujando letras populares (Taller Croma). Adriana Fajardo Mariño [Universidad Los Libertadores - Colombia]

El dibujo de letras es una de las prácticas más tradicionales del diseño gráfico y, con el paso del tiempo, ha logrado convertirse en un icono cultural que da identidad gráfica al lugar en donde se origina y es utilizada. Sin embargo, el uso de la tipografía digital y la inmediatez de los procesos de impresión han distanciado al diseñador de esta práctica. El taller busca rescatarla mediante la realización de una “tabla de bus” (elemento típico del paisaje urbano de Bogotá, Colombia), cuyo diseño requiere de la aplicación de conocimientos técnicos y conceptuales en torno a la letra.

E120. Diseña o muere: Taller de autopublicaciones y presentación de fanzine (Taller Croma). Tito Torres [Amaru Krea Desorden - Ecuador]

Actualmente, las publicaciones gráficas no son exclusividad de las grandes editoriales. La creatividad e innovación juegan un papel fundamental al momento de autoproducir publicaciones. El fanzine se ha convertido en la plataforma ideal para dar conocer el trabajo colectivo o individual de un diseñador. Aprendé a realizar tu propio fanzine y a difundirlo adecuadamente.

E121. Mi primer art toy (Taller Croma). Sebastián Ale [Argentina]

Taller orientado para ilustradores y diseñadores gráficos que quieran adquirir conocimiento en el desarrollo integral de un *art toy*. Se abordarán tópicos tales como: la idea, diseño 2D, estructura básica de un *art toy*, articulación con plataformas 3D, materiales, manufacturación y mercado. A través de este taller, se busca lograr que el participante concluya su experiencia con las herramientas básicas necesarias para comenzar un proyecto propio.

E122. Pegatinas (Taller Croma). Matías Danna [Argentina]

Este taller está dirigido a artistas visuales que quieran tener una primera experiencia en la calle, a expertos que quieran compartirla, y sobre todo a cualquiera con ánimo de expresarse. No necesitas saber dibujar ni un monigote para venir. No hace falta que sea arte para que este en la calle, no hace falta que sea lindo para que sea arte, y no necesitas ser un artista para que comuniqués algo que te parece importante o simplemente querés decir. No necesitamos nada para poder decir nuestro nombre, para reafirmar nuestra identidad y decir “¡acá estoy!” Y por supuesto no necesitamos pedir permiso, sería como pedir permiso para enamorarse. La intención del taller es que en 3 horas puedas aprender lo que es una pegatina, armar la tuya, y pegarla. Es una técnica muy generosa que seguramente te va a permitir llevar el tipo de imagen que vengas trabajando (y posiblemente también el material) a la calle de una forma práctica y veloz, ideal para acciones poco lícitas y relámpago.

E123. Reciclando personajes (Taller Croma). Martín Laksman [Laks - Argentina]

Desde pequeños objetos hasta viviendas enteras hechas de materiales reciclados dan cuenta de una tendencia más que instalada. Sillas, sillones, carteras, prendas, lámparas, ladrillos, hasta cañerías que surgen como un segundo uso de un material que parecía inútil ya. Nos proponemos ir un poco más allá, aplicar esa “capacidad especial” que tenemos los diseñadores de encontrar caras en cosas y jugar a descubrir el personaje a partir de las formas de esos objetos que creímos desechables. Un workshop de experimentación lúdica para nuevos procesos de generación de formas.

E124. Serigrafía sobre tela (Taller Croma). Silvana Casuccio [Argentina]

A través de un recorrido teórico y práctico, se busca darle a los alumnos las herramientas necesarias para que comprendan cómo está compuesto el proceso serigráfico.

Se hará un recorrido por los distintos pasos y conceptos de esta técnica, desde el boceto, hilaturas, insolado, revelado, concluyendo en la impresión. Conocerán todos los elementos necesarios y finalmente experimentarán el proceso de estampado con tintas al agua en tela y papel. La idea es que se lleven una experiencia motivadora y los primeros conocimientos para poder montar su propio taller artesanal.

E125. El diseño de sonido como la redefinición de la realidad (Taller). Ticiano Paludo [Pontificia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS) - Brasil]

La posibilidad de replantear el sonido a través del diseño del mismo. Presentación sobre la relación entre el diseño y la construcción de elementos de sonido, destacando sus fuerzas constituyentes. Producción de pequeñas piezas de sonido, utilizando dispositivos móviles para la captura y edición del paisaje sonoro. Realización en conjunto creando una sinfonía de sonido.

E126. Letra por letra: tags y firmas en los baños (Mi Primera Conferencia). Alejandro Pinto [Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN - Colombia]

Proyecto en el que se investiga la problemática de los baños rayados con firmas y tags de graffiti. Surge del gusto por las letras, las diferentes clases de tipografías y la diversidad en la caligrafía para escribir un nombre. Todo con una previa investigación e interacción con estudiantes y docentes universitarios. Con el objetivo de exponer los tags, como una expresión gráfica e innata de las personas. Mostrar lo positivo que se puede encontrar respecto al tema, pasando por el deseo efímero de escribir, de expresarnos libremente y como complemento a este proceso, ser un referente para el desarrollo de una firma propia.

E127. Monitoramento de macrotendências (Taller). Belisa Moreira Martins e Ligia Baleeiro [Brasil]

Teoría e práctica de monitoramento, identificação e tradução de macro e microtendências. Geração de oportunidades.

E128. Proceso de creación, diseño y desarrollo de grafica urbana (Mi Primera Conferencia). Blanca Perla Avila [México]

El impacto en el diseño y la creación de mensajes visuales plasmados en espacios públicos mediante el uso de la técnica del graffiti. Comunicar las raíces mexicanas, las etnias, la cultura y acontecimientos sociales actuales de México y el mundo a través de formas orgánicas espontáneas que surgen a través de líneas y trazos simétricos, basados en retículas, proporciones y elementos étnicos. El uso del color dialoga con la necesidad del mensaje a transmitir, utilizando las diferentes formas de equilibrio como el contraste, la saturación y la composición de elementos de diseño.

E129. Telar aborígen. Técnicas de ayer en textiles de hoy (Taller). Teresa Delettieres [Teresita Delettieres Tejidos Artesanales - Argentina]

El telar es una herramienta antiquísima, que posibilitó tensar los hilos para tejer con mayor facilidad los textiles

que cubrían las necesidades de subsistencia. Cuando éstas se fueron cubriendo, gracias a la habilidad de las tejedoras, surgieron telas de indescriptible complejidad, cargadas de sentido religioso, social y cultural. El objetivo de este taller es transmitir la satisfacción que nos genera crear un textil desde su inicio; manipulando una larga hebra que emerge de una madeja y se convierte en una pieza única con nuestra identidad.

E130. ¿Cómo vender tu idea proyectual al cliente? (técnicas teatrales) (Taller). Marysol Kraviez [Argentina]

Como diseñadores, nos vemos enfrentados a otros diseñadores, clientes y técnicos que no necesariamente entienden o están capacitados para entender nuestras ideas. No sólo la materialización de nuestras ideas es importante, sino también la forma de contar nuestro proyecto. Cómo dirigimos la mirada del espectador, cómo vamos guiando la charla para “venderle” nuestra idea, cómo representamos nuestras ideas. Es un taller sobre la comunicación con algunas técnicas teatrales.

E131. 3er. Plenario Red Digital de Diseño [Duración 2 hs.] (Conferencia). Matilde Carlos, Ignacio Bassino, Pablo Celsi, Maximiliano Firtman, Emiliano Grasso y Gonzalo Luzzo [Argentina]

Las nuevas tecnologías desafían los mecanismos de comunicación y comercialización de productos y servicios. Estamos en la era *mobile* y potenciar su alcance resulta vital para la empresas y emprendedores. Descubrir las necesidades de los clientes, mejorar la oferta del mercado y saber aplicar creatividad e innovación en los negocios resulta vital en este momento. Para ello es importante conocer las características técnicas y su bajada a casos concretos que ya participan en el mercado *mobile* con exitosa experiencia.

E132. Alta rentabilidad en negocios de moda (Conferencia). María Jimena Cardenas [VFB Consultores - Argentina]

Las estrategias para obtener negocios de moda más rentables. Cómo alcanzar y mantener la alta rentabilidad. Análisis, selección y evaluación de canales de distribución. Mediciones del punto de venta: *retail intelligence* y *fashion on-line*.

E133. Descubrí el mundo de la animación (Conferencia). Max D'Angelo y Gabriel Freire [Argentina]

¿Te preguntaste cómo se hacen las publicidades animadas? ¿De dónde surgen sus personajes? Ahora vas a poder saber todo eso y más! Cómo de una idea puedes crear una historia y sus personajes. Te ayudamos a inspirarte, a confiar en tus propias ideas y aprender de profesionales que actualmente trabajan en esta industria. Luego te va a tocar a vos a decidir cómo sería tu publicidad animada y recibir nuestra devolución!

E134. Diseño de proyectos culturales (Conferencia). Federico Platener [Argentina]

La gestión cultural representa un desafío para los emprendedores que se desenvuelven en esta área por su constante dinamismo y la interacción entre las instituciones públicas y privadas. Las buenas ideas deben ser

acompañadas de estrategias que las vuelvan realizables. Se desarrollará la experiencia de PLAT Pensamiento Lateral, productora cultural que desde hace doce años realiza acciones en la Argentina y Latinoamérica, buscando formas alternativas de difusión de nuevos artistas.

E135. El futuro del diseño editorial (Conferencia). Alejandro Luna [NIOD Comunicación visual - Argentina]

La letra impresa ha sido y será nuestra elección primaria de acceso a la información. Nuestro proceso de enseñanza y educación se basa en la letra impresa y escrita. ¿Que significa la letra impresa hoy en día? ¿Tiene la letra en un dispositivo digital la misma relevancia que la impresa sobre papel? Los jóvenes reciben la mayor parte de la información diaria a través de las redes sociales, en caso de tener interés en profundizar sobre el tema buscan más información en la red y si esta no es suficiente, se vuelcan a los medios impresos. ¿Qué nos muestra esta tendencia?

E136. Estética & Rock (Conferencia). Lucas Haedo y Ricardo Braun [Polaris OST - Argentina]

Revisión histórica y repaso general acerca de la estética visual y musical aplicada al mundo del Rock desde sus inicios hasta la actualidad (moda, artes de tapa, videoclips, instrumentos, *styling*, puesta en escena, tecnología, estilo de vida, y cultura musical).

E137. La alquimia entre arte y moda (Conferencia). Sergio Carlos Spinelli [McCann Ericson Relationship Worldwide - Argentina]

Hasta ahora mucho se dijo de las formas tradicionales de “hacer” la vestimenta, la moda, pero cuando el concepto es innovador, se renueva, las cosas cambian sustancialmente. Si un artista digital realiza una obra de arte con ecuaciones matemáticas generando lo que llaman Arte Fractal, y éste es sublimado en un trozo de seda fría, y luego ésta es convertida en un único y exclusivo vestido completamente realizada y terminada a mano, ésta prenda es una obra de arte?. Es única por su diseño y además realizada a medida para quien la va a vestir, y como si esto fuera poco tiene una única obra de arte. Un nuevo código y paradigma al binomio moda/arte.

E138. Marcagrafías. Ensayo tipo-lógico (Conferencia). Daniel Nieco [Universidad CAECE - Argentina]

Comenzar a escribir acerca de una marca es necesariamente pensar en cómo nos comunicamos antes, ahora y después. Debemos conocer previamente el universo de la marca, es una de las cualidades que hacen que el diseño sea más efectivo y nuestro trabajo más simple. Para ello es necesario un proceso de diseño. Lo interesante de este proceso es que, en muchos casos, sabemos dónde empezamos pero nunca dónde terminamos. Cambiar el rumbo inicial de un proceso de diseño es mucho más rico que mirar y dar un paso hacia delante, sin darnos cuenta que puede haber un precipicio debajo nuestro.

E139. Mejora tus fotos para e-commerce! (Conferencia). Mariano Molinari [MolinariPixel - Argentina]

Hablamos mucho de SEO, de SEM y de posicionamiento. Pero en el momento crucial de la venta, lo único que ve el cliente online es una foto de nuestro producto. Sin

fotografías no puede haber comercio electrónico, sin embargo a veces no se le presta la debida atención a la calidad de las fotografías usadas. Las mejores estrategias para que los productos que vendemos se vean perfectos en cualquier plataforma y a través de todos los dispositivos a través de fotos perfectas.

E140. Movilidad, freelancing y emprendimiento: oportunidades y necesidades del diseño y la comunicación (Conferencia). Carlos Carrascal [Nearpod / Panarea Digital - Colombia]

Las nuevas tecnologías brindan nuevos escenarios. Viejos paradigmas que se rompen y nuevos emergen para los profesionales de diseño y comunicación. El cómo nos formamos y capacitamos ha cambiado, y el qué podemos hacer con esos conocimientos también, hay nuevas necesidades y oportunidades de trabajo basadas en el freelancing, el co-working y el emprendimiento. El trabajo del diseñador ya no es lo que era, es esto bueno o malo? Hay herramientas. De vos depende y de todos nosotros también.

E141. No es soplar y hacer botellas (Conferencia). Gustavo Grobe [Chamán Pack - Argentina]

El diseño de packaging es una disciplina que está ganando popularidad. Los envases van y vienen por el mercado, sin complicaciones aparentes. Sin embargo diseñarlos no es como soplar y hacer botellas. Cuando el diseñador se enfrenta al caso de diseñar packaging por primera vez, suele enfrentarse con las limitaciones de los procesos de fabricación, impresión o envasado, que complican su trabajo y coartan su creatividad. Un paseo por los tipos más frecuentes de empaques; y esas mañas que conviene conocer de antemano para poder diseñar con éxito.

E142. Nuevas tendencias en ilustración de moda y comercial (Conferencia). Alex Ceball [The Alex Ceball Studio Worldwide - Chile]

El panorama de las nuevas tendencias sobre la ilustración de moda y su relación con la vocación, la técnica, los medios y la ética en el ejercicio de esta renovada rama del dibujo comercial.

E143. Pensando visualmente, creatividad para cartelismo (Conferencia). Raúl Ernesto Cazorla Naranjo [Agencia de Publicidad Kingmo Int - Ecuador]

Dar a conocer una nueva herramienta de mejora en la producción creativa para carteles, aplicable también a otras disciplinas del diseño, basándose principalmente en el aprovechamiento del pensamiento colateral, pedagogía constructivista del aprendizaje y criterios del conocimiento por cercanía; con especial atención para gente creativa en general de un ámbito educativo o profesional.

E144. ¿Cómo promocionarse como diseñador? (Conferencia). María Victoria Matozo Martínez [Argentina]

Consejos, tendencias y herramientas prácticas para promocionar a profesionales del diseño. Teniendo como base la construcción de marca, identificación de *target* (público objetivo) y las formas de promoción independientes, se abordarán formas de promoción en Internet, redes sociales, eventos, *networking*, y otras tendencias

que nos ayudarán a posicionarnos en el mercado al cual apuntamos como profesionales.

E145. Design Biomimético (Conferencia). Glaucus Cianciardi [Centro Universitário Belas Artes - Brasil]

A busca antrópica pela reconexão com a natureza; busca delinear as interfaces históricas entre tecnologia, design e a sustentabilidade ambiental, de modo a compreender as relações entre os interiores do habitat humano e o meio ambiente, buscando na historicidade soluções passíveis de serem aplicadas contemporaneamente dentro do conceito do design biomimético.

E146. Diseño y moda. Estéticas sin procesos (Conferencia). Alejandro Exequiel Simonetti [Gobierno de la Provincia de Córdoba - Argentina]

Contrariamente a lo que se enseña sobre identidad corporativa, donde los colores y la elección de una fuente determinada, deben representar y comunicar los valores de las marcas... pero las marcas comunican moda, y los diseñadores consumen estética de moda, la cual no llega a ser digerida (interpretada desde sus orígenes, surgimiento y valores para los cual fue concebida); solo es volcada de manera estética en el nuevo diseño sin comunicar ni otorgar una impronta de valor. ¿Será que el capitalismo nos considera consumidores pasivos, tratando de imponernos, imaginándonos como meros consumidores de moda sin profundizar en nuestro análisis y valor comunicacional?.

E147. Ganadores XVII El Ojo de Iberoamérica 2014 (Conferencia). Ana Degiuseppe [LatinSpots - Argentina]

A lo largo de estos 17 años, el festival El Ojo de Iberoamérica registra un avance constante que se muestra en la calidad de los conferencistas que han compartido y comparten sus experiencias y conocimientos con el público, las muestras, los premios y reconocimientos y los eventos culturales que tienen lugar cada año en esta cita imperdible que tiene como anfitriona a la cosmopolita y creativa ciudad de Buenos Aires.

E148. La innovación del tejido a telar. Tejiendo diseño (Conferencia). Victoria Cerón [Telare, corazón de tela - Chile]

El telar mapuche y la innovación de su tejido con material textil reutilizado. Rescatando la raíz del pueblo autóctono pero modernizando la técnica del tejido. La creación y mezclas de texturas, colores, diseños y reutilización de retazos de prendas en desuso permiten ofrecer tejidos originales con el valor agregado de origen y un desarrollo sustentable generándose un lenguaje simbólico y de bajo impacto ambiental.

E149. Tropezar varias veces, con la misma piedra y diferentes tecnologías (Conferencia). Fernando Johann y Leandro Javier Di Pasquale [Monits - Argentina]

Somos culpables desde el diseño. Somos obstinados y perpetuamos prácticas que desde lo tecnológico están caducas. Nos conformamos con las herramientas del *storytelling* que aprendimos hace 10 años, cuando contamos con procesos probadamente más eficientes. En nuestro trabajo como desarrolladores de identidades digitales

nos encontramos en esta posición todo el tiempo. Cómo mejorar los procesos de adopción de los nuevos medios de comunicación para acortar los tiempos de aprendizaje.

E150. Creatividad, contenido y el futuro del storytelling en redes sociales (Mi Primera Conferencia). Helga Vanesa Zambrana Ordoñez [Wunderman - Argentina]
En un contexto en el que consumidores son a su vez creadores de contenidos, las marcas deben estar a la vanguardia en la adopción de tendencias digitales. ¿Cómo contar historias que inspiren a la audiencia de marca y que conviertan a consumidores potenciales en fans activos en redes sociales? ¿Cómo aprovechar las herramientas de un comunicador (imagen, texto, video, tiempo limitado) para crear contenido relevante a tu audiencia? Partiremos de cuatro preguntas básicas: ¿cómo? ¿cuándo? ¿dónde? y ¿por qué? para reflexionar sobre el rol del *storytelling* de marca en la era digital.

E151. Editoriales digitales. Producción y comercio de obras (Mi Primera Conferencia). Luis Leonel Ormaechea [Argentina]
Las nuevas tecnologías permiten enriquecer el contenido de las obras literarias logrando de este modo una mayor aceptación, compresión y adaptabilidad al usuario de manera accesible, interactiva e intuitiva. Las ediciones comprenden tres sujetos principales los autores, los editores y el público, como así también las nuevas formas de protección en Internet, las licencias, el derecho de autor y la propiedad intelectual. Existen diversas herramientas para la creación libros, revistas u otras publicaciones digitales y en diferentes formatos. Los cuales tienen múltiples requisitos que se necesitan cumplir para cada sistema operativo en particular, tanto para su producción, publicación y comercialización.

E152. Logos, identidades y el genio de la República de Florencia (Invitado de Honor). Diego Vainesman [Argentina]
Una visión transgresora e intrigante de la creatividad y el nacimiento de logotipos e identidades corporativas. Las conexiones históricas imaginadas y reales con Leonardo Da Vinci, desde un punto de vista diferente contado por el que fuera presidente del Type Directors Club de Nueva York. Diego Vainesman compartirá con un mínimo de seriedad los mejores ejemplos de logos y *branding* que generaron motivaciones emocionales y de decisión. Un pequeño cuento en el que Diego espera poder compartir algo especial sobre un arte antiguo que se siente muy en casa en un mundo digital y ultra-tecnológico en el que para muchos, la creatividad es sólo un detalle que se queda en el tiempo.

E153. Mi primer sitio web como emprendedor: ¿Qué debo saber? (Mi Primera Conferencia). Favio Camilo Rodríguez Blanco [Colombia]
Actualmente, los emprendedores saben que un sitio web es esencial para la comunicación y desarrollo de su negocio. Sin embargo, muchos no saben por dónde comenzar cuando deciden desarrollar el propio. ¿Qué es un *hosting*? ¿Cómo elijo un programador? ¿Qué es un

dominio? El objetivo de esta charla es orientar al auditorio en la confección de su primer sitio web.

E154. Acto fotográfico. Dispositivo de transversalización estética (Conferencia). Andrés Uriel Pérez Vallejo [Universidad de Caldas - Colombia]
La fotografía ha transformado las experiencias estéticas a través de la historia. Su correlación con el arte y el diseño es el espacio donde convergen influyentes reflexiones teóricas. Desde la postura de Walter Benjamin se analizará el acto fotográfico como un sistema de transversalización estética y se analizará la concepción de transversalización tecnológica de la fotografía desde los espacios antropológicos de Pierre Lèvy.

E155. Arte y diseño: cómplices o indiferentes (Conferencia). Cecilia Moreiro [Argentina]
Aprendimos definiciones de arte y diseño como cosas muy diferentes, con una barrera marcada entre ambas. Pero en el ejercicio concreto de la profesión de diseñador, hay límites difusos, situaciones donde el arte y el diseño se hermanan, se fusionan y esa barrera se desdibuja. Se pretende mostrar imágenes que pongan en tela de juicio esa tajante división, abrir el debate sobre el lugar cultural que ocupa nuestra profesión, mostrando la delgada línea entre arte y diseño que muchas veces aparece, teniendo en cuenta la tecnología actual y la evolución de cada actividad (la artística y la proyectual).

E156. Cómo mejorar la experiencia web en una tienda online (Conferencia). Ernesto Fernando Tagwerker y Cecilia Farias [Ombu Shop, Tu Tienda Online - Argentina]
Los diseñadores se encuentran frente a nuevas necesidades a la hora de crear productos digitales: incorporar nuevas herramientas y prácticas para mejorar la experiencia de usuario de sus productos y ofrecer nuevos servicios para la creación de tiendas online

E157. Cómo vender sweaters con 40°C de térmica (Conferencia). Diego Roitman y Anabella Dini [This is Feliz Navidad - Argentina]
El diseño puede ser muy importante, y lo es, pero no es lo único que necesitas. Algunos consejos para que tu empresa o emprendimiento tenga herramientas para vender hasta sweaters con 40C de térmica.

E158. Diseñar empaques centrados en la experiencia del usuario (Conferencia). Franco Mercado [Argentina]
Mucho se discute sobre las nuevas tendencias y las distintas metodologías de diseño centradas en la experiencia del usuario (DCU) pero ¿cómo logramos en el contexto actual un nuevo diseño atractivo para la venta y optimizado para su fabricación? Surgen varios interrogantes respecto reducción de costos e impacto ambiental manteniendo la construcción ingeniosa ¿Cómo se vincula esto con el trabajo del diseñador, el cual debe resolver todo esto a través de los productos? En esta charla se propone un conjunto de técnicas y un caso real de diseño de empaque con el objetivo de que el diseño centrado en el usuario pueda llevarse a la práctica de forma sencilla e integrada en proyectos de desarrollo.

E159. Diseño de locales comerciales. La vidriera como herramienta de comunicación (Conferencia). Fernando Mazzetti [Decomobi - Uruguay]

El diseño de locales comerciales, que incluye fachadas, vidrieras e interiores, forma parte del paisaje urbano. La utilización de variadas herramientas de comunicación será fundamental para lograr el objetivo comercial buscado. La interacción de áreas como arquitectura, diseño interior, iluminación, *visual merchandising* y comercialización son vitales para la definición de estrategias que sumen valor al producto ofrecido. Estrategias de marketing aportan para la diferenciación de la competencia. La segmentación y captación de potenciales clientes comienza con un mensaje claro en la difusión del producto. Los medios digitales y como las redes sociales han modificado la manera de comunicar.

E160. Experiencia INCUBA, generando nuevos paradigmas (Conferencia). Jesica Candendo [Dirección General de Emprendedores GCBA - Argentina]

Compartir y exponer la experiencia "Incuba", Programa que promueve y favorece la creación y consolidación de nuevas empresas basadas en diseño, creatividad e innovación en el ámbito de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

E161. Generar y mantener clientes en diseño y creatividad (Conferencia). Fernando Sosa Loyola [Argentina]

La importancia de entender al diseño como un servicio. Empezar de cero: ¿Quién establece nuestros estándares? ¿Cómo diferenciarte de otros diseñadores? El valor de tu diseño. ¿En dónde está realmente el valor de lo que hacemos? Servicios y precios múltiples. No es "tu" diseño, es la respuesta a un problema que posiblemente ni siquiera se ha planteado. Calidad. ¿Qué es un diseño de calidad? ¿Quién, cómo y cuando se determina? Especializarte no es una opción. Canales y formatos. Exponerte con personas que no entienden lo que hacés.

E162. La sorpresa y el impacto, claves en la búsqueda laboral (Conferencia). Jorge Castrillon [Global Lives - Argentina]

La búsqueda de trabajo en el mercado del diseño y la publicidad es atípica y de nada sirve un curriculum convencional. El joven profesional debe sorprender al Tomador de Talento para capturar su atención y recién ahí tiene la oportunidad de capturar su atención. Pero esta no se logra haciendo más de lo mismo y mandando cientos de currículums digitales sin ningún tipo de estrategia ni diferenciación. Toda búsqueda debe ser planeada estratégicamente. Repasaremos todos los pasos y puntos que se deben tener en cuenta para lograr el puesto que se quiere o para comenzar con un nuevo emprendimiento personal.

E163. La sustentabilidad y comunicación en el diseño (Conferencia). Tais Gadea Lara [Argentina]

Indagar y promover la reflexión sobre qué características diferenciadoras tiene el diseño sustentable. ¿Es un tipo de diseño o todo diseñador tiene que ser sustentable? A partir de ello, cómo se debe comunicar esta tendencia creciente del diseño para generar conciencia, promover un cambio de acción y que la sustentabilidad alcance su propósito.

E164. Mercado editorial: revolución entre el papel y lo digital (Conferencia). Germán Echeverría [Editorial Autores de Argentina - Argentina]

Cambios y modificaciones en el mercado editorial en los últimos 15 años. Herramientas para adaptarse a un nuevo contexto. Nuevas estrategias y posibilidades más allá de lo digital. Impresión por demanda, pequeñas tiradas, offset, láser. Ebooks, apps, audiolibros, libros enriquecidos. Nuevos servicios y posibilidades: modelos de venta, suscripción, acceso.

E165. Moda marca registrada. Branding para diseño de indumentaria (Conferencia). Lucas Haedo [Estudio Indie - Argentina]

Un recorrido inicial por las diferentes áreas del *branding* aplicado a la moda y cómo acceder a las herramientas necesarias para poder entender por qué la imagen de una marca es tan importante como el producto que se ofrece.

E166. Reflexiones sobre la imagen: un grito interminable e infinito (Conferencia). Jorge Couto [Argentina]

El rol de la imagen en la cultura, haciendo hincapié en la época contemporánea. Nos detendremos en la metodología de recaudación de autores y voces del número 54 del Cuaderno del Centro de Estudio en Diseño y Comunicación (UP) y las líneas teóricas que se generaron. Daremos cuenta también cómo se produjo un debate en ausencia y entre líneas (porque los autores escribieron sin leerse entre sí). El número del Cuaderno servirá como punta pié para debatir el carácter medular de la imagen en la cultura y algunas de sus variaciones, rupturas y continuidades.

E167. El cuadro de tallas y su relación con la antropometría del cuerpo humano (Conferencia). Juan Mauricio Malagon Devia [Corporación Unificada Nacional de Educación Superior Cun - Colombia]

Parte importante dentro de los procesos técnicos vinculados al patronaje y producción de prendas de vestir a nivel industrial, es el análisis y comprensión de las relaciones que tienen entre sí—desde el punto de vista del desarrollo antropométrico—, las diferentes partes del cuerpo humano, y cómo a partir de estas relaciones se puede crear un cuadro de tallas proporcionalmente normalizado que le permita a la empresa desarrollar procesos de escalado confiables, bien sea por medios análogos o digitales, que garanticen una excelente horma de los atuendos en sus clientes, y le ayude a obtener como resultado un nivel alto de aceptación de sus prendas en el mercado.

E168. El MestizoStyle. Diseño a partir de una identidad fragmentada (Conferencia). Valeria Muriel Salinas Maceda [Bolivia]

El MestizoStyle es producto de una serie de expresiones de diseño en diferentes ámbitos, pero sobre todo se manifiesta en el diseño de indumentaria. El estudio de este concepto resulta interesante pues contiene una amplia carga social, que parte de una identidad fragmentada propia del mestizaje. Por esto se desea dar a conocer cómo se gesta esta tendencia, qué elementos culturales e históricos recoge, y el mensaje comunicacional que emiten estas prendas de vestir en la sociedad actual. Se

toma a la Chola Paceña como objeto de investigación, ya que es el génesis de este peculiar estilo de diseño.

E169. La deconstrucción del negocio del DG (Conferencia). David Espín [Planeta Creativo EX/SCDE - Ecuador] Concienciar sobre la gravedad de la aplicación de la filosofía de servicio “bueno bonito y barato” con relación directa en la sostenibilidad del negocio del diseño gráfico. Así como reflexionar sobre los problemas que genera el “bbb” en lo económico, social, profesional y cultural y ayudar en el análisis y las futuras tomas de decisiones.

E170. La proyección audiovisual como herramienta de iluminación escénica (Conferencia). Yanina Crescente [Facultad de Arte U.N.C.P.B.A. I.S.F.D. y T. N° 10 - Argentina] Desde hace algunos años han sido varios los espectáculos en donde se ha podido observar la utilización de proyecciones audiovisuales como herramienta de iluminación, observando un crecimiento en esta tendencia. Se analizará la utilización de ésta herramienta lumínica a través de la percepción del espectador, la eficacia de la herramienta y la implementación en la formación.

E171. Las nuevas formas del trabajo global: Outsourcing, Crowdsourcing, Coworking, Crowdworking. (Conferencia). Abel F Garcia [Rombus Global - Argentina] La comunicación, las nuevas tecnologías y la globalización están tan estrechamente unidas que ya son prácticamente inseparables. Quienes operamos en estos medios nos enfrentamos a nuevos desafíos: no quedarnos afuera de esta aldea hiperconectada, aprovechar las oportunidades que el mercado digital nos ofrece, ampliar nuestro margen de acción para estar allí donde surge la necesidad y tener la capacidad de dar respuestas inmediatas, originales y efectivas. Las nuevas herramientas del trabajo a distancia –también llamado trabajo 3.0– permiten vincularse masivamente con el mercado a nivel global pero conllevan riesgos que vale la pena conocer y medir para que la experiencia sea productiva.

E172. Diseñar indumentaria con materiales no textiles (Taller). Eugenia Aryan [Universidad de Palermo - Argentina] Intervención de los materiales y revalorización de la técnica constructiva para definir el aspecto formal de un diseño planteado alrededor del cuerpo. Se propone introducir herramientas destinadas a ampliar las capacidades creativas del estudiante de diseño de indumentaria que surjan del reconocimiento y la participación del papel, el plástico y otros materiales no textiles intervenidos para la propuesta y la confección de un diseño de objeto indumento en tres dimensiones.

E173. Diseño urbano dirigido a intervenciones artísticas (Taller). José Augusto Petrillo de Lacerda y Henrique Grimaldi [Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora CES-JF PUC MINAS - Brasil] La elaboración de propuestas de intervenciones artísticas en el escenario urbano. Desde los macro proyectos de Srur

hasta las manifestaciones efímeras de Echaroux. Se propone estimular una visión crítica, entrenando la atención del proyectista urbano/artista para las potencialidades observadas en nuestras ciudades. Posteriormente los integrantes del taller serán desafiados a crear proyectos de intervención artística a partir de lugares preseleccionados, entrenando métodos de representación y creación del tablero conceptual para su propuesta.

E174. Innovación en materiales locales para el desarrollo regional (Taller). Marina Villelabeitia [Atando Cabos - Argentina] Estimular la formulación de proyectos de diseño que cohesionen el saber artesanal con la experticia del diseño, de forma participativa y desarrollando el potencial de innovación de los materiales implicados. Fomentar el uso sostenible, creativo e innovador de materias primas locales y el desarrollo de las economías regionales en Patagonia, incorporando en su ADN mecanismos proyectuales y constructivos.

E175. Origami light. Conteniendo la Luz (Taller). Daniela Orellana y Macarena Meza [Independiente - Chile] Experimentación con papel y luz, en la búsqueda de formas y su interacción con el espacio. En el marco del Año Internacional de la Luz proclamado por la UNESCO, planteamos una actividad en su homenaje, basada en la experiencia y su contexto teórico, utilizando nuevas tecnologías de iluminación (LED). Un contenedor de luz será desarrollado y utilizado como herramienta para construir una atmósfera y revalorizar un espacio por medio de una instalación efímera conjunta.

E176. Producción de objetos a partir de deshechos textiles (Taller). Cristian Ruth Moyano [Universidad Nacional de Mar del Plata - Argentina] Diseñar y producir para la sociedad actual implica innovación desde la mirada de un diseño interdisciplinario de valores culturales y sociales, proponiendo productos que intervengan en la generación de un sistema consumo-producción adaptado e integrado a nuestra comunidad. Nuestra misión es desarrollar estrategias, tecnologías, conductas, acciones concretas desde la gestación de las ideas, la producción, el consumo responsable y la generación de espacios para la reflexión y concientización, de redes, sistemas, productos y servicios que brinden una mejor calidad de vida en la actualidad, sin comprometer el bienestar futuro.

E177. Rojo-Azul-Amarillo. El desafío de la paleta limitada (Taller). Aurora Mabel Carral [Facultad de Bellas Artes, Universidad Nacional de La Plata - Argentina] Se propone profundizar desde la búsqueda de un lenguaje y estilo personal dentro del campo visual, trabajando paleta reducida. Se mostrarán y explicarán los recursos visuales del color (valor, temperatura, etc.) para enriquecer nuestras representaciones. Afrontar el desafío de buscar diversas respuestas armónicas de color, que generen sensaciones disímiles mediante paleta reducida y claves tonales.

E178. Sublimación 3D. Vinilo, plotter y transfer (Taller). Marcos Berkowicz [MARGRAF - Argentina]

Veintidós técnicas de transfer y sublimación. Sublimación 3d para carcazas. Diferencia con las Impresoras 3d. Vinilo sublimable y Plóter. Sublimación gran formato.

E179. Tatuaje: historia, arte y salud (Taller). Fada Venus, Guillermo G. Caldentei (Cancerbero), Eva Keropian y Liliana Roman [UNA - Secretaría de Extensión Universitaria - Argentina]

El tatuaje y sus distintos aspectos de estudio. Su historia hasta la actualidad. Disparadores creativos y herramientas del dibujo y la pintura para aplicar a diseños realizados para el cuerpo soporte. Presentación de las Normas Sanitarias que regulan las practicas de artistas tatuadores sobre dichos cuerpos.

E180. Tertulia Ilustrada (Taller). Pamela Schiavone [Huemula - Argentina]

Todos tenemos una forma distinta de hablar, un tono de voz, señas, muletillas, expresiones que son muy propias de cada uno de nosotros. Este taller nos propone trasladar esas cualidades personales al mundo de la ilustración, y encaminar nuestros trazos más característicos a la búsqueda de un estilo propio.

E181. Tomá nota. Confección de libretas y minilibros (Taller). Andrea Perrotat [ISFA Manuel Belgrano - Argentina]

Los principios de la encuadernación artesanal básica con costura manual y con el uso de adhesivos, mediante la confección de una libreta de notas y un minilibro. Los tipos de papeles, su confección y el correcto manejo de la fibra de los mismos. Entonces... manos a la obra!

E182. Bocetaje creativo de furgonetas y camionetas (Taller). Armando Martínez de la Torre [Universidad Autónoma de Ciudad Juárez - México]

Conocimiento y habilidades para el bocetaje de furgonetas y camionetas. Además de sus variantes con la misma plataforma para dibujar sus versiones para pasaje o de mercancías. Introducción sobre lineamientos básicos de diseño automotriz, como base para la aplicación de parámetros de tamaño de rueda para determinar la configuración formal de dichos vehículos sin perder la proporción.

E183. Conocimiento artesanal como valor agregado (Taller). Ángeles Boudevin [Yanabey - Argentina]

Recorrido teórico-práctico por la cultura textil de los encajes coloniales llegados en la conquista y asentados en diferentes zonas de Latinoamérica. El origen de la técnica, usos y simbologías. Las técnicas tradicionales, su aplicación, posibilidades de uso y capacidades de producción seriada. Transformar este conocimiento artesanal en un valor agregado de una colección. Posicionando estos textiles como diseño con Identidad cultural propia. Avanzando hacia un producto terminado más acabado y original.

E184. Diseño de modas y asesoramiento de imagen: mundos complementarios (Mi Primera Conferencia). Sasha Santamaria Salas [Ecuador]

El diseño y el asesoramiento de Imagen abordan y resuelven problemáticas relacionadas con la belleza y lo estético desde lo visual. Cada uno aporta su sabiduría: el Diseño desde la concepción y materialización de un concepto creativo, mientras, el asesoramiento de imagen, vigila que estos elementos tengan un orden armónico y proyecten la esencia de la persona quien las usa. En algunos casos, los diseñadores priorizan originalidad y olvidan que trabajan para un cliente y deben cumplir sus expectativas. Conocer las herramientas que ofrece el asesoramiento de imagen y el modo de incluirlo al proceso de diseño sin sacrificar creatividad.

E185. Inspiración: ¿cómo promover un estado creativo? (Taller). Adriana Canga [100% Vos Mismo - Argentina]

Soluciones sencillas pero poderosas para todos aquellos que tienen que ser creativos bajo demanda. Inspirarse para aprender a pensar diferente. Salir de los senderos conocidos y jugar con las ideas de manera distinta. Disfrutar del proceso creativo dejando de lado los pensamientos limitantes. Un rato para descubrir el modo único de percibir, de procesar, de crear, que tiene cada persona. Una oportunidad de sacar los recursos y usarlos en su mejor expresión. Un encuentro práctico y lúdico, que permita generar accesos novedosos a las buenas ideas, facilite la búsqueda de soluciones creativas y convoque a las musas sin esfuerzo.

E186. Pensar afuera de la caja [Duración 2 hs. 30'] (Invitado de Honor). Felipe Taborda [Brasil]

Con ejercicios prácticos vamos a crear cada uno un autorretrato personal, utilizando datos como: lo que comiste ayer, que hiciste, que ropa utilizas, etc. Esto es ejercicio de interiorización perfecto para análisis de sí mismo.

E187. Diseño web social: inclusión y participación (Conferencia). Jaime Enrique Cortés Fandiño [Universidad Minuto de Dios - Colombia]

Analizar y explicar los más conocidos estándares de accesibilidad emitidos desde la W3C y su relación con el mundo productivo. Como algunos gobiernos latinoamericanos están buscando que dichos estándares sean la línea de partida para la construcción y diseño de la gran cantidad de portales web institucionales que tienen como objetivo acercarse al usuario final. Un usuario que poco a nada conocen y que casi siempre estandarizan, obviando limitaciones y diversidad en la manera de interactuar con contenidos y diseños. Se plantea la idea de convertir este tema en prioridad industrial, pues se busca la consistencia del diseño social, el co-diseño y el diseño universal desde la web.

E188. El management del diseño (Conferencia). María Alejandra Cristofani [Universidad de Palermo - Argentina]

Donde administración y diseño deberían encontrarse. En la medida que el papel del diseño en el mundo continúa extendiéndose, las organizaciones y empresas tienden a considerarlo como una parte muy importante que

integra y completa sus procesos de toma de decisiones. Se abordarán los conceptos y principios básicos de la gestión de proyectos, equipos y procesos de diseño en el sector de las industrias creativas, haciendo hincapié en los pilares básicos del mundo del negocio y la empresa; los procesos económicos y financieros; el marketing y la comunicación de marca.

E189. Foro de Estudiantes y Jóvenes Profesionales del Diseño Latino: ¿Cómo definir si quiero trabajar en relación de dependencia, free lance o independiente? (Conferencia). Jorge Piazza [redargenta - Argentina]

Inserción laboral del diseñador: ¿Cuál es el primer paso que debo dar para buscar y conseguir trabajo? ¿Cómo me preparo para una entrevista de trabajo? Un espacio de debate para que estudiantes y jóvenes profesionales de América Latina reflexionen, intercambien ideas y desarrollen propuestas que les sirvan tanto para aplicar en su ámbito académico como en su carrera profesional.

E190. Ilustración textil: una alternativa para dibujantes (Conferencia). GIO Fornieles [Profesional independiente - Argentina]

Los ilustradores, dibujantes y diseñadores tenemos al papel como primera opción al momento de imaginarnos el soporte natural de nuestras obras. No obstante, pocos conocen que la actividad es muy requerida dentro de la industria textil como una parte fundamental de los procesos de producción. La ilustración textil es una actividad poco conocida como disciplina profesional, no sólo por el público general, sino incluso por la comunidad de dibujantes y diseñadores.

E191. La identidad gráfica de vinos y aceites como patrimonio cultural (Conferencia). Carina del Valle Capriotti [UNSJ - Argentina]

Contribuir a consolidar la Identidad cultural de una región, a partir del análisis de los signos visuales propios de las actividades productivas agroindustriales, en este caso vinos y aceites, con actividades de Gestión del Patrimonio cultural. Mostraremos el Inventario del patrimonio gráfico agroindustrial sanjuanino, como acción de registro, valoración y gestión integrada de los bienes culturales.

E192. La marca: características y proceso de registro en Argentina (Conferencia). Luciana Eugenia Noli y Ana Cernadas [Noli IP Solutions PC - Argentina]

La importancia de una marca para cualquier emprendimiento. El significado de la marca, las distintas naturalezas que puede tener, así como aquello que puede y no registrarse como tal, además de reflejar su naturaleza. Por qué es útil y necesaria una marca. El proceso de registro marcario, analizando cada etapa hasta la concesión. La duración de las mismas así como del proceso completo y su posterior renovación. Qué hacer para registrarla en otros países.

E193. La técnica y el autor en la era digital (Conferencia). Santiago Míret [Centro POIESIS - Argentina]

La producción entendida como poiesis, poco tiene que ver con la concepción actual que tenemos de la misma.

En su nacimiento, implicaba una intrínseca relación entre tres aspectos fundamentales del “saber hacer”: técnica, autor, materia. Esta relación rara vez se vio alterada, pero cuando lo hizo, sus cambios impactaron intensamente en las disciplinas del diseño. Esta presentación pretende trazar un mapa del despliegue de la técnica y su relación con el autor a lo largo de la historia del diseño, en función de comprender con mayor pertinencia la contemporaneidad compleja de la era digital en la que nos encontramos.

E194. Las reglas de juego del marketing digital (Conferencia). Erick Terranova [IMEDIA Social Media Marketing (KAIPUR S.A.) - Ecuador]

¿Son los medios sociales una moda o un cambio fundamental en la forma en como nos comunicamos? Abordaremos los principales secretos y consejos para sobrevivir en el mundo digital e imponer tu marca de forma exitosa en los nuevos medios sociales.

E195. Modelaje técnico de calzado. Del diseño al molde (Conferencia). Pablo Lafargue [Borcal SAIC - Argentina]

El modelaje técnico de calzado implica el plasmado de un diseño que se inscribe en múltiples dimensiones, las que presenta una horma, en una serie de moldes planos de dos dimensiones aptos para usarse en el cortado de las distintas piezas que una vez unidas por costuras, reconstruirán ese diseño corpóreo original. Las líneas básicas sobre las que se dibuja en la horma responden a parámetros técnicos y el despiece que se efectúa, se complementa con marcas, referencias y suplementos para las uniones reconstructivas de la forma proyectada.

E196. Sensaciones publicitarias (Conferencia). Pedros Balta Jaime José [Universidad de San Martín de Porres - Perú]

En tiempos como los actuales, en los que lo más estable es la propia inestabilidad, los actores del escenario publicitario y comercial siguen intentando montar la mejor obra para continuar deleitando a los más variados anunciantes y consumidores, con la intención de impulsar las ventas y propiciar las compras. En este estado de situación, ¿es posible hablar de sensaciones publicitarias?, ¿se puede pensar en vincular ambos conceptos? Las sensaciones que se pueden generar a través de la publicidad, se están constituyendo en herramientas efectivas debido a que involucran directamente a los consumidores; quienes finalmente hacen sonar la caja registradora.

E197. Todos los emprendimientos son iguales (Conferencia). Diego Roitman y Anabella Dini [This is Feliz Navidad - Argentina]

Por qué tu emprendimiento se parece al de todos los demás (aún si querés negarlo). Y cómo hacer para diferenciarte del resto, y no fundir. Hacer un emprendimiento es como subir el Everest. Es difícil. Pero se puede. Sólo si seguís las instrucciones de los profesionales. Usando las herramientas adecuadas, en el momento adecuado. Rodeándote de un equipo y tomando el tiempo necesario en cada cumbre, antes de seguir camino.

E198. UX y diseño de interacción: usabilidad aplicada (Conferencia). Santiago Bustelo [Kambrica - Argentina]

Diferencias y puntos en común del diseño de interacción con el diseño gráfico y diseño industrial. Qué nuevas habilidades requieren los profesionales del diseño para desempeñarse dentro de estas disciplinas, y técnicas y metodologías de trabajo específicas. Cómo un programador, un diseñador visual y un diseñador de interacción resolverían el mismo caso de ejemplo, exponiendo las diferencias de criterio y proceso, y aplicando un modelo cuantificado para comparar los resultados.

E199. Cómo convertir una necesidad en un emprendimiento (Conferencia). Jesica Vannieuwenhoven [Arte Encuadrado - Argentina]

El anhelo de diseñar algo original y creativo. La responsabilidad de hacer de tus sueños una realidad. El camino de la idea a la acción. Cómo transformar la profesión en un emprendimiento. La idea de negocio. El valor agregado a los productos. Estudio de casos paradigmáticos.

E200. Figurín digital: CorelDraw y Photoshop (Conferencia). Cynthia Smith [Argentina]

Realización en vivo de una ilustración de moda. Desde la idea principal, al dibujo a mano, llegando al figurín artístico, aplicando luces y sombras, efectos y estampados. Comenzar desde el dibujo a mano alzada, planteo de la figura humana con base en un canon de belleza, para llegar al figurín digital Estilizado y personal. Principales herramientas del programa vectorial CORELDRAW X7. Convertir a curva. Transformaciones. Agregar y quitar nodos. Trabajar con Vectorización y en Photoshop. Diferentes tipos de líneas moduladas. Tipos de Rellenos. Texturas, colores planos, transparencias.

E201. Identidad visual de gobiernos como política de estado (Conferencia). Sandro David Jaurena [Orienta, comunicación influyente - Argentina]

La correcta gestión de identidad visual gubernamental no puede desarrollarse sólo pensando en el político que la lidera en detrimento de la imagen del estado. Eso es una inmoralidad, no sólo porque se promueve una estética facial sin contenido, sino porque los votantes quieren ver sus recursos e impuestos en obras, no en fotos y colores que no dicen nada. El ciudadano espera que se le informe, no que se le imponga una imagen o un color. En América Latina ya no sirven más los espejitos de colores.

E202. Mind Games. Otro enfoque de los problemas de diseño (Conferencia). Víctor Cittá Giordano [Cittá Giordano Arquitectura y Diseño - Argentina]

Tomando como punto de partida la hermosa canción que nos ofreciera John Lennon - Mind games/Juegos de la mente - desarrollamos una serie de conceptos para entender los problemas de diseño que se nos presentan con otro enfoque, poder descubrir nuevas cualidades en los objetos, desmenuzándolos en un nuevo proceso de pensamiento proyectual que invita a la producción de nuevos resultados con un norte en la auto referencialidad.

E203. ¿Éxito o Fracaso? (Conferencia). Santiago Piñero [grupopiña SRL - Argentina]

¿Qué es ser exitoso? Algunos ejemplos, ajenos y propios de tropiezos profesionales. Momentos frustrantes y de replanteos. ¿Los tropiezos son fracasos? ¿O son los que realmente nos templan y moldean como profesional? ¿Estoy preparado para asumir desafíos cuando se me presentan? ¿La experiencia no es acaso la suma de errores que terminan por mostrarme el camino?

E204. Comunicación objetual en ayudas técnicas a partir del diseño universal (Mi Primera Conferencia). Miguel Ángel Bran Gallego [Colombia]

La intervención en el aspecto formal de las ayudas técnicas actuales es primordial no solo para crearle a los usuarios un sentido de pertenencia y apego por sus dispositivos, sino también para crear una experiencia de uso que ayude a mejorar la calidad de vida de las personas en situación de divergencia funcional motriz. Podemos aplicar los 7 principios de diseño universal que nos darán pautas para intervenir al discurso objetual para lograr que estas ayudas técnicas generen un mayor impacto en la vida de los usuarios.

E205. Interação, usabilidade e ergonomia: caminhos para facilitar a comunicação do design (Mi Primera Conferencia). Maria Luíza Viégas Rodrigues Silva [Brasil]

O desafio ao designer é cada vez maior, as necessidades humanas estão sempre em crescente avanço. Antes fisiológicas, agora psicológicas. E cabe ao designer saber antes mesmo do usuário o que ele quer, o que ele sente e o que aspira. A relação do projeto com o usuário é estudada afim de diagnosticar erros e melhorar o bem-estar do ser humano de forma geral. Mas como essa relação pode ser aproveitada? Como podemos melhorar algo já concebido e como podemos pensar no futuro do design através disso? A base para isso é complexa e necessária para o sucesso de um projeto.

E206. ¿Diseño Sustentable? Creando y comunicando con valor agregado (Mi Primera Conferencia). Flor de Azucena Perez Aguilar y Melanie Huerta [México]

Las dificultades con las que uno se encuentra al llevar a cabo un diseño sustentable. La tendencia a abandonar durante el proceso creativo, frustrados por no concretar la sustentabilidad en nuestra creación. Consolidar de a poco el proceso de diseñar de manera sustentable y añadir valor a nuestra idea.

E207. 8 claves de redacción para diseñadores (Conferencia). Ricardo Palmieri [Consultora Redacción: Palmieri - Argentina]

Claves pequeñas y poderosas para que el diseñador sepa cómo resolver problemas cotidianos de redacción. Los recursos on line más confiables. Sin caer en las reglas ortográficas, se brindarán trucos y recursos sencillos que potencian toda pieza de diseño editorial, publicitario, de señalética, digital, de packaging y otros. Porque las palabras, además de ser imágenes, generan imágenes. Y no da lo mismo una que otra.

E208. Afiche cultural: entre el arte y el territorio del marketing (Conferencia). Verónica Jaramillo [Universidad de Caldas - Colombia]

A través de la historia del Afiche se puede observar como sus bases se han consolidado y transformado a lo largo de las experiencias estéticas emergentes como productos del avance tecnológico. El afiche, al sufrir múltiples transformaciones en el desarrollo técnico y tecnológico de la comunicación visual, se ha incorporado directamente en el sistema comunicativo mass-media del mercado. El afiche cultural estriba entre el arte y el territorio del marketing porque convoca, comunica y conmueve. Pudiendo así trascender la experiencia fáctica al tocar las puertas de las industrias culturales creando un puente conceptual con la institucionalidad del arte.

E209. Cálculo de costos y precios en época de inflación (Conferencia). Karina Riesgo [Administración Creativa - Argentina]

Armar una estructura básica de costos de productos o servicios para poder fijar precios de venta adecuados. Abordar variables macroeconómicas como inflación, tipo de cambio, tasas de interés y otras variables que influyen en la formación de precios y el mercado. Proporcionar criterios básicos para determinar los costos unitarios de productos como base para la fijación de los precios de venta y el control de la gestión operativa.

E210. Diseño y maquetación por email. Tendencias y recursos (Conferencia). Tatiana Boria y Ayelén Guarino [emBlue - Argentina]

Pautas y recursos claves para confeccionar una pieza de email marketing de manera eficiente. Start-up de una campaña digital, tips y consejos a la hora de maquetar y diseñar cualquier pieza en HTML. Técnica de Responsive design. Mejores prácticas y casos de éxito reales.

E211. El cliente: un falso villano en el cuento del diseñador (Conferencia). Esteban Mulki [A: BRA - Argentina]

En el imaginario de muchos diseñadores se ha instalado la idea que el cliente es el origen de todos los males que aquejan a la profesión. No sólo es esto falso sino que también es contraproducente para el desarrollo mismo del emprendimiento ya que sin clientes no existe un negocio del diseño. A través del conocimiento de la visión instalada sobre el diseñador y su trabajo y de las múltiples herramientas de gestión provenientes del management, podremos transformar a esos villanos en compañeros de nuestro equipo para la consecución de un objetivo común.

E212. El diseño de la información periodística. La modernización de la prensa gráfica en Argentina (Conferencia). Marina Acosta [Universidad de Buenos Aires - Argentina]

El diseño de la información periodística constituye uno de los campos del Diseño preocupado por la comunicación visual de la información de prensa. La modernización del periodismo en Argentina encuentra en un conjunto de publicaciones gráficas ciertos modelos de diseño editorial. Las emblemáticas publicaciones *Critica*, *Primera Plana*, *La Opinión* y *Página 12* constituyen,

sin dudas, casos paradigmáticos dentro del periodismo nacional. Se describirán los rasgos retóricos, temáticos y enunciativos de estos medios para comprender las características distintivas que adquirieron dichos diseños editoriales en sus respectivos contextos de producción.

E213. El método de producción de los monstruos de Universal y los superhéroes de Marvel (Conferencia). Cristian Valussi [Universidad de Palermo - Argentina]

Dos grandes etapas de la historia del cine. La primera ha transcurrido entre las décadas de los 30 y 40 y nos referimos a los monstruos clásicos de la Universal y la segunda etapa es contemporánea y son los superhéroes de Marvel Studio. Cómo los sistemas de producción, guión y formato de exhibición se repiten 70 años después. Los formatos de producción de la industria del cine que predomina sobre otros roles técnicos y artísticos, y cómo muchas acciones han cambiado en la industria del cine, pero la esencia del mismo sigue replicándose década tras década.

E214. Foro de Estudiantes y Jóvenes Profesionales del Diseño Latino: ¿Cómo aprender a valorar el trabajo propio y ponerle el precio adecuado a nuestros productos o servicios? (Conferencia). María Alejandra Cristofani [Universidad de Palermo - Argentina]

El precio de mi trabajo: ¿Cómo asociarme con colegas sin perder rentabilidad? ¿Cómo negociar efectivamente con proveedores y clientes? Un espacio de debate para que estudiantes y jóvenes profesionales de América Latina reflexionen, intercambien ideas y desarrollen propuestas que les sirvan tanto para aplicar en su ámbito académico como en su carrera profesional.

E215. Los 13 errores capitales del diseño (Conferencia). Jorge Piazza [redargenta - Argentina]

Cada vez más seguido se lee acerca de lo complicado que es vivir del diseño. Aquello que tiempo atrás era una sensación, sólo porque la creencia era que el diseño proporcionaba un buen pasar, y nadie iba a sincerarse contando sus pesares, hoy es contundente e inunda los ámbitos de participación (blogs, foros, y todo aquel espacio en la web donde se debata de nuestra profesión). Buscar las culpas afuera es una actitud muy catalizadora pero para nada constructiva. Cometemos muchos errores. Tantos que de nada sirve culpar a clientes o proveedores. Debemos hacernos cargo de lo que nos pasa, y la única manera es indagando el porque de esos errores.

E216. Nómades, efímeras, transitorias. Experiencias en el espacio público (Conferencia). Gustavo Dieguez y Lucas Gilardi [Argentina]

Experiencias desarrolladas en Buenos Aires, Barcelona y Nueva York vinculadas a la vivienda experimental y al diseño de dispositivos para el desarrollo de acciones sociales y culturales en el espacio público.

E217. Nuevas tecnologías. ¿Nuevas miradas? (Conferencia). Marysol Kraviez [Argentina]

El tema del diseño "hecho con la computadora" parece estar en boca de todos. Muy criticado, muy alabado a veces denegado, a veces idealizado. Todos los diseños en

general, desde la macro hasta la micro escala, parecen estar transitando un cambio de paradigma, una revolución derivada de nuevas formas del quehacer constructivo, pero también de la manera misma de proyectar. Ahora bien, ¿es este un cambio tan drástico?. ¿Tan catastrófico como suelen juzgarlo algunos? ¿O será más bien una apertura, una nueva forma de mirar?.

E218. Typomanía: Historias visuales con tipografías (Conferencia). Patricia Claudia Barrios [W C - Argentina]

Tipografía en acción. Las letras hablan por sí solas sin leerlas y pueden convertirse en un arma perfecta de diseño. La tipografía es uno de los recursos más importantes con que cuenta un diseñador en su tarea de comunicar, con aplicación ilimitada y la etapa de la conceptualización es la más importante para el desarrollo de una comunicación efectiva. Guía creativa, informativa y práctica de cómo utilizar la tipografía; y como experimentar con ella para lograr piezas de gran impacto visual.

E219. Design como modelo social na hipermodernidade (Conferencia). Leila Lemgruber [Istituto Europeo de Design - Brasil]

O campo do design voltado ao modelo social coloca o sujeito no cenário hipermoderno como peça central de sua atitude projetual. Para tanto, discute-se o design valorizado pela economia de mercado e o excesso de design. Em contrapartida o design como modelo social apresenta na hipermodernidade uma configuração que inaugura cenários inovadores e sistemas complexos direcionados à situações de vulnerabilidade. Em concordância com este modelo o objetivo será refletir sobre exemplos que permeiam esta nova visão do design como inovação social.

E220. Diseño industrial y su relación con el petróleo y gas (Conferencia). Jimena Patiño Navas [Colombia]

Reflexionar sobre la importancia del petróleo y el gas como fuente de generación de energía que alimenta procesos industriales y es materia prima para obtención de derivados, siendo los procesos industriales y los materiales base para la fabricación de objetos propuestos desde el diseño industrial.

E221. El lujo sustentable (Conferencia). Patricia Polo [Que has hecho Amanda? - Argentina]

El diseño sustentable es una reacción a las condiciones socio-económicas y medioambientales. En el universo de la moda-rápida, impera la baja calidad y por ende el acumulo de residuos. En cambio, en el nuevo concepto de lujo sustentable, cada pieza se toma como un objeto de deseo, realizado con materiales nobles. La idea de reutilizar o rediseñar prendas, accesorios, muebles, etc. de alta calidad (*vintage*) le da un valor agregado al trabajo del diseñador, así también el reciclado de materiales a través de nuevas tecnologías.

E222. Transcripción de los medios (Conferencia). Wagner Regis [Make Toons - Brasil]

Las adaptaciones que se producen en los proyectos cuando cambian su plataforma de visualización. Se ejemplifica a partir del estudio de la novela gráfica de Scott Pilgrim vs. The World, que fue lanzado originalmente en el co-

mic y adaptado posteriormente para película y el juego. Cada uno posee un enfoque distinto, sin embargo, siguen siendo elementos constantes, pero que eran diferencias observables en cada conversión presentada. Presentación y discusión sobre la conversión de los temas para los diferentes medios de comunicación y el estudio de sus elementos semióticos que mantienen la unidad original.

E223. Cartoon. Diseño con cartón reciclado (Taller Croma). Valeria Nocioni [Ministerio de Aguas servicios públicos y medio ambiente - Argentina]

En el taller se brindarán los conocimientos necesarios para que cada uno de los participantes pueda conocer los beneficios que brinda el reciclado y la reutilización de materiales. Se crearán piezas únicas e irrepetibles, productos del trabajo manual y del material utilizado. Con los conocimientos básicos brindados en el taller, cada participante tendrá las herramientas necesarias para diseñar y armar objetos tanto de uso personal como de utilidad en general. Se crearán objetos simples (carteras, cajas) y se obtendrán los andamios necesarios para la creación y armado de objetos complejos (bancos, mesas, lámparas, etc).

E224. Cortar. Pegar. Pensar (Taller Croma). María Colombo [Argentina]

La jornada propone el trabajo sobre los ejes: Cortar, Pegar, Pensar, planteados como los tres campos a desarrollar durante la tarde. Cortar, con tijeras y cúter. Pegar, conocer los distintos tipos de pegamentos. Pensar sobre el material que se utiliza. Objetivos: Conocer y ahondar sobre técnicas, materiales y herramientas que conforman el modo de trabajar collage. Aprender a usar el cúter, conocer pegamentos y papeles. Las posibilidades del papel como recurso expresivo. ¿Qué utilizar? ¿Cuál es la propuesta de ese recurso? ¿Qué materialidad tiene y qué discurso poético o narrativo alcanza? Una experiencia que funcione como puntapié inicial de una búsqueda creativa.

E225. Creación de personajes (Taller Croma). Rocío Schauvinhold [PepperMelon - Argentina]

El taller es un simulacro que mostraría, por una parte, cómo se realiza una campaña desde que el cliente manda un *brief* hasta que se termina el trabajo. Como se piensa una idea y se lleva a cabo. Nos especializamos en personajes de publicidad. Una vez que contamos esto hacemos que las personas se pongan manos a la obra. Les contamos de un *brief* que nos mandó un cliente y les vamos a enseñar todo lo que le contamos. La idea es que puedan crear un personaje para la campaña. Que lo dibujen, que expliquen porque se creo el concepto tiene y demás. Y al final del taller se mostrarían y les daríamos una devolución.

E226. Creando personajes en objetos reciclados (Taller Croma). Paulina Suárez Vázquez [Education.com - México]

El objetivo de este taller es la creación de personajes a través de técnicas surrealistas modificadas de inspiración como el *soufflage* y la salpicadura con pintura acrílica sobre algún objeto de uso diario o que haya cumplido su función.

E227. Grabado/Xilografía (Taller Cromá). José Saccone [Argentina]

Se mostrarán las herramientas y materiales necesarios para grabar e imprimir, así como las técnicas básicas y el uso de la prensa. La idea es imprimir una copia en prensa para poder ir viendo el paso a paso del proceso de trabajo.

E228. Historietas: dibujar lo que imagino (Taller Cromá). Juan Facundo Saint Pierre [Argentina]

Vamos a intentar hacer nuestros propios cómics, dejar que la imaginación fluya, soltar la mano y ponerse a dibujar. El cómic será tratado como medio para mezclar el mundo que nos rodea y nuestro universo interior. Habrá juegos para destrabar la creatividad y se crearán personajes e historias. Se experimentará con distintos formatos y géneros, del fanzine al web-comic. La idea es exprimir la cabeza para que salgan ideas, llevar un cuaderno, encontrar inspiración.

E229. Muñecos con sello propio (Taller Cromá). Carla Capaccioni [Argentina]

En este taller se abordarán técnicas estimulantes para la creatividad. Brindaremos diferentes herramientas y un abanico de posibilidades para que cada uno pueda diseñar y fabricar su propio muñeco. Contenidos: del garabato a la idea, bocetado a mano. Juegos disparadores de la imaginación. Detección de la idea viable, diseño y confección de muñecos. Presentaremos diferentes materiales para rellenar, que se adecuan a diferentes resultados.

E230. Poesía visual (Taller Cromá). Alejandro Thornton [vivo-dito Studio - Argentina]

La poesía visual es un género híbrido que transita los bordes entre la escritura y el dibujo, y que trabaja con las oposiciones básicas entre el leer y el ver. Bajo el término genérico de poesía visual podemos encontrar una gran variedad de manifestaciones artísticas de una enorme diversidad, conectadas a disciplinas que abarcan casi todo el abanico de posibilidades de la expresión artística. Se brindarán conocimientos básicos acerca de autores y obras relevantes de la poesía visual y sus principales puntos de contacto a nivel histórico, estético y conceptual con los distintos movimientos artísticos del siglo XX. Luego, se materializarán los contenidos en obras o textos.

E231. Serigrafía Textil (Taller Cromá). Aldana Persia [Serigrafía Textil Buenos Aires - Argentina]

Taller teórico - práctico donde se explicarán las características de los materiales y las herramientas a utilizar para el desarrollo de la técnica. También se detallará el proceso de la misma, y con un shablón revelado (matriz) cada alumno realizará una estampa y se llevará el producto terminado. Finalizaremos con la limpieza de los materiales y con un espacio para las dudas y consultas que sean necesarias.

E232. Tipografías en 3D (Taller Cromá). Yamila Andrea Garab [TEC-ART - Argentina]

Experimentación con letras en tres dimensiones con uno, dos y puntos de fuga. Se explorará el uso de la perspectiva no sólo como vehículo para lograr estrategias para resaltar las letras respecto de un plano de fondo sino también para conocer las leyes de un espacio tridimensional.

E233. Branding: el proceso creativo para tu propia marca (Mi Primera Conferencia). Paola Hernández [CREA arq&art - Perú]

Las claves para desarrollar el *branding* de nuestra propia marca. El propio logo como el reto más difícil para el diseñador. El proceso creativo. Cómo desarrollarlo para que nos refleje lo mejor posible.

E234. Figurín Inicial (Taller). Carla Pandolfo [Universidad de Buenos Aires - Argentina]

La representación y lectura del cuerpo humano. Distintos abordajes expresivos de la representación de la figura humana.

E235. Gestión de experiencias: convirtiendo marcas en negocios valiosos (Mi Primera Conferencia). Sheylla Tomás [Universidade Estadual de Santa Cruz - Brasil]

¿Recuerdas el mejor concierto musical de tu vida? ¿Y el mejor viaje? Identificar los principales elementos que transforman situaciones comunes en experiencias inolvidables es una estrategia primordial para el desarrollo de un plan de experiencias de marca. Cuando diseñamos una marca, necesitamos comprender su promesa, su propuesta de valor y cómo traducirlas de manera auténtica. En esta actividad, vamos a comprender el papel del diseño en la construcción de la percepción de marcas en la mente y en el corazón del público consumidor.

E236. Joyería en papel: realización de broche plegado y calado (Taller). Ana Arlia [Argentina]

Entender a un material simple como es el papel, las técnicas de plegado y las técnicas de corte y calado, como herramientas para la creación. Aprender como los pliegues y calados pueden dar forma a un sinfín de objetos nuevos, además de los modelos de figuras del origami tradicional.

E237. Semiótica peirciana como instrumento para a construção de marcas fortes (Mi Primera Conferencia). Ivy Higinio Martins [Brasil]

A força da marca pós-moderna depende, principalmente, de seu potencial simbólico e do efeito interpretativo que provoca na experiência do público com ela. A semiótica peirciana possibilita a análise das mensagens e a compreensão dos procedimentos e recursos empregados nelas, além de questões relativas à cognição, suas causas, processos e efeitos, sem ignorar os contextos. Os conhecimentos obtidos nesses estudos são valiosos para a concepção de novas mensagens. Nesse sentido, o objetivo norteador desta proposta é demonstrar o uso da semiótica peirciana como instrumento para a construção de marcas fortes.

E238. De la caligrafía Antigua a la OpenType (Conferencia). Mercedes Brousson [Argentina].

Una revisión de la letra escrita. Desde sus inicios, pasando por la manera en la que nos hemos apropiado los diseñadores del texto para comunicar. Conocemos muchas fuentes pero sabemos que lo importante es aprender a usarlas y saber como nos ayudarán a comunicar. La tipografía es una herramienta de diseño que no pierde valor a lo largo de los años sino que ha sabido reinventarse a sí misma, unificarse en los distintos medios llegando a

las tipografías OpenType que son aptas para cualquier soporte y sistema.

E239. Diseño y diagramación de revistas científicas electrónicas (Conferencia). Adela Ruiz y María Eugenia Rojido [Facultad de Periodismo y Comunicación Social - Universidad Nacional de La Plata - Argentina]

En los procesos de edición técnica de revistas científicas electrónicas, el trabajo conjunto entre diseñadores en comunicación visual y editores científicos resulta fundamental para alcanzar y para garantizar la comunicabilidad de las publicaciones y de los textos, en sus diferentes formatos. Para el desarrollo de este género editorial específico, que en las ciencias sociales y humanas se encuentra en sostenido crecimiento, la articulación entre los saberes de los diseñadores y de los editores es lo que permite alcanzar la confluencia entre el procesamiento de los contenidos, el cumplimiento de los requerimientos formales y el tratamiento visual de los materiales.

E240. Diseño y fabricación digital a través del networking (Conferencia). Ilaria La Manna y Arturo De la Fuente [Fab Lab Argentina - Italia]

Análisis de las nuevas herramientas digitales de modelado 3D y de prototipado rápido, dentro del marco de la Red de Fab Labs mundial. Exhibición de las principales tendencias en diseño paramétrico y fabricación digital. Recorrido por sus aplicaciones en diversos ámbitos: social, educativo, ambiental, innovativo y tecnológico. Se pondrá el foco en el activo trabajo que desarrolla Fab Lab Argentina en *networking* compartido con otros Fab Labs Nacionales y de Latinoamérica, donde diversos profesionales participan de prácticas multidisciplinarias de diseño colaborativo en redes.

E241. El arte y el diseño: amantes, enemigos o amigos con derecho (Conferencia). Linda Valentina Barrera [Gober - Colombia]

Generar inquietudes sobre el arte y el diseño y la relación que desde hace tiempo vienen teniendo, el ver el objeto de expresión como un ente funcional o artístico, teniendo en cuenta el contexto con el que fue hecho y también la intención y la estética. Intentar que estos dos amantes se reconcilien y que no conlleve el inicio del uno (diseño gráfico) con el fin del otro (arte), sino que los reconciliemos y le demos esperanza a estas dos vertientes en el desarrollo del objeto.

E242. Entender sobre gestión financiera y administrativa en 1 hora (Conferencia). Luis Guido Saldaña y Guillermo Falgale [Fixfi - Argentina]

Acercar herramientas de gestión financiera que sirvan de soporte a la hora de tomar decisiones. Destacar el rol administrativo, las ventajas de un presupuesto y demás herramientas, sobre todo en un país como Argentina, que tiene tasas elevadas y cadenas de pago que demandan atención.

E243. Joomla! y el diseño responsivo para la web (Conferencia). Guillermo Bravo [Joomla - Chile]

Joomla! CMS ha ido evolucionando para adaptarse a las necesidades del mercado que la web requiere en estos

días. El llamado de los motores de búsqueda a convertir la web a un diseño adaptativo o responsivo es una señal clara de las nuevas necesidades en cuando al diseño y desarrollo web. Con las nuevas versiones de Joomla! CMS se cumple con cada uno de los estándares que los motores de búsqueda requieren, facilitando a los profesionales enfocarse en el diseño de la web.

E244. La marca-país (Invitado de Honor). Norberto Chaves [Argentina]

E245. La música en la imagen (Conferencia). Mariano Barrella [DG Music - Argentina]

Cómo producir, componer y realizar música contra imagen. Ampliar nuestra mirada sobre las problemáticas y posibles soluciones. Repaso de los compositores más destacados de la historia del cine. Creación y organización de materiales. Técnicas de composición. La inspiración. Producción integral.

E246. La usabilidad aplicada al comercio electrónico (Conferencia). Daniela Milier [Tienda Nube - Argentina]

El concepto de usabilidad y los cinco componentes esenciales a tener en cuenta para que un sitio de comercio electrónico sea usable: comprensión, eficiencia, memorización, errores y satisfacción. Cómo aplicar buenas prácticas de usabilidad con ejemplos reales y de esta forma, lograr la optimización de un sitio de ecommerce.

E247. Las marcas de moda como un elemento de inclusión social (Conferencia). Alejandro Gil [Fundación Universitaria del Área Andina - Colombia]

Como es el comportamiento, relación y uso de las marcas de moda en los jóvenes de la ciudad de Medellín. Cómo las marcas de moda funcionan como un elemento de inclusión social en el entorno universitario donde las personas se siguen validando más por referentes externos que en sus propias convicciones basados en los medios de comunicación con el único fin de buscar distinción y singularidad.

E248. Metodologías ágiles: diseñando sin desperdicio (Conferencia). Santiago Bustelo [Kambrica - Argentina]

Proyectos que se vuelven interminables, clientes insatisfechos y productos finales con los que el equipo no se siente orgulloso, son problemas comunes a muchos proyectos de diseño. No sólo son problemas evitables, sino que en los últimos años han surgido, desde la ingeniería industrial e ingeniería de software, definiciones y herramientas que resultan aplicables a todas las disciplinas de diseño. Se verán conceptos fundamentales como la triple restricción, definiciones objetivas de Calidad y Desperdicio, la diferencia entre problemas bien definidos y problemas complejos, bases de la metodología Scrum, y un caso real de aplicación de estos principios en un proyecto de diseño.

E249. SmartFail. Transformando en inteligentes a nuestros errores (Conferencia). Luciana Colabella [Argentina]

SmartFail es una metodología de reflexión sobre el error. Todos cometemos errores, por eso es importante poder analizarlos y conocerlos en profundidad para poder

aprender de ellos. Proponemos conocer qué es un error inteligente y como aprender a perder el miedo a equivocarnos al emprender una nueva actividad.

E250. Tarifario de diseño gráfico y trabajo asociativo (Conferencia). Guillermo Yachelini, Joaquin Muriel, Claudio Volta y Rodolfo Williner [Cámara de Diseñadores en Comunicación Visual - Argentina]

La creación de un tarifario y cómo le sirve actualmente a miles de profesionales en Argentina como referencia a la hora de cotizar trabajos de diseño gráfico. Representantes de la Cámara de Diseñadores en Comunicación Visual (CDCV) de Rafaela contarán su experiencia como agrupación en la gestión de trabajo asociativo.

E251. ¿Cómo construyo mi marca? (Conferencia). Silvana Demone [Vibra diseño - Argentina]

Un paso a paso de cómo construir una marca, con los puntos a tener en cuenta desde el diseño del logotipo hasta toda la identidad corporativa completa. Tips para la construcción de una marca efectiva, llamativa y con identidad.

E252. Diseño social: ¿Tendencia, enfoque, campo de acción? (Conferencia). Helen Rocío Martínez y Adriana Bastidas [Universidad Autónoma de Colombia - Colombia]

La definición de Diseño Social, aunque cada vez más clara, sigue tornándose amplia, diversa y -para muchos- confusa. Se pondrá de manifiesto las diferentes visiones del Diseño Social, así como los marcos teóricos, históricos y metodológicos que lo caracterizan; con el propósito de establecer claridades y reflexiones que permitan entenderlo, no para limitarlo, sino para comprender desde qué ópticas y aplicaciones se hace uso y apropiación del mismo. Para esto, determinamos tres ejes de reflexión de este concepto: cómo tendencia, cómo enfoque metodológico y cómo área o campo de acción.

E253. La moda en sociedades de consumo y sus alcances en el diseño (Conferencia). Carolina Nicoletti [Duoc UC - Chile]

Moda es un producto simbólico cultural propio de nuestra sociedad, la propensión a un cierto "modo de vestir" ha existido desde tiempos remotos. La industrialización y posteriormente la globalización la ha democratizado configurando discursos de moda hegemónicos de la mano de las tendencias que definen ideologías y símbolos, moldeando cuerpos, identidades e ideas. Para acercarnos a estas reflexiones la ideología, el mercado y el producto (y/o servicio) se desmenuzan para decodificar el entramado socio-cultural que los contiene, configurando el marco de las propuestas de modas y tendencias que se suceden día a día influenciando el desarrollo de diseño.

E254. Lo extraño y lo familiar en los libros Imago (Conferencia). Diana Moreno Reyes [Uba - Colombia]

Un recorrido histórico por la evolución de la ilustración gráfica y las tipologías existentes de libros ilustrados. Establecer una aproximación a las características de cada uno de los géneros de libros ilustrados y proponer el reconocimiento de un tipo de libro contemporáneo que se identifica por su naturaleza híbrida, la ausencia

de palabras y una minoría de lectores. Se analizará la lectura de imágenes, su sentido y las distintas perspectivas teóricas que contribuirán a argumentar la existencia de los que proponemos llamar Libros Imago.

E255. Lo que nos dicen las murallas: street art, graffiti y otros (Conferencia). Juan Reyes [DuocUC - Santo Tomas - Chile]

Abordar los inicios del arte urbano, conocer la historia y la evolución de diversas técnicas y sus tendencias, así como su relación con la sociedad en distintos periodos de tiempo. Conocer sobre el mundo del arte callejero donde conviven diferentes expresiones artísticas urbanas y explicar la diferenciación que existe entre graffiti, street art y otras manifestaciones.

E256. Metodología de trabajo en proyectos de desarrollo creativo (Conferencia). Mauro Rojas [EDCOM - Escuela de Diseño y Comunicación Visual ESPOL - Ecuador]

A través de un repaso en formato portafolio, la conferencia girará en torno a la problemática de la metodología de trabajo en proyectos de desarrollo creativo, para reflexionar acerca del camino al que se enfrentan los nuevos profesionales de arte y diseño, sugiriendo y compartiendo líneas de trabajo y métodos de creación al momento de embarcarse en un proyecto.

E257. Ontología del language visual (Conferencia). Manuel Leal Greikk [WTCV Audiovisual Services & Productions - Venezuela]

La ontología del lenguaje está basada en una comprensión extremadamente poderosa de las posibilidades expresivas y tiene un amplio margen de intervención. Nos brinda recursos creativos cuyo fin puede ser generar espacios de comunicación mas eficientes, innovando así los mercados de diseño. Se busca develar la anatomía del proceso comunicativo en los espacios creativos de la expresión visual con el fin de explorar posibilidades de mejora en el ejercicio del diseño, el marketing y la publicidad.

E258. El temido proceso creativo de una marca: amigate y dominalo (Mi Primera Conferencia). Debora Grossoni [Argentina]

Una guía paso a paso para que soluciones eficazmente cualquier proceso creativo y no te quedes atascado en tu cabeza. Dedicado a jóvenes diseñadores que aún encuentren trabas a la hora de resolver con confianza y éxito una pieza de diseño de cualquier tipo. Nos servirá de ejemplo un diseño de marca, que suele ser el proceso más desafiante. Desde la identificación del partido conceptual, hasta la presentación al cliente, pasando por la definición del estilo y los primeros bosquejos, surfando la crisis del "no se me ocurre nada", hasta el dominio absoluto y resolución final exitosa.

E259. 15 técnicas prácticas para conseguir trabajo de diseñador (Conferencia). Marcelo Cutini [Grimpo - Argentina]

El diseño y sus variadas disciplinas se encuentran próximos a llegar a su punto de equilibrio entre la demanda y la oferta laboral. Aún existen nichos donde la demanda se encuentra en el rango alto y otras donde la saturación

laboral relativa está próxima. Es por eso que muchos diseñadores pugnan por encontrar su lugar bajo el sol. Conocé 15 técnicas prácticas para mejorar tus posibilidades de ser elegido para el próximo trabajo.

E260. 99 preguntas sobre cómo innovar en diseño (Conferencia). Patricia Claudia Barrios [W C - Argentina]

¿Qué evita el paso determinante de lo probable a lo tangible?. El deseo de ir más allá de lo conocido y de explorar lo que está fuera de lo común revela oportunidades que nunca habrían podido surgir sin esa curiosidad. La unión casual de ideas opuestas que toman desprevenido a quien las observa puede ser más estimulante y gratificante que una unión de ideas organizada de modo más tradicional. Todo lo nuevo proyecta energía y entusiasmo, y suma a la madurez y sabiduría de los diseñadores tradicionales que aportan la estabilidad y el equilibrio esencial. La convivencia es el secreto para las nuevas perspectivas. El pensamiento alternativo rompe las normas y requiere la intrépida imaginación de un aventurero dispuesto a todo.

E261. Cómo armar una presentación (Conferencia). Jerónimo Rivera [House-producciones.com - Argentina]

Como armar una presentación y poder lograr que nuestros clientes acepten y comprendan nuestra iniciativa. Muchas veces, nos encontramos con la imposibilidad de poder desarrollar presentaciones efectivas, que tengan como fin, poder presentar nuestras ideas de comunicación (tanto de diseño como de publicidad) a clientes actuales o futuros. ¿Cuáles son las mejores formas posibles de mostrar una idea a un cliente?.

E262. Del boceto a la maqueta digital (diseño industrial) (Conferencia). Luciano Cianni y Lucas López [lcdStudio - Argentina]

Explicación y metodología del proceso de diseño, integrando herramientas del boceto a mano alzada, la ilustración digital, el modelado 3d y la generación de imágenes, utilizando motores de render 3d + retoque digital. Cada una de las herramientas explicadas dentro de su rol protagónico en las etapas o fases de elaboración de una idea hasta el producto en el proceso de diseño. Importancia del uso de nuevas tecnologías aplicadas al proceso de diseño y como estas han cambiado las metodologías convencionales y hasta la forma de diseñar.

E263. El visual merchandising y la práctica profesional (Conferencia). María Emilia Peralta [Puro Carmesí Soluciones Retail - Argentina]

Para comprender cómo medir el tiempo de exhibición de un producto debemos recurrir a diversas herramientas visuales y de mercadotecnia, pero antes debemos analizar muy bien nuestros objetivos y metas para desarrollar así planes de acción acotados a tales fines. Presentación de una nueva manera de ver el visual *merchandising* desde la gestión integrada de los conceptos de producto.

E264. Fielto: reflexiones para el diseño de autor sudamericano (Conferencia). Pablo Emanuel Insaurrealdí [Argentina]

El fieltro es el textil más antiguo que conoce la humanidad. Con 10 mil años en la historia y hecho de fibras de

lana, recorre e interpela la historia de todo el mundo. Los países sudamericanos, con una fuerte tradición de ganadería ovina, se ubican entre los mayores exportadores desde el siglo XIX hasta la actualidad. Pero estas exportaciones, en su gran mayoría, son como productos intermedios o bien, sin ningún valor agregado. En nuestra región, en la última década, este textil no tejido tomó lugar en el diseño de autor en producciones seriadas de tipo artesanal o semi-industrializado en las más diversas aplicaciones, tanto en arquitectura, diseño industrial, textil e indumentaria.

E265. Gestión de la propiedad intelectual para diseño (Conferencia). Guillermo Navarro [Argentina]

Una mirada legal y técnica para diseñadores las formas de protección o gestión de los derechos de propiedad intelectual. Mediante la explicación de los pilares fundamentales del derecho de propiedad intelectual y con un lenguaje ameno y participativo sin tecnicismos legales se propone abordar y despertar la necesidad de gestionar los derechos de propiedad intelectual. El diseñador o profesional afín debe conocer de mejor forma los derechos que lo asisten como profesional y además estar preparado para los nuevos conflictos en las áreas de su incumbencia.

E266. Luz y color mediante instalaciones de video mapping (Conferencia). Esteban Plaza [Instituto Metropolitano de Diseño, Universidad Politécnica Salesiana - Ecuador]

Luz, color y el sonido son elementos que forman parte de las estructuras de comunicación de mensajes, estando presentes en entornos reales que interactúan directamente con las superficies o estructuras físicas, y en entornos virtuales mediante soportes de visualización como pantallas de video. Así mismo se puede señalar que el *video mapping*, como técnica de arte digital versátil en constante evolución, se construye a través de los elementos comunicacionales mencionados anteriormente, lo cual permite llegar a producir entornos de realidad aumentada capaces de estimular los sentidos visuales y sonoros sin la necesidad de eliminar elementos del entorno físico del espectador.

E267. Problemáticas de diseño: el nuevo paradigma de mobile y wearables (Conferencia). Paula Cintioni y Gerardo Pinkus [Mobomo - Argentina]

Los universos de las interfaces para dispositivos móviles y la tecnología *wearable* plantean un cambio de paradigma en la forma de pensar la interacción con los usuarios mediante interfaces más complejas desde el planteo pero a la vez muchísimo más simples en su ejecución. ¿Cómo se piensa el diseño para pantallas cada vez más pequeñas? ¿Cómo transformar nuestro rol de diseñadores para ofrecer soluciones en el futuro?

E268. Técnicas profesionales de maquillaje para fotografía de moda (Conferencia). Melissa Martínez [Corporación unificada nacional de educación superior - Colombia]

Demostración en vivo de los procesos y técnicas de maquillaje que se llevan a cabo en la producción de fotogra-

fía de moda o publicitaria. Preparadores y selladores de piel, manejo de la saturación del color frente a cámaras y luces, técnica *contouring* ideal para perfilar y esculpir el rostro, corrección de pigmentos, manejo de pestañas postizas y tips profesionales a tener en cuenta para un resultado impecable.

E269. Usabilidad en el mundo real. La cultura manda (Conferencia). Miguel Carruego [Tienda Nube - Argentina] ¿Qué es el diseño de experiencia de usuario? ¿Qué es la usabilidad? ¿Qué es un modelo mental, para qué sirve y por qué usarlo? Realismo dependiente del modelo. La idea de que una teoría o una imagen del mundo es un modelo y un conjunto de reglas que relacionan los elementos del modelo con las observaciones. La cultura como modelo.

E270. Ars cartographica: letras para que esté viva la traza (Conferencia). Fabio Eduardo Ares [Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires - Argentina]

Los planos, los mapas y las cartas representan un espacio geográfico a través de un conjunto de elementos del lenguaje visual, entre los que se encuentran los íconos, las letras, las líneas, los plenos, las texturas y el color. Dentro de este amplio repertorio gráfico es difícil encontrar aquellos que prescindan de los textos como una forma de referenciar, explicitar, nombrar, indicar, informar o identificar, e incluso para decorar. Establecer algunas relaciones entre la cartografía histórica de Buenos Aires y las letras, ¿para qué se incluyeron?, ¿de qué manera? y ¿a qué responde la forma que adoptaron?

E271. Metodología de diseño para sistemas de rehabilitación (Conferencia). Cristian David Chamorro, Nicolás Ramírez y Juan Antonio Urbano Rodríguez [Universidad del Valle - Colombia]

Se presenta una metodología donde se definen los requerimientos de diseño para sistemas de rehabilitación humana (casos específicos: mano, hombro y rodilla). Para el desarrollo de esta metodología se tiene en cuenta los rangos de movimiento presentes en las actividades de la vida diaria (AVD), la situación de discapacidad transitoria y un contexto de vulnerabilidad geográfica que rigen las condiciones de los usuarios a tratar (paciente y especialista de la salud).

E272. Pensar como diseñador, no como estudiante de diseño (Conferencia). John Alfredo Arias Villamar [Facso de la Universidad de Guayaquil - Ecuador]

Evolucionar los conocimientos adquiridos por medio de la experimentación práctica cognitiva, para producir nuevas respuestas que el medio comercial y social exige. Las ideas son para experimentarlas con acciones factibles y no con hipótesis ingenuas. Si el diseño funciona este existe, sino existe es porque no funcionó. Estructurar líneas visuales acordes a la necesidad social actual, por medio de estrategias cognitivas, icónica, tendencial y funcional, para generar conocimiento que favorezca desde el punto de vista personal hasta laboral. Lo que se aprende en el aula, ¿es 100% factible en el campo laboral?

E273. Styling contemporáneo: criação de imagem de moda hoje (Conferencia). Tatiana Evagelidis e Layla Mendes [Sigbol Fashion - Brasil]

A moda é um fenômeno que faz parte da formação dos indivíduos enquanto sociedade, e como todo produto da cultura, possui caráter dinâmico. Dentro de uma cadeia de geração de valor, representa a ligação entre uma indústria (das mais significativas em termos econômicos e de abrangência global) até o consumidor final. Assim, ferramentas de comunicação são essenciais no diálogo entre indústria e público. Sendo também a moda uma problemática da estética, a imagem se consolida como sua principal ferramenta de comunicação. O Styling, consiste na criação da imagem de moda e, como tal, precisa estar de acordo com a contemporaneidade.

E274. ¿Para qué necesitamos investigar los diseñadores? (Conferencia). Silvy Meja [SM Studio - Colombia]

El temor a la insatisfacción del cliente sigue siendo un problema para los diseñadores que apenas comienzan. ¿Como logro que mi diseño le guste al cliente? La pasión por diseñar, por aplicar los elementos novedosos hacen que el diseñador diseñe para si mismo, porque incorpora elementos que le gustan a él, pero que no requiere el negocio ni lo desea el usuario. Las herramientas para generar un desarrollo integral que satisfaga las necesidades del cliente. Los posibles enfoques de la investigación en diseño aplicando estrategias de pensamiento crítico y analítico a la hora de abordar un proyecto. Sólo cuando desarrollamos empatía con nuestro usuario podremos visualizar soluciones adecuadas a sus necesidades y su contexto de uso.

E275. Aventura editorial Rocambole. Arte, diseño y contracultura (Conferencia). Ricardo Cohen [Rocambole], Lucas Lombardía, Flavio Mammini y Leandro Marenzi [Troupe Comunicación - Argentina]

Exposición del proceso creativo, editorial, de producción y auto gestión del libro del diseñador y artista Ricardo Cohen "Rocambole" Arte, Diseño y contracultura. El mismo Rocambole, el diseñador, el editor y el productor gráfico de la publicación, narrarán los detalles técnicos y prácticos de esta obra concebida además bajo el financiamiento colectivo.

E276. Collage addiction (Taller Croma). Ignacio Rivas [Argentina]

Este taller se dirige a cualquier persona amante del arte tenga o no conocimientos sobre pintura, diseño gráfico, fotografía entre otras ramas. Van a comprobar acá, que la práctica del collage manual es una verdadera pero sana adicción, que libera cuerpo y mente permitiendo expresar nuestras ideas de una manera única y muy divertida. Se tratarán temas como la introducción al collage, el collage contemporáneo, su metodología y materiales ideales. En la parte práctica, se crearán collages que serán expuestos en el mismo una vez finalizados, con la idea de compartirlos con el resto de los asistentes. Finalmente, se compartirá información útil para aquellos que quieran realizar collage manual regularmente. Se brindará info para recurrir a bibliografía obligatoria, lista de artistas con

sus respectivas páginas web, direcciones para comprar papel, y revistas o libros antiguos entre otros.

E277. Dibujando con hilos (Taller Croma). Sol Kessler [Argentina]

El bordado nos permite reunirnos a compartir, dibujar y conectarnos con el hacer manual desde una perspectiva creativa. El taller está orientado a descubrir algunas de las posibilidades que el hilo nos ofrece a la hora de dibujar. Será un espacio introductorio donde trabajaremos distintas puntadas para crear entramados y texturas.

E278. Diseño, desarrollo y producción de tablas de skate (Taller Croma). Federico Listorti [Argentina]

Desde la idea a la materialización de una tabla de *skateboarding*, pasando por el diseño y desarrollo del *shape* (forma) de la tabla y la conjunta integración de formato, gráfica y marca, hasta la fabricación del producto terminado, revisando y teniendo como parámetro inicial los diferentes procesos productivos aplicados al diseño. Repasaremos las diferentes formas y funcionalidades según la modalidad de cada tipo de tabla, partiendo desde la creación e identidad de una marca y su integración con el diseño gráfico y formato de la tabla, para su posterior realización en una maqueta física. Se explicarán diferentes procesos, desarrollos y técnicas de fabricación de una tabla de *skateboarding* según el tipo de modelo a producir, atendiendo como parámetro el diseño basado en la producción, su posterior comunicación con las diferentes áreas de trabajo y su seguimiento. Concluiremos con la presentación individual del producto final realizado por los participantes del taller en formato físico.

E279. Flash tattoo day (Taller Croma). Guillermo Ryan [Argentina]

Un taller de diseño de flashes para tatuajes, desde la idea inicial, composición, color y diseño final teniendo en cuenta la colocación en el cuerpo, donde cada alumno pueda desarrollar su propio estilo.

E280. Geome+rica: Geometría experimental (Taller Croma). Hernán Lombardo [Argentina]

El objetivo de este taller es experimentar con la geometría mediante la creación de módulos y tramas. Entender su lógica y aplicación en el diseño y el arte contemporáneo. El taller aporta una mirada descontracturada sobre la geometría, la construcción de módulos y patrones. Sus usos y aplicaciones en el diseño y el arte contemporáneo. Dividimos el taller en tres instancias, en primer lugar una charla teórica donde veremos conceptos generales, imágenes y usos en diferentes épocas y culturas. Luego pasamos a la acción donde cada alumno realizará diferentes módulos y patrones en papel usando técnicas de dibujo, pintura y stencil. La instancia final es la experimentación y debate con el material creado. El taller concluye con la realización de un mural colectivo con las piezas creadas por los alumnos.

E281. Humor gráfico (Taller Croma). Lia Copello [Argentina]

Cómo la imaginación puede convertir situaciones de todos los días en ideas relatables para crear nuestro

propio personaje o comic. Cómo usar (y abusar) de las redes sociales para llegar a la mayor cantidad de muros posibles con nuestra idea, hasta romper Internet. Y si todo falla nos quedamos con un lindo dibujo para poner en la heladera.

E282. Intervención de objetos (Taller Croma). Paula Marcovsky [Argentina]

Exploraremos a través de ejercicios creativos en los cuales usaremos técnicas aplicadas a distintas superficies como madera, tela y papel. Vamos a poder aprender las ilimitadas propiedades y usos de los Uni Poscas, Uni Paint y Uni Chalk.

E283. Lettering en graffiti (Taller Croma). Lucas Domínguez [Argentina]

Este taller propone una vista desde adentro sobre el amplio mundo del graffiti. En esta ocasión, se enseñará a desarrollar y comprender los letrados (*lettering*) que se ve a diario en las diferentes superficies de la ciudad. Se darán a conocer algunos secretos y trucos para un mejor manejo de los materiales que se utilizan, normalmente, para pintar. De la mano de anécdotas e historias sobre graffiti, aquellos inscriptos en el taller, se verán cada vez más involucrados, de manera tal que deberán generar su propio estilo de letras y hasta una nueva identidad (*tag* o sobrenombre). La intención del taller es dar un puntapié inicial para aquellos que quieren generar vastos conocimientos sobre esta área, para así comenzar a pintar o vivir más de cerca el *sketching* de graffiti.

E284. Serigrafía en vivo (Taller Croma). Ignacio Giraudi [Argentina]

Vamos a imprimir en serie una imagen de un artista invitado. Los participantes verán diferentes formas de preparar un shablón para su impresión, colocación del mismo en la mesa de impresión, ubicación de topes de registro y por último podrán imprimir la obra sobre papel. Los invitados tendrán la posibilidad de llevarse sin costo una serigrafía firmada y numerada por el misterioso invitado sorpresa.

E285. Tipografía experimental (Taller Croma). Luciano Veron [Argentina]

Dirigido a estudiantes, diseñadores, profesionales y público en general, que están interesados en la experimentación tipográfica, en la expresión del signo gráfico como imagen y su valor como herramienta de comunicación. El taller será teórico-práctico, se abordará el concepto y las bases de la tipografía como así también la creación de un sistema de signos experimentales sin necesidad de previos conocimientos.

E286. El diseñador, ser liminal entre disciplinas (Mi Primera Conferencia). Luis Marín [México]

Los cambios económicos, políticos y sociales ocurridos a nivel global han incidido en los mecanismos de vinculación y proyección mediante el trabajo colaborativo, en los cuales el diseño ha representado un factor importante para la integración de comunidades académicas y profesionales, promoviendo la interacción entre campos del conocimiento mediante proyectos inter, multi y trans-

disciplinarios. Esta conferencia se enfocará en identificar las fases de dicha interacción, así como los niveles de participación del diseñador en este proceso, con el fin de localizar nichos de oportunidad para potenciarlo a través de la implementación de estrategias de comunicación y la producción de diseños.

E287. El diseñador, un catalizador de sociedades (Mi Primera Conferencia). Laura Orrego [Colombia]

El diseñador se ha consagrado como un catalizador de sociedades, pues en sus manos y en su cabeza están los componentes necesarios para transformar por completo una cultura. Sin embargo, la creatividad sin técnica no es nada, pues la materialización de los elementos que se immortalizaran en el tiempo no existiría, pero ¿es esta técnica realmente bien usada hoy en día?. El diseñador del siglo XXI está respondiendo a las necesidades de una sociedad que busca ser catalizada o se perdió en la búsqueda de su musa, mientras se dejó absorber por la técnica y la tecnología.

E288. Graficación vectorial a partir de aplicaciones móviles (Taller). Andrés Parra Díaz [CUN - Colombia]

Adobe desarrolla diferentes utilidades en aplicaciones móviles en función de complementar el trabajo creativo y sincronizar nuestros flujos de trabajo. Se profundizará en estas herramientas de bocetación y diseño vectorial para la colaboración de graficación buscando ofrecer a la comunidad soluciones eficientes y de calidad para el cada día como profesionales. Se propone en el taller un concurso dinámico con el incentivo de premios de software de diseño.

E289. Moldería: una herramienta para el diseño (Taller). Miguel Ángel Cejas y María Teresita Gómez Castelli [Universidad de Buenos Aires - Argentina]

La moldería es la herramienta fundamental para diseñar y construir prendas, simplifica el proceso de pasar de un plano, un dibujo, a la realidad. Cuando se aprende a utilizar una técnica de moldería, nos elimina obstáculos, permitiéndonos crear más fácilmente.

E290. ¿Para quién diseñamos?. Encuentro entre diseño y sociedad (Mi Primera Conferencia). María Belén Galetto [Argentina]

Como diseñadores podemos enfrentar la realización de una pieza de diseño de manera autónoma. Cuestionando desde este punto el quehacer de la disciplina asociado al rol de mediadores. El objetivo es poner en crisis el trabajo del diseñador, cuestionar su lugar de productor imparcial entre un emisor y una audiencia receptora, tratando de detectar qué posibilidades reales tenemos de tomar posición desde nuestro trabajo como productores de imágenes sociales. Esto implica que como profesionales debemos alejarnos de las generalizaciones y abordar nuestros proyectos teniendo en cuenta la complejidad que las audiencias presentan.

E291. Diseña cinema. El diseño gráfico aplicado al cine (Conferencia). Juan Bacaro [Bachaco.com // Estudio Creativo Virtual - Venezuela]

Una charla esclarecedora acerca del diseño de pósters y el de diseño de créditos para cine. Desde los primeros

intentos de promoción, pasando por el diseño de marquesinas y logotipos. Las disciplinas de la publicidad y el diseño gráfico, la tipografía en el cine mudo y los hábitos y clichés en los pósters de cine según tendencias y épocas. Además, se suma una breve historia del cartel y toda la serie de artilugios de *merchandising* que se han ido acoplado a cada momento de la cinematografía, sus autores y los géneros. Comprender y deconstruir la cronología del diseño de créditos. También se hace una revisión de las secuencias iniciales más populares de la historia y los diseñadores y directores detrás de cada una de ellas.

E292. Diseño de gamification (Conferencia). Alejandro Lang y Guido Olomudzski [Filous - Argentina]

Gamification es el uso de técnicas y lógicas lúdicas para comprometer a las personas, motivar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas. De forma resumida podríamos decir que *gamification* es la intersección, con un encuadre lúdico, entre: psicología organizacional, prácticas motivaciones, educación y tecnología. Este nuevo concepto de diseño hace que sea un campo multidisciplinario que no puede ser ajeno a los profesionales del diseño.

E293. El perfil del diseñador y su incapacidad para el negocio. (Conferencia). Jorge Piazza [redargenta - Argentina]

Por qué nos cuesta convertir al diseño en un negocio. La capacitación del diseñador gráfico hoy en día tiene una importante falencia producto de desconocer cual es la salida laboral más usual. El 95% de los estudiantes de diseño se proyecta como profesional independiente, eso significa que van a tener que conformar una empresa (aunque más no sea unipersonal), y por consiguiente no solo deben saber diseñar, sino también, llevar a cabo la gestión de su propio estudio.

E294. Emprender en el mundo de la moda (Conferencia). María Laura Leizza [Estudio M doble L - Argentina]

La creación de una colección en el mundo de la moda requiere de un proceso de desarrollo, ya que se trata de una parte esencial en la actividad de toda empresa de indumentaria. Un diseñador tiene responsabilidades que van más allá de la fase de diseño; conocerlas con anticipación hará más real y viable nuestra intención de emprender en este rubro.

E295. Guía gastronómica para diseñadores gráficos (Conferencia). Aura María Cifuentes Montalvo [Fundación Academia de Dibujo Profesional - Colombia]

El mundo del diseño gráfico es realmente amplio y abarca un gran abanico de posibilidades para su desarrollo. Una de estas es la participación en proyectos involucrados con el mundo gastronómico, enfrentando temas profundos e interesantes como la psicología del color, el lenguaje de las formas, la psicología del consumidor, entre otros. Contribuir a la documentación de información para el diseñador gráfico, específicamente desde el área gastronómica, lo que representa un gran soporte para la investigación de ambas disciplinas.

E296. Herramientas de modelado y animación para elaboración de productos en 3D (Cinema 4D) (Conferencia). Joffre Bernardo Loor Rosales [Universidad de Guayaquil - Ecuador]

En la creación de nuevos productos habitualmente se inicia con una lluvia de ideas y finaliza con la producción del objeto físico. Durante todo este proceso se encuentra la fase conocida como el Diseño del Concepto, la cual permitirá a los diseñadores esculpir, tallar y dar dimensiones precisas a formas complejas virtuales a través del software CINEMA 4D Studio R16, con el uso de herramientas elementales para el modelado, animación y configuración de Render dando como resultado imágenes y videos tridimensionales.

E297. Internet of things: el diseño industrial como emprendedor (Conferencia). Fernando Sola Alvarez [WOLOX IoT - Argentina]

Las grandes oportunidades para crear nuevas empresas están en el desarrollo de productos tecnológicos que combinen software y hardware. Los nuevos equipos emprendedores necesitan contar con conocimientos en 3 ejes: Negocios, tecnología y diseño. Es así que los diseñadores tienen la oportunidad de ser los nuevos protagonistas en creación de nuevas empresas.

E298. La comunicación de las marcas de lujo (Conferencia). Cintia Scardino [Uno Medios SA - Argentina]

Nos comunicamos a través de las marcas. Las marcas de lujo traen aparejado un caso específico, por ser marcas elegidas por consumidores con emociones particulares. ¿Qué es una marca de lujo? ¿Qué tipo de consumidores la elige? ¿Porque elegimos algunas marcas y otras no? Las marcas ¿Son amadas?

E299. ¿Eres diseñador? Felicitaciones, ganaste un ticket al futuro! (Conferencia). Agustín Gómez Vega [Noblink TV S.A. - Argentina]

No existió mejor época en la historia para ser diseñador, que los tiempos en los que vivimos actualmente. La evolución de la humanidad se aceleró drásticamente exigiendo un nivel de calidad de experiencias que aquellos que no puedan brindarlas quedarán fuera del juego en muy pocos años. Hoy como nunca los diseñadores somos los responsables de la creación de estas nuevas experiencias en todos y cada uno de los detalles de cualquier producto o servicio. Y lo mejor aún está por venir...

E300. El Tarot como técnica intuitiva para la creación de perfiles de consumidor (Conferencia). Sergio Donoso y Erik Ciravegna [Universidad de Chile - Chile]

Normalmente los perfiles de consumidores a los que el Diseño debe dar respuesta, se basan en técnicas de investigación social, entre ellas, las de la economía y en consecuencia del marketing. Como todos aplican los mismos instrumentos, casi siempre llegan a los mismos resultados, lo que no produce innovación. Se presenta una alternativa al marketing, basada en la intuición de la lectura del tarot y en los arquetipos estudiados por Carl Jung, trascendentes a cualquier cultura y por tanto capaces de generar nuevos perfiles y escenarios innovativos.

E301. En el mapa del video arte (Conferencia). Mihaela Radulescu de Barrio de Mendoza [Pontificia Universidad Católica del Perú - Rumania]

El arte y el diseño de audiovisuales recrea constantemente sus modos de ser/hacer, sus conceptos y sus formas desde la redefinición del mismo estatus de la creación, de sus referentes y significados. Pero, en la dimensión transversal de sus transformaciones, se encuentra siempre una vocación de diálogo que invita a replantear la relación del ser humano con el conocimiento, concebido como necesidad e impulso. Se explorarán las posibilidades del video arte, desde el experimento de lenguajes hasta la diversidad de poéticas en la creación ficcional y el video ensayo.

E302. Las pinzas: el paso al volumen y tridimensión (Conferencia). Ángela Esther Aranda [Universidad Tecnológica Nacional Mar Del Plata - Argentina]

En el trazado del molde o patrón destinado a la confección de indumentaria, se prevé la conformación anatómica del cuerpo humano (esquema tridimensional) a fin de adaptar el textil (bidimensional) a la silueta, de acuerdo al diseño proyectado, aplicando, para lograrlo, recursos como recortes, pliegues, pinzas, etc.

E303. Latinoamérica, tierra prometida del diseño (Conferencia). Cristina Amalia López y Paolo I. G. Bergomi [Asociación Argentina de la Moda /CONPANAC / Modelba / ALADI - Argentina]

El emprendedor tiene dentro de sí una especie de arte expansivo, un *ars aspergendi*, un impulso vital que le brota en grandes oleadas apremiantes y ansiosas, que busca convertirlo, muy pronto, en algo que se pueda tocar, tangible, concreto. Latinoamérica es la tierra prometida de millones de hombres y mujeres con la capacidad de revolucionar la globalización con ideas y hechos avanzados, empresas innovadoras y proyectos visionarios. Es tal la fuerza y la capacidad emprendedora de los latinos que han logrado superar e imponerse, contra viento y marea, a una historia propia y ajena plagada de ideologías estatistas y populismos burocráticos y demagógicos, nacidos por cesárea y finiquitados en el olvido sobre sus propias y olvidables cenizas. Nada detiene la imaginación de nuestra gente. Latinoamérica es la tierra prometida del diseño.

E304. Los periódicos latinoamericanos, su historia y diseño (Conferencia). Luis Acosta [Argentina]

Una recorrida por la historia de los periódicos impresos de América Latina, desde el siglo XIX hasta hoy. Nacimiento, tirada, estilos de redacción y formato gráfico. Públicos al que van dirigidos. El paso al color. El surgimiento de la infografía. Los cambios en la entrada al siglo XXI. La actualidad y desafíos a enfrentar.

E305. Proxémica emocional en diseño industrial (Conferencia). Arturo Estrada [UNPA - México]

El diseño industrial y la arquitectura necesitan de un nuevo concepto en cuestión de metodología para diseñar, tanto espacios como objetos que los habiten, y la proxémica emocional no brinda esas variables para generar objetos pensados en la experiencia del usuario. En el

ámbito profesional, las empresas privadas facilitan un gama de objetos que llevan toda la teoría implícita en sus diseños para que los use un ser humano, pero no llevan ninguna experiencia previa para ser aceptados desde un inicio y son cambiados o rechazados a pesar de ser ergonómicamente factibles o funcionales.

E306. Diseño de experiencia de usuario (UX) (Conferencia). Juan Manuel Carraro, Carolina Avalis, Yanina Duarte, Rodrigo Hurtado y José Luis Martínez [Argentina]

Conferencia-panel con la participación de Carolina Avalis (Líder de UX, contenidos e innovación en Telefónica/Movistar de Argentina), Rodrigo Hurtado (UX Manager en Garbarino.com) José Luis Martínez (Interactive Experience and Mobile Leader en IBM Argentina) y los autores del libro *Diseño de experiencia de usuario: cómo diseñar interfaces digitales amigables para las personas y rentables para las compañías* Yanina Duarte y Juan Manuel Carraro. Se abordarán temas como: cuáles son las buenas prácticas a tener en cuenta para diseñar interfaces amigables, cómo se gestionan proyectos de UX, cuáles son las métricas cuantitativas y cualitativas que deben considerarse, cómo incorporar las técnicas y procesos de UX dentro de un equipo u organización en forma paulatina y sin generar quiebres.

E307. Diseño e ilustración en los cuentos clásicos de niños (Mi Primera Conferencia). Carolina Valderrey [Impulsos creativos - Argentina]

Comprender como fueron los orígenes de la ilustración en los cuentos clásicos de niños tomando como eje y herramienta a tres títulos emblemáticos y controversiales cada uno en su tiempo; Caperucita Roja, Blancanieves y Alicia en el país de las maravillas. Las ilustraciones, en la actualidad, son fundamentales para la comunicación con los pequeños lectores, ya sea por los trazos o los llamativos colores que logran que las historias puedan contarse con mayor fidelidad y dinamismo acercando al lector a la historia desde una perspectiva más sensorial y emotiva, manteniendo una relación realista y perfeccionada de la historia, alimentando a la imaginación y aportándole mayores datos visuales para elaborar los escenarios de cada momento de la historia.

E308. Ilustración: se busca camino propio (Mi Primera Conferencia). Camila Henríquez [Chile]

Pasan los años y buscar una voz propia en la ilustración es una obsesión que no deja respirar. Contar, armar y rearmar la vida a mano alzada, va junto a la construcción de la historia de cada uno. Busco y re-busco el camino, el de mi historia, el de mis suspiros y el como contarlos. Hoy la ilustración, antes el diseño, mañana el grabado, dentro de unos años será la literatura, después la pintura y finalmente volver al origen, a lo básico, a lo esencial ¿Cuál es el camino? ¿Hacia donde, cómo y de qué manera? En eso estoy. Y lo quiero contar.

E309. No sé dibujar (Mi Primera Conferencia). Luciano Néstor Omar Quintana [Argentina]

La importancia del dibujo como herramienta o medio para llegar a un fin. Buscando formas de combatir el

miedo o bloqueo que hemos desarrollado a lo largo de los años ante la práctica de dibujar.

E310. 10 cosas que tu sitio web debe tener para generar una audiencia comprometida (Conferencia). Constanza Rebolledo y Mariana Achelat [Diseños Tinca Ltda - Chile]

En el marco del diseño de experiencias digitales, el rol comunicador del diseñador es esencial para alcanzar y cautivar nuevas audiencias.

E311. Branding: el desafío de las marcas (Conferencia). Sergio Miranda Reyes [UST - Chile]

Cada persona posee un encanto, una mirada, una forma de comunicar. Debido a una amplia competencia que existe entre marcas de la misma categoría y ante la nueva mirada que cada del nuevo consumidor. Las marcas tienen que hacer lo suyo, abrir las puerta, sincerarse y demostrarnos de lo que son capaces de entregarnos a cambio de nuestra preferencia y lealtad. Desde hace un tiempo, nos hemos dado cuenta de forma innegable que las marcas tienen una personalidad que los destaca y que los define dentro de esta búsqueda constante de enamorarnos y de que les juremos amor eterno

E312. Diseño de interacción con gestos (Conferencia). Constanza Vera [Interadditive - Chile]

En el siglo XXI, las personas buscan interactuar, tanto con las demás personas como con los objetos cotidianos, usando, por ejemplo, las redes sociales. Sin embargo, objetos como el mobiliario siguen siendo estáticos y monótonos, no permitiendo al habitante interactuar con ellos. Se presenta una experiencia de diseño de interacciones basadas en gestos, y su aplicación al desarrollo de un objeto de iluminación interactivo, que permite al habitante modificar sus ambientes y adaptarlo a su estado de ánimo. Las interacciones mediante gestos son naturales a las personas, y es una tendencia en el diseño de mobiliario, decoración e iluminación.

E313. El color como estrategia publicitaria (Conferencia). Lucas Viñas [Estudio Lucas Viñas - Argentina]

La psicología del color nos permite entender cómo las grandes marcas potencian las cualidades de sus productos y/o servicios utilizando los significados que le atribuimos al color de manera inconsciente. Cuando la aplicación de este conocimiento se amplía a todos los mensajes de un mismo emisor, se obtiene como resultado una alta identificación por parte de los posibles clientes. Para poder sobresalir en un mercado tan competitivo y de tanta producción visual, se vuelve una necesidad atender y entender las cualidades de los colores con los que hablamos. Todo es color, tanto de una buena comunicación como de una mala.

E314. El diseño en ámbitos poco convencionales (Conferencia). Ramiro Pérez [pérezdiseño - Argentina]

¿Hay diseño gráfico en una cárcel de máxima seguridad? ¿Qué rol cumple el diseñador gráfico en un área oncológica? ¿Qué nos pasa cuando la profesión se desarrolla en espacios desconocidos en el ejercicio de interpretar y reinterpretar la formación como una necesidad en pos

de poder traducir la palabra natural a un idioma desconocido con la idea fija de entablar un diálogo posible.

E315. El mundo emprendedor para los diseñadores (Conferencia). Leticia Carolina Lopez, Rina Di Maggio, Romina Lamarque, Verónica Mariani y Paula Rossi [La Minipymer - Uruguay]

Como ingresar a la profesión independiente: 10 tips de 5 expertas para tu desarrollo profesional. Si estás pensando en desarrollar tu profesión desde la independencia, te asesoramos acerca de los principales aspectos a tener en cuenta: Cuándo dar el gran paso (si todavía estás en relación de dependencia). Cómo comenzar (si recién te recibiste). Qué impuestos deberás pagar (para tener en cuenta al valorar tus servicios). Cómo valorar tus servicios.

E316. Innovar en el diseño para insertarse en el mercado global. El caso Onn Style (Conferencia). Miguel Cadeiras [Onn Style - Argentina]

Analizar la estrategia desde la cual un Start Up de producción local mira al mundo con la innovación y el diseño como valor agregado. Se desarrollará el caso Onn Style, un proyecto de Cascos Urbanos de bicicleta cuyo objetivo es resolver la tensión entre la seguridad y el estilo para marcar tendencia en un mercado en crecimiento en las principales ciudades del mundo.

E317. Inspiración al diseñar moda, del mito al proceso creativo (Conferencia). Margarita María Ríos Montoya [Universidad Autónoma de Manizales - Colombia]

Al hablar de diseñar moda aparece constantemente “la inspiración”, referida por diseñadores como parte o resultado del proceso; concebida como tema, momento mágico, respuesta, atribuyendo a ésta un contenido polisémico casi mágico que hace confuso el papel que tiene en la moda. Se realiza una investigación, en búsqueda del sentido de la inspiración para el diseñador de moda colombiano en su proceso creativo; partiendo del mito para develar que el papel de la inspiración al diseñar moda transita desde ser un momento de “iluminación divina” a ser una fase del proceso creativo.

E318. Instalación, mapping y performance: poéticas audiovisuales contemporáneas (Conferencia). Juan Felipe Cabrera López y Matías Corno [Independiente - Colombia]

Las posibilidades del diseñador de imagen y sonido en el campo del arte contemporáneo. Tendencias en la producción audiovisual artística: *visual music*, concierto audiovisual, *video mapping*, video instalación; interacción entre arte y tecnología: tecnologías analógicas y digitales cómo herramientas para la creación artístico-audiovisual; artes combinadas: audiovisual, teatro, danza y plásticas cómo parte de una sola obra.

E319. Música 2.0: el rol de comunicadores y diseñadores (Conferencia). Guillermo Weibchen [Camuflaje - Argentina]

Desde hace más de una década, la industria musical ha entrado en un colapso provocado por los avances tecnológicos (entre ellos Internet) y el cambio en las prácticas

sociales de los consumidores. Esto plantea a futuro la desaparición de soportes y roles que los diseñadores y comunicadores desarrollan desde hace varias décadas. Pero los nuevos medios y prácticas de los consumidores y productores de contenido, abren nuevas puertas y roles que se deben aprovechar. ¿Qué debemos hacer los diseñadores y comunicadores?

E320. Narrando con imágenes fotográficas en la vida cotidiana (Conferencia). Claudio Ricartes, Gimena Ayrala, Anne-Laure Pouchard Serra, Valeria Ricartes y Sitkov Tania [Fotógrafo - Argentina]

Nociones y conceptos para adquirir los conocimientos básicos para comprender el uso de una narración visual a través de imágenes fotográficas. Recomendaciones teóricas y propuestas prácticas para orientar en el conocimiento de los exponentes y páginas de redes sociales que trabajan con la narración visual.

E321. Photoshop como herramienta de ilustración. Sketch y representación de productos (Conferencia). Luciano Cianni [lcdStudio - Argentina]

Photoshop como generador de imágenes para las diferentes etapas del proceso de diseño: sketch con tabletas, *blueprints* y render 2D de diferentes calidades. Las herramientas del soft desde el punto de vista de un ilustrador.

E322. Rediseño e innovación (Conferencia). Álvaro de Jesús Guarín Grisales [Universidad EAFIT - Medellín - Argentina]

La Innovación es una de las mejores estrategias que tienen industriales, comercializadores y diseñadores para la permanencia y crecimiento de sus negocios. El disponer de una herramienta que facilite y agilice el desarrollo de productos innovadores juega un papel muy importante por la disminución en el tiempo de respuesta y la asertividad para lograrla. Se presenta entonces un método basada en el Rediseño Estructurado de productos que permite desarrollar propuestas novedosas con alta posibilidad de ser innovadoras. Esta propuesta en sí misma es un rediseño de otras tomadas como referentes y a las cuales se integran herramientas de fácil manejo pero de comprobada efectividad en el Diseño.

E323. El diseño entre lo efímero y lo permanente (Conferencia). Paola Alejandra López Gambarte [Bolivia]

Analizar la reutilización y la resignificación del diseño conocido como efímero en arquitectura (pabellones de exposición, centros de olimpiadas universales, etc.). Analizar los factores que llevan a dicho cambio, a estudiar esta tipología, su importante función comunicativa, y el cambio retórico en la representación de su mensaje al usuario, que justifique su actual sentido simbólico y funcional.

E324. La gestión comercial de un diseñador gráfico (Conferencia). Carlos Andreatta [CA Comunicación y Capacitación Estratégica - Argentina]

Emprender una actividad comercial implica generar distintas acciones que se traducen en una sola palabra: Gestión. El diseñador gráfico que opte por el complejo camino de llevar adelante su propio negocio debe manejar

ciertos aspectos claves que son decisivos para lograr el éxito comercial.

E325. Marca Perú: ¿patrimonio cultural o estrategia comercial? (Conferencia). Iván Alexander Méndez Espinoza [Universidad Señor de Sipan - Perú]

Aceptada por los peruanos como una intensa marca gráfica identificatoria resultado de un trabajo estratégico y creativo, es hoy, la *lovetmarks* de sus ciudadanos. Amor y respeto, reflejados en su uso y aplicaciones visuales. Es ¿patrimonio cultural o estrategia comercial? El patrimonio cultural, casi siempre tangible para su análisis, se muestra aquí como intangible, mezcla de orgullo, procedencia e involucramiento con el crecimiento del país, y no se divorcia del patrimonio cultural al transformarse en una generosa estrategia comercial, que permite que la peruanidad no sólo se comparta y admire, sino que genera un sentimiento de propiedad: una marca amada y respetada, una *lovetmark*, una marca país.

E326. Moda e historia. Estrategias conceptuales para las colecciones de moda (Conferencia). Edward Venero [Pontificia Universidad Católica del Perú - Perú]

En Perú, las marcas de moda han desarrollado un interés sustantivo por la creación de colecciones temáticas en base a su historia. Se valen de estrategias conceptuales de diseño que implican la valoración del patrimonio, no sólo en lo referente a sus objetos sino también a sus personajes representativos, a momentos de la historia, a lugares. La presentación de algunas de estas colecciones tiene como fin resaltar la importancia de los contenidos culturales en el diseño de moda y desarrollar una visión sintética sobre su capacidad de apelar a la memoria colectiva y a los relatos que ésta contiene, sobre todo tratándose de los relatos educacionales que la gente ha aprendido en sus primeros años de formación.

E327. Sistemas de inovação tecnologica: o design como ferramenta estrutural (Conferencia). Amilton Arruda, Pablo Bezerra e Isabela Moroni [Universidade Federal de Pernambuco - Brasil]

A capacidade de inovação é a junção de competências econômicas, tecnológicas e projetuais que permitem a um país, uma comunidade ou mesmo uma empresa, produzir ou comercializar produtos com características diferentes, e por essa razão, competitivos. O design pela sua capacidade criativa e de coordenação é o ponto central do processo de inovação, momento no qual a criatividade pode trazer contribuições decisivas para qualidade final do produto. Nesse sentido, o design não deve ser considerado como um valor a mais, mas sobretudo como um fator estrutural de um sistema. Em 10 passos podemos demonstrar o caminho desde uma business idea até o mercado.

E328. Tecnologias, dispositivos e recursos do escaneamento tridimensional no raciocínio projetual (Conferencia). Riccô Júlio e Cibele Taralli [Universidade de São Paulo - FAU - Brasil]

O estudo e resgate histórico do processo, o estado da arte e possibilidades futuras de se projetar ou desenvolver

produtos industriais com ênfase na aplicação do escaneamento tridimensional. Assim, o principal objetivo do estudo é averiguar possibilidades de linguagens, dispositivos, simulações geradas pelos recursos de escaneamento tridimensional, para a formação e instrumentação de designers com habilidades em projeto de produto, adotando-se uma visão histórica e progressiva da evolução dos recursos e tecnologias digitais a partir do funcionamento da fotografia, além de sua inserção e contribuição como representação para raciocínio projetual.

E329. Un siglo de diseño. Tres etapas en la evolución del diseño en el siglo XX (Invitado de Honor). Norberto Chaves [Argentina]

Un siglo de diseño. Tres etapas en la evolución del diseño en el siglo XX Un siglo de diseño. Tres etapas en la evolución del diseño en el siglo XX Un siglo de diseño. Tres etapas en la evolución del diseño en el siglo XX

E330. Mesa de Invitados de Honor: ¿Ser diseñador freelance, emprendedor o empresario? (Invitado de Honor). María Victoria Arrieta, Alfredo Cattán y Martín Wolfson [Argentina]

Cómo dar los primeros pasos para encausar nuestras ideas y transformarlas en un proyecto rentable. Cómo decidir qué formato laboral es el que mejor se adapta a nuestros objetivos. Cómo capacitarse para obtener herramientas de disciplinas administrativas que no nos son afines. Cómo manejarse con socios, proveedores, clientes y colegas.

E331. Mesa de Invitados de Honor: ¿Cómo construyo mi estilo creativo? (Invitado de Honor). Fabricio Ballarini, Doris Capurro, Andy Cherniavsky, Miki Friedenbach y Mariano Lucano [Argentina]

Cómo surgen las ideas y cómo se puede generar innovación permanentemente. El estilo creativo, ¿es innato o se puede construir? Cómo resaltar nuestras características para que sean nuestra marca registrada. Cómo influyen los recursos tecnológicos en la creatividad.

E332. Mesa de Invitados de Honor: ¿Cómo vender mis diseños al mundo? (Invitado de Honor). Guillermo Casarotti, Laura Muchnik y Francisco Murray [Argentina]

Qué hace que un diseño trascienda las fronteras. Cómo apuntar a otros mercados y adaptarnos a distintos lenguajes, costumbres y mensajes. ¿Se puede imponer nuestro estilo o es necesario ceder ante los requerimientos externos?

E333. Mesa de Invitados de Honor: ¿Cuál es el futuro del diseño? (Invitado de Honor). Juan Manuel Carraro, Marcela Molinari, Guillermo Oliveto, Vivian Urfeig y Martín Vivas [Argentina]

Qué perspectivas atraviesan a los distintos campos del diseño. Cuáles son las oportunidades a aprovechar. Cómo acompañar y capitalizar el desarrollo tecnológico desde nuestro rol. Cuáles son las herramientas digitales que optimizan y potencian el trabajo del diseñador.

2. Nuestra Feria de Diseño - IX edición

Con la asistencia de más de 800 personas, en el marco del X Encuentro Latinoamericano de Diseño, se realizó con éxito la novena edición de Nuestra Feria de Diseño, espacio en donde estudiantes y egresados de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo expusieron, promocionaron y vendieron sus productos de diseño, los días miércoles 29 y jueves 30 de julio en la sede de Mario Bravo. Nuestra Feria es un proyecto realizado en conjunto entre el Encuentro y Generación DC (red social de estudiantes y egresados de la Facultad). El acceso fue totalmente libre y gratuito y la recaudación por venta de productos fue íntegramente para los estudiantes y egresados. Participaron 29 marcas: Amor divino, Amura, Artepad, Balerinas Vestidas, Bük, Coco Blas Mato, Cuarto Colorado, Efecedé - Objetos Artesanales, Estudio H Objetos, Eugenia Frontini Accesorios de autor, FlorDecora, Fly Design, Guáá Lorita, Hilem Handbags, Lou Lou, Maldito tu eres, Midori Akamine, Miusta, Mofla, Morcis Swimwear, Nadja, Paper Dreams, Pepita, Plié, RODA Espíritu Sustentable, Tientto, Titto's by Memi, Tropa de Culto y Waikik.

3. Stands

El Encuentro contó con un espacio en la sede Jean Jaurès, en donde distintas editoriales y revistas especializadas en diseño expusieron sus productos, algunos de los cuales estuvieron a la venta o fueron distribuidos en forma gratuita.

Estuvieron presentes en esta edición con un stand las siguientes 14 marcas: NOBUKO SA | CP67, SBS Librería Internacional, Pequeño Editor, Crann, RedArgenta, Wolkowicz Editores, Libros del Zorro Rojo, Producción gráfica, Chikismiqui Magazine, Editora Moebius, La Papelera de Reciclaje, Editorial Área Paidós, Troupe Comunicación y Fundación ARGRA.

4. Concursos

Durante el transcurso del X Encuentro Latinoamericano de Diseño se realizaron los siguientes certámenes: Premio a la ilustración latinoamericana - UP [Quinta edición] "Vivo Latinoamérica" y el Concurso de Diseño Sustentable [Primera edición] "Ecolatino" Productos + Campañas de Comunicación, entre los cuales se reunieron más de 4500 trabajos de autores de toda América Latina (estudiantes y profesionales).

Los ganadores fueron anunciados el jueves 30 de julio en el cierre del X Encuentro.

A continuación se detallan los nombres de los ganadores de los certámenes:

Premio a la Ilustración latinoamericana (quinta edición):

- "Simbiosis en Si sostenido", de Tobías Divad Nauj (Colombia), primer premio compartido.
- "Caminantes", de Matías Santiago (Argentina), primer premio compartido.

Concurso de Diseño Sustentable (primera edición):

Campañas de Comunicación:

- "¡Te ves bien rebien!", de Juan C. Vacaro Torres (Venezuela), primer premio compartido
- "Campaña bio té", de Santiago Quintero Restrepo (Colombia), primer premio compartido

Producto:

- "DechEco", de Félix Pedrazzini (Argentina), primer premio compartido

5. VI Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño / Foro de Escuelas de Diseño

En el marco del X Encuentro Latinoamericano de Diseño se realizó el VI Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño, en forma conjunta con el IX Plenario del Foro de Escuelas de Diseño, integrado por más de 350 instituciones educativas de diseño de América y Europa, el 27, 28 y 29 de julio. [La información completa del Congreso se encuentra publicada en esta edición en pp. 33-136]

6. La Nueva Generación Creativa

En la décima edición del Encuentro Latinoamericano de Diseño los estudiantes y jóvenes profesionales de todas las áreas de la disciplina participaron de diversos espacios de intercambio, exposición y consulta:

- Diseño sin Fronteras, espacio de vinculación y presentación de proyectos, productos, negocios y propuestas innovadoras en 7 minutos. La dinámica se realizó el miércoles 29 de julio donde participaron 24 emprendedores.
- Foro de Estudiantes y Jóvenes Profesionales del Diseño Latino, espacio de debate para que estudiantes y jóvenes profesionales de América Latina reflexionen, intercambien ideas y desarrollen propuestas que les sirvan tanto para aplicar en su ámbito académico como en su carrera profesional.
- Ronda de Portfolios de Diseño Latino, espacio que contó con la participación de un grupo interdisciplinario de profesionales destacados del campo del diseño y las industrias culturales quienes, a modo de consultoría breve, trabajaron con cada proyecto de estudiantes y jóvenes profesionales que se presentaron.
- Mi Primera Conferencia, espacio donde se realizaron 40 conferencias, estas tuvieron una duración de 20 minutos cada una. Fueron dictadas tanto como por profesionales como por estudiantes.

7. Índices del X Encuentro Latinoamericano de Diseño

En esta sección se presenta la información básica de las actividades y sus expositores en índices que facilitan su acceso.

Los índices de a) Expositores y b) Actividades se organizan alfabéticamente por el apellido y título de la

presentación, respectivamente (identificando el número del resumen de la misma para su fácil localización en esta edición de Actas de Diseño).

a) Expositores que dictaron actividades en la X edición del Encuentro Latinoamericano de Diseño 2015

- Achelat, Mariana. 10 cosas que tu sitio web debe tener para generar una audiencia comprometida [E310] p. 170
- Acosta, Luis. Los periódicos latinoamericanos, su historia y diseño [E304] p. 169
- Acosta, Marina. El diseño de la información periodística. La modernización de la prensa gráfica en Argentina [E212] p. 160
- Adúriz, Verónica. Trabajar bien, diseñar mejor: coaching en el DG [E052] p. 143
- Aguilar Gómez, Diego Andrés. Ficciones y realidades de la holografía en las artes [E028] p. 141
- Alba González, Marian. Interviniendo el subconsciente creativo del diseñador [E030] p. 141
- Ale, Sebastián. Mi primer art toy [E121] p. 151
- Alfaro, Diego. Diseño de personajes fantásticos [E059] p. 144
- Almada, René. Cómo hacer un guión breve en 150 minutos [E017] p. 140
- Alvarez, Silvia. Filtro para decotextil [E004] p. 138
- Álvarez Heduan, Facundo. La suma de las partes: qué sabe la neurociencia sobre la creatividad [E113] p. 150
- Andreatta, Carlos. La gestión comercial de un diseñador gráfico [E324] p. 171
- Aranda, Ángela Esther. Las pinzas: el paso al volumen y tridimensión [E302] p. 169
- Ares, Fabio Eduardo. Ars cartographica: letras para que esté viva la traza [E270] p. 166
- Arias Villamar, John Alfredo. Pensar como diseñador, no como estudiante de diseño [E272] p. 166
- Arlia, Ana. Joyería en papel: realización de broche plegado y calado [E236] p. 162
- Arosa, Andrea. Hangeul: un alfabeto, múltiples lecturas [E063] p. 144
- Arrieta, María Victoria. Mesa de Invitados de Honor: ¿Ser diseñador freelance, emprendedor o empresario? [E330] p. 172
- Arru, Marco. Introducción a la comunicación interna [E055] p. 144
- Arruda, Amilton. Sistemas de inovação tecnologica: o design como ferramenta estrutural [E327] p. 172
- Aryan, Eugenia. Contar lo mejor de uno sin abrir la boca [E098] p. 148
- Aryan, Eugenia. Diseñar indumentaria con materiales no textiles [E172] p. 156
- Avalis, Carolina. Diseño de experiencia de usuario (UX) [E306] p. 170
- Avila, Blanca Perla. Proceso de creación, diseño y desarrollo de grafica urbana [E128] p. 151
- Ayrala, Gimena. Narrando con imágenes fotográficas en la vida cotidiana [E320] p. 171
- Bacaro, Juan. Diseña cinema. El diseño gráfico aplicado al cine [E291] p. 168
- Baleeiro, Ligia. Monitoramento de macrotendências [E127] p. 151
- Ballarini, Fabricio. La suma de las partes: qué sabe la neurociencia sobre la creatividad [E113] p. 150
- Ballarini, Fabricio. Mesa de Invitados de Honor: ¿Cómo construyo mi estilo creativo? [E331] p. 172
- Barra, Daniela. Construcción identitaria de un producto musical independiente [E042] p. 142
- Barrella, Mariano. La música en la imagen [E245] p. 163
- Barrera, Linda Valentina. El arte y el diseño: amantes, enemigos o amigos con derecho [E241] p. 163
- Barrios, Patricia Claudia. 99 preguntas sobre cómo innovar en diseño [E260] p. 165
- Barrios, Patricia Claudia. Typomanía: Historias visuales con tipografías [E218] p. 161
- Bassino, Ignacio. 3er. Plenario Red Digital de Diseño [E131] p. 152
- Bastidas, Adriana. Diseño social: ¿Tendencia, enfoque, campo de acción? [E252] p. 164
- Bello, Alejandra. Tejiendo redes: networking para profesionales creativos [E033] p. 141
- Benedetti, Luciana. Soy emprendedor. ¿Cómo desarrollo mi marca en internet? [E104] p. 149
- Benítez, Daiana Marisol. Asentamientos y límites. Lo cotidiano, lo social y las practicas del construir [E013] p. 139
- Bentivegna, Sergio Darío. Cómo hacer contratos en diseño y no morir en el intento [E023] p. 140
- Bergomi, Paolo I. G.. Latinoamérica, tierra prometida del diseño [E303] p. 169
- Berkowicz, Marcos. Sublimación 3D. Vinilo, plotter y transfer [E178] p. 157
- Bernal García, Gabriel. Marcas dinámicas, sinergia exitosa! [E082] p. 147
- Bezerra, Pablo. Sistemas de inovação tecnologica: o design como ferramenta estrutural [E327] p. 172
- Bijelic, Vera. Fenomenología y diseño: el espacio vivido [E070] p. 145
- Boria, Tatiana. Diseño y maquetación por email. Tendencias y recursos [E210] p. 160
- Boudevin, Ángeles. Conocimiento artesanal como valor agregado [E183] p. 157
- Bran Gallego, Miguel Ángel. Comunicación objetual en ayudas técnicas a partir del diseño universal [E204] p. 159
- Braun, Ricardo. Estética & Rock [E136] p. 152
- Bravo, Guillermo. Joomla! y el diseño responsivo para la web [E243] p. 163
- Brousson, Mercedes. De la caligrafía Antigua a la OpenType [E238] p. 162
- Bustelo, Santiago. Metodologías ágiles: diseñando sin desperdicio [E248] p. 163
- Bustelo, Santiago. UX y diseño de interacción: usabilidad aplicada [E198] p. 159
- Butlow, Daniel Enrique. Protección legal de los diseños y creaciones en el nuevo código civil y comercial argentino [E048] p. 143
- Cabrera López, Juan Felipe. Instalación, mapping y performance: poéticas audiovisuales contemporáneas [E318] p. 171
- Cabrera Parada, María Laura. Combi Box Camper. Diseño de equipamiento para Campers VW [E014] p. 139
- Cadeiras, Miguel. Innovar en el diseño para insertarse en el mercado global. El caso Onn Style [E316] p. 171
- Caicedo, María Fernanda. El diseño, rol activo en el ecosistema de la economía socialmente responsable [E099] p. 148
- Caldentey, Guillermo G.. Tatuaje: historia, arte y salud [E179] p. 157

- Candendo, Jesica. Experiencia INCUBA, generando nuevos paradigmas [E160] p. 155
- Canga, Adriana. Inspiración: ¿cómo promover un estado creativo? [E185] p. 157
- Cao, Emiliano. Una vida simple, saludable y feliz nos hace más creativos [E074] p. 146
- Capaccioni, Carla. Muñecos con sello propio [E229] p. 162
- Capurro, Doris. Mesa de Invitados de Honor: ¿Cómo construyo mi estilo creativo? [E331] p. 172
- Carbone, Mariela. Interiorismo: estrategias para el ejercicio de la profesión [E102] p. 149
- Cárdenas Fincheira, Tomás. Reutilizaciones de residuos en nuevos materiales [E049] p. 143
- Cardenas, María Jimena. Alta rentabilidad en negocios de moda [E132] p. 152
- Carlos, Matilde. 3er. Plenario Red Digital de Diseño [E131] p. 152
- Carral, Aurora Mabel. Rojo-Azul-Amarillo. El desafío de la paleta limitada [E177] p. 156
- Carraro, Juan Manuel. Diseño de experiencia de usuario (UX) [E306] p. 170
- Carraro, Juan Manuel. Mesa de Invitados de Honor: ¿Cuál es el futuro del diseño? [E333] p. 172
- Carrascal, Carlos. Movilidad, freelancing y emprendimiento: oportunidades y necesidades del diseño y la comunicación [E140] p. 153
- Carrazzoni, María Milagros. Cultura digital: constelación de cambios [E094] p. 148
- Carruego, Miguel. Usabilidad en el mundo real. La cultura manda [E269] p. 166
- Casarotti, Guillermo. Mesa de Invitados de Honor: ¿Cómo vender mis diseños al mundo? [E332] p. 172
- Castrillon, Jorge. La sorpresa y el impacto, claves en la búsqueda laboral [E162] p. 155
- Castro, Iván. La travesía fotográfica [E021] p. 140
- Casuccio, Silvana. Serigrafía sobre tela [E124] p. 151
- Cattan, Alfredo. Mesa de Invitados de Honor: ¿Ser diseñador freelance, emprendedor o empresario? [E330] p. 172
- Cazorla Naranjo, Raúl Ernesto. Pensando visualmente, creatividad para cartelismo [E143] p. 153
- Ceball, Alex. Nuevas tendencias en ilustración de moda y comercial [E142] p. 153
- Cejas, Miguel Ángel. Moldería: una herramienta para el diseño [E289] p. 168
- Celsi, Pablo. 3er. Plenario Red Digital de Diseño [E131] p. 152
- Cerezoli, María José. La sustentabilidad, como eco moda [E005] p. 138
- Cernadas, Ana. La marca: características y proceso de registro en Argentina [E192] p. 158
- Cerón, Victoria. La innovación del tejido a telar. Tejiendo diseño [E148] p. 153
- Chamorro, Cristian David. Metodología de diseño para sistemas de rehabilitación [E271] p. 166
- Chaves, Norberto. Diseño y Arquitectura: fronteras y solapamientos [E091] p. 148
- Chaves, Norberto. La marca-país [E244] p. 163
- Chaves, Norberto. Un siglo de diseño. Tres etapas en la evolución del diseño en el siglo XX [E329] p. 172
- Chavez, Ariel Ireneo. Fotografía de viajes: el registro flâneur [E046] p. 143
- Cherniavsky, Andy. Mesa de Invitados de Honor: ¿Cómo construyo mi estilo creativo? [E331] p. 172
- Chirivino, Micaela. El futuro del mundo editorial: chau papel, hola bit [E044] p. 143
- Cianciardi, Glaucus. Design Biomimético [E145] p. 153
- Cianni, Luciano. Del boceto a la maqueta digital (diseño automotriz) [E090] p. 147
- Cianni, Luciano. Del boceto a la maqueta digital (diseño industrial) [E262] p. 165
- Cianni, Luciano. Photoshop como herramienta de ilustración. Sketch y representación de productos [E321] p. 171
- Cifuentes Montalvo, Aura María. Guía gastronómica para diseñadores gráficos [E295] p. 168
- Cimato, Julio César. Diseñando una nueva generación: la tecnología como base [E024] p. 140
- Cintioni, Paula. Problemáticas de diseño: el nuevo paradigma de mobile y wearables [E267] p. 165
- Ciravegna, Erik. El Tarot como técnica intuitiva para la creación de perfiles de consumidor [E300] p. 169
- Cittá Giordano, Víctor. Mind Games. Otro enfoque de los problemas de diseño [E202] p. 159
- Cohen, Ricardo. Aventura editorial Rocambole. Arte, diseño y contracultura [E275] p. 166
- Colabella, Luciana. SmartFail. Transformando en inteligentes a nuestros errores [E249] p. 163
- Colombo, María. Cortar. Pegar. Pensar [E224] p. 161
- Contino, Eleonora. Grandes marcas de moda: relato de una experiencia europea [E101] p. 149
- Copello, Lia. Humor gráfico [E281] p. 167
- Corno, Matías. Instalación, mapping y performance: poéticas audiovisuales contemporáneas [E318] p. 171
- Cortés Fandiño, Jaime Enrique. Diseño web social: inclusión y participación [E187] p. 157
- Cortés Pérez, Anny. El trazo: elemento conector entre la mano y el corazón [E110] p. 149
- Couto, Jorge. Reflexiones sobre la imagen: un grito interminable e infinito [E166] p. 155
- Crescente, Yanina. La proyección audiovisual como herramienta de iluminación escénica [E170] p. 156
- Cristofani, María Alejandra. El management del diseño [E188] p. 157
- Cristofani, María Alejandra. Foro de Estudiantes y Jóvenes Profesionales del Diseño Latino: ¿Cómo aprender a valorar el trabajo propio y ponerle el precio adecuado a nuestros productos o servicios? [E214] p. 160
- Cruz García, Cayetano José. XYZ: arte colectivo inspirado por los algoritmos evolutivos [E009] p. 139
- Cutini, Marcelo. 15 técnicas prácticas para conseguir trabajo de diseñador [E259] p. 164
- D'Angelo, Max. Descubrí el mundo de la animación [E133] p. 152
- Danna, Matías. Pegatinas [E122] p. 151
- De la Fuente, Arturo. Diseño y fabricación digital a través del networking [E240] p. 163
- Degiuseppe, Ana. Ganadores XVII El Ojo de Iberoamérica 2014 [E147] p. 153
- del Valle Capriotti, Carina. La identidad gráfica de vinos y aceites como patrimonio cultural [E191] p. 158
- Delettieres, Teresa. Telar aborígen. Técnicas de ayer en textiles de hoy [E129] p. 151
- Della Vecchia, Víctor. Arte arte arte en el espacio. Intervenciones efímeras y espacio [E012] p. 139
- Demone, Silvana. ¿Cómo construyo mi marca? [E251] p. 164

- Di Benedetto, Evangelina. La comunicación: el arte de crear tu diseño [E038] p. 142
- Di Maggio, Rina. El mundo emprendedor para los diseñadores [E315] p. 171
- Di Pasquale, Leandro Javier. Tropezar varias veces, con la misma piedra y diferentes tecnologías [E149] p. 153
- Díaz Palomino, María Antonia. Aseoramiento de prendas para diseño de moda [E088] p. 147
- Díaz, Luis. Punto de encuentro: ilustrando mundos [E007] p. 139
- Dieguez, Gustavo. Nómades, efímeras, transitorias. Experiencias en el espacio público [E216] p. 160
- Diez, Martín. Dirección de arte. De la bidimensionalidad a la tridimensionalidad [E043] p. 142
- Dini, Anabella. Cómo vender sweaters con 40°C de térmica [E157] p. 154
- Dini, Anabella. Todos los emprendimientos son iguales [E197] p. 158
- Domínguez, Lucas. Lettering en graffiti [E283] p. 167
- Domínguez, Sandra. Interiorismo: estrategias para el ejercicio de la profesión [E102] p. 149
- Donoso, Sergio. El Tarot como técnica intuitiva para la creación de perfiles de consumidor [E300] p. 169
- Duarte, Yanina. Diseño de experiencia de usuario (UX) [E306] p. 170
- Dubay, Christian. Nuevas segmentaciones en moda [E032] p. 141
- Echeverría, Germán. Mercado editorial: revolución entre el papel y lo digital [E164] p. 155
- Elichirigoity, Natalia. Letras robustas [E065] p. 145
- Espín, David. La deconstrucción del negocio del DG [E169] p. 156
- Estrada, Arturo. Proxémica emocional en diseño industrial [E305] p. 169
- Evagelidis, Tatiana. Styling contemporâneo: criação de imagem de moda hoje [E273] p. 166
- Faerm, Steven. Del Secundario a la Universidad: la experiencia transicional de los estudiantes de Diseño de Moda [E075] p. 146
- Fagalde, Guillermo. Entender sobre gestión financiera y administrativa en 1 hora [E242] p. 163
- Fajardo Mariño, Adriana. Dibujando letras populares [E119] p. 150
- Farias, Cecilia. Cómo mejorar la experiencia web en una tienda online [E156] p. 154
- Farina, Marcos. Caperucita y la bestia [E116] p. 150
- Firtman, Maximiliano. 3er. Plenario Red Digital de Diseño [E131] p. 152
- Fonts, María Fernanda. Matemos al freelancer: en defensa del trabajo en equipo [E084] p. 147
- Fornieles, GIO Ilustración textil: una alternativa para dibujantes [E190] p. 158
- Freire, Gabriel. Descubrí el mundo de la animación [E133] p. 152
- Friedenbach, Miki. Mesa de Invitados de Honor: ¿Cómo construyo mi estilo creativo? [E331] p. 172
- Frino, Leonardo. Tipografía ilustrada [E051] p. 143
- Fuentes, Simón. Creando mi propio sketchbook [E118] p. 150
- Gadea Lara, Tais. La sustentabilidad y comunicación en el diseño [E163] p. 155
- Galetto, María Belén. ¿Para quién diseñamos? Encuentro entre diseño y sociedad [E290] p. 168
- Gallegos, María Belén. Composición: La casa. Simulacro de diseño de vivienda [E002] p. 138
- Gamberini, Paula. El dibujo de las telas. Los 7 pliegues básicos [E003] p. 138
- Garab, Yamila Andrea. Tipografías en 3D [E232] p. 162
- García, Abel F.. Las nuevas formas del trabajo global: Outsourcing, Crowdsourcing, Coworking, Crowdworking [E171] p. 156
- García, Nahuel. Cómo diseñar la vida de un artista [E107] p. 149
- Garrido, Josefina. El espacio de donde surgen las ideas [E068] p. 145
- Garrido, Juan Manuel. La suma de las partes: qué sabe la neurociencia sobre la creatividad [E113] p. 150
- Gaviria, Juan Manuel. Lograr una comunicación efectiva entre el diseño y el mundo [E081] p. 146
- Giambruno Pardo, Gonzalo Antonio. El diseño, rol activo en el ecosistema de la economía socialmente responsable [E099] p. 148
- Giarratana Narvaéz, Flavio René. Experiencias, reflexiones y conceptualizaciones de un alumno pasante en docencia [E039] p. 142
- Gil, Alejandro. Las marcas de moda como un elemento de inclusión social [E247] p. 163
- Gilardi, Lucas. Nómades, efímeras, transitorias. Experiencias en el espacio público [E216] p. 160
- Giraudi, Ignacio. Serigrafía en vivo [E284] p. 167
- Gómez Castelli, María Teresita. Moldería: una herramienta para el diseño [E289] p. 168
- Gómez Vega, Agustín. ¿Eres diseñador? Felicitaciones, ganaste un ticket al futuro! [E299] p. 169
- Gomez, Sergio. Cómo diseñar un personaje [E016] p. 140
- González Fandiño, María Isabel. Gabo. Del realismo mágico a la animación interactiva [E019] p. 140
- González, Claudia. Humanizar las marcas en redes sociales [E111] p. 150
- González, Pablo Adrián. La suma de las partes: qué sabe la neurociencia sobre la creatividad [E113] p. 150
- Graciela Rodríguez, Mónica. Arte floral como arte efímero [E053] p. 144
- Granados Manjarrés, Maritza. Papel plegado como herramienta de diseño [E006] p. 139
- Grasso, Emiliano. 3er. Plenario Red Digital de Diseño [E131] p. 152
- Greikk, Manuel Leal. Ontología del lenguaje visual [E257] p. 164
- Grimaldi, Henrique. Diseño urbano dirigido a intervenciones artísticas [E173] p. 156
- Grobe, Gustavo. No es soplar y hacer botellas [E141] p. 153
- Grossoni, Debora. El temido proceso creativo de una marca: amigate y dominalo [E258] p. 164
- Guarín Grisales, Álvaro de Jesús. Rediseño e innovación [E322] p. 171
- Guarino, Ayelén. Diseño y maquetación por email. Tendencias y recursos [E210] p. 160
- Guerrieri, Mariela. Filtro para decotextil [E004] p. 138
- Haedo, Lucas. Estética & Rock [E136] p. 152
- Haedo, Lucas. Moda marca registrada. Branding para diseño de indumentaria [E165] p. 155
- Henríquez, Camila. Ilustración: se busca camino propio [E308] p. 170

- Heredia, Myriam. Arte arte arte en el espacio. Intervenciones efímeras y espacio [E012] p. 139
- Hernández Rondán, Patricia. XYZ: arte colectivo inspirado por los algoritmos evolutivos [E009] p. 139
- Hernández, María José. Diseño de interfaz educativa: experiencia de aprendizaje en contexto social [E066] p. 145
- Hernández, Paola. Branding: el proceso creativo para tu propia marca [E233] p. 162
- Herrera Ramos, Claudia. Interviniendo el subconsciente creativo del diseñador [E030] p. 141
- Herrera, Juan Domingo. El dibujo de las telas. Los 7 pliegues básicos [E003] p. 138
- Higa, Daniel. Trabajar bien, diseñar mejor: coaching en el DG [E052] p. 143
- Higino Martins, Ivy. Semiótica peirciana como instrumento para a construção de marcas fortes [E237] p. 162
- Higuera, Carlos. Creación de personajes kawaii [E117] p. 150
- Hodari, Ezequiel. Foro de Estudiantes y Jóvenes Profesionales del Diseño Latino: ¿Me sirve lo que me enseñan? [E029] p. 141
- Huerta, Melanie. ¿Diseño Sustentable? Creando y comunicando con valor agregado [E206] p. 159
- Hurtado, Rodrigo. Diseño de experiencia de usuario (UX) [E306] p. 170
- Insaurraldi, Pablo Emanuel. Filtro: reflexiones para el diseño de autor sudamericano [E264] p. 165
- Jany, Heinz. Diseño de personajes fantásticos [E059] p. 144
- Jaramillo, Verónica. Afiche cultural: entre el arte y el territorio del marketing [E208] p. 160
- Jaureguiberry, Nicolás. UX: investigación con usuarios [E105] p. 149
- Jaurena, Sandro David. Identidad visual de gobiernos como política de estado [E201] p. 159
- Johann, Fernando. Tropezar varias veces, con la misma piedra y diferentes tecnologías [E149] p. 153
- Júlio, Riccò. Tecnologías, dispositivos e recursos do escaneamento tridimensional no raciocínio projetual [E328] p. 172
- Keropian, Eva. Tatuaje: historia, arte y salud [E179] p. 157
- Kessler, Sol. Dibujando con hilos [E277] p. 167
- Ketlun, María Del Mar. Soy emprendedor. ¿Cómo desarrollo mi marca en internet? [E104] p. 149
- Kiper, Federico. Selección de espacios urbanos para intervenciones artísticas [E008] p. 139
- Kraviez, Marysol. ¿Cómo vender tu idea proyectual al cliente? (técnicas teatrales) [E130] p. 152
- Kraviez, Marysol. Nuevas tecnologías. ¿Nuevas miradas? [E217] p. 160
- La Manna, Ilaria. Diseño y fabricación digital a través del networking [E240] p. 163
- Lafargue, Pablo. Modelaje técnico de calzado. Del diseño al molde [E195] p. 158
- Laksman, Martín. Reciclando personajes [E123] p. 151
- Lamarque, Romina. El mundo emprendedor para los diseñadores [E315] p. 171
- Lang, Alejandro. Diseño de gamification [E292] p. 168
- Lanuque, Alejandro. Entrepreneurship: desarrollo y lanzamiento de la agencia de diseño [E027] p. 141
- Larrea Solorzano, Andrea Daniela. Diseño conceptual y los orígenes de las tendencias actuales [E025] p. 140
- Laynes Zela, Danilo Sergio. Artista vs diseñador. Técnicas de ilustración vectorial [E095] p. 148
- Leguizamón, Mariano. El diseño como herramienta de inclusión [E026] p. 141
- Leibiker, Daniel. La creatividad como una política de estado [E072] p. 146
- Leizza, María Laura. Emprender en el mundo de la moda [E294] p. 168
- Lemgruber, Leila. Design como modelo social na hipermodernidade [E219] p. 161
- Lewicz, Jorge. Creativas ideas usadas que cambiaron la historia de las marcas [E054] p. 144
- Lioy, Javier. El diseño como herramienta de inclusión [E026] p. 141
- Listorti, Federico. Diseño, desarrollo y producción de tablas de skate [E278] p. 167
- Lombardía, Lucas. Aventura editorial Rocambole. Arte, diseño y contracultura [E275] p. 166
- Lombardo, Hernán. Geome+rica: Geometría experimental [E280] p. 167
- Loor Rosales, Joffre Bernardo. Herramientas de modelado y animación para elaboración de productos en 3D (Cinema 4D) [E296] p. 169
- López Gambarte, Paola Alejandra. El diseño entre lo efímero y lo permanente [E323] p. 171
- López, Cristina Amalia. Latinoamérica, tierra prometida del diseño [E303] p. 169
- Lopez, Leticia Carolina. El mundo emprendedor para los diseñadores [E315] p. 171
- López, Lucas. Del boceto a la maqueta digital (diseño automotriz) [E090] p. 147
- López, Lucas. Del boceto a la maqueta digital (diseño industrial) [E262] p. 165
- Lucano, Mariano. Mesa de Invitados de Honor: ¿Cómo construyo mi estilo creativo? [E331] p. 172
- Luna, Alejandro. El futuro del diseño editorial [E135] p. 152
- Luzza, Gonzalo. 3er. Plenario Red Digital de Diseño [E131] p. 152
- Macadar, Andrea. Forma e estética: variações conexas [E071] p. 145
- Maglio, Gustavo Gabriel. Marketing con PNL para nuevas empresas [E083] p. 147
- Magno, María Gimena. Diseñar con proyección XL [E076] p. 146
- Malagon Devia, Juan Mauricio. El cuadro de tallas y su relación con la antropometría del cuerpo humano [E167] p. 155
- Mammini, Flavio. Aventura editorial Rocambole. Arte, diseño y contracultura [E275] p. 166
- Mancero, Ricardo. ¿Cliente real en el marketing digital? [E034] p. 141
- Mano, Vinicius. ¿O que é conceito criativo? [E057] p. 144
- Marchesini, Adolfo. Foro de Estudiantes y Jóvenes Profesionales del Diseño Latino: ¿Cómo difundo eficazmente mi trabajo a través de internet? [E080] p. 146
- Marcovsky, Paula. Intervención de objetos [E282] p. 167
- Marenzi, Leandro. Aventura editorial Rocambole. Arte, diseño y contracultura [E275] p. 166
- Mariani, Verónica. El mundo emprendedor para los diseñadores [E315] p. 171
- Marin Cantillo, Edwin Alberto. El diseño como herramienta social, retos hacia la inclusión local [E067] p. 145
- Marines, Luis. El diseñador, ser liminal entre disciplinas [E286] p. 167

- Martelletti, Nicolás. Composición: La casa. Simulacro de diseño de vivienda [E002] p. 138
- Martin, Gustavo. ¿Por qué no se me ocurrió a mí? Creatividad para más ideas [E106] p. 149
- Martínez de la Torre, Armando. Bocetaje creativo de furgonetas y camionetas [E182] p. 157
- Martínez, Helen Rocío. Diseño social: ¿Tendencia, enfoque, campo de acción? [E252] p. 164
- Martínez, José Luis. Diseño de experiencia de usuario (UX) [E306] p. 170
- Martínez, Melissa. Técnicas profesionales de maquillaje para fotografía de moda [E268] p. 165
- Matozo Martínez, María Victoria. ¿Cómo promocionarse como diseñador? [E144]
- Mazzetti, Fernando. Diseño de locales comerciales. La vidriera como herramienta de comunicación [E159] p. 155
- Medio, Silvia Betina. Cómo construir una imagen personal de alto impacto [E015] p. 140
- Mejía Ramirez, Johan Sebastian. El pensamiento diferenciado como necesidad para el diseño innovador [E069] p. 145
- Mejía, Silvy. ¿Para qué necesitamos investigar los diseñadores? [E274] p. 166
- Mendes, Layla. Styling contemporáneo: criação de imagem de moda hoje [E273] p. 166
- Mendívez Espinoza, Iván Alexander. Marca Perú: ¿patrimonio cultural o estrategia comercial? [E325] p. 172
- Mercado, Franco. Diseñar empaques centrados en la experiencia del usuario [E158] p. 154
- Meza, Macarena. Origami light. Conteniendo la Luz [E175] p. 156
- Milner, Daniela. La usabilidad aplicada al comercio electrónico [E246] p. 163
- Miranda Reyes, Sergio. Branding: el desafío de las marcas [E311] p. 170
- Miranda, Daniela. Moda y disidencia. Resistiendo al sistema de la moda [E085] p. 147
- Miret, Santiago. La técnica y el autor en la era digital [E193] p. 158
- Mishquila Brichta, Lucía. Cadáver exquisito: Construcción poética de joyas grupales [E058] p. 144
- Molinari, Marcela. Mesa de Invitados de Honor: ¿Cuál es el futuro del diseño? [E333] p. 172
- Molinari, Mariano. Mejora tus fotos para e-commerce! [E139] p. 152
- Moreira Martins, Belisa. Monitoramento de macrotendências [E127] p. 151
- Moreiro, Cecilia. Arte y diseño: cómplices o indiferentes [E155] p. 154
- Moreno Reyes, Diana. Lo extraño y lo familiar en los libros Imago [E254] p. 164
- Moroni, Isabela. Sistemas de inovação tecnologica: o design como ferramenta estrutural [E327] p. 172
- Moyano, Cristian Ruth. Producción de objetos a partir de desechos textiles [E176] p. 156
- Muchnik, Laura. Mesa de Invitados de Honor: ¿Cómo vender mis diseños al mundo? [E332] p. 172
- Mulki, Esteban. El cliente: un falso villano en el cuento del diseñador [E211] p. 160
- Mulki, Esteban. Matemos al freelancer: en defensa del trabajo en equipo [E084] p. 147
- Muriel, Joaquín. Tarifario de diseño gráfico y trabajo asociativo [E250] p. 164
- Murray, Francisco. Mesa de Invitados de Honor: ¿Cómo vender mis diseños al mundo? [E332] p. 172
- Navarro, Guillermo. Gestión de la propiedad intelectual para diseño [E265] p. 165
- Nicoletti, Carolina. La moda en sociedades de consumo y sus alcances en el diseño [E253] p. 164
- Nieco, Daniel. Marcagrafías. Ensayo tipo-lógico [E138] p. 152
- Nocioni, Valeria. Cartoon. Diseño con cartón reciclado [E223] p. 161
- Noli, Luciana Eugenia. La marca: características y proceso de registro en Argentina [E192] p. 158
- Oliveto, Guillermo. Mesa de Invitados de Honor: ¿Cuál es el futuro del diseño? [E333] p. 172
- Olomudzski, Guido. Diseño de gamification [E292] p. 168
- Orellana, Daniela. Origami light. Conteniendo la Luz [E175] p. 156
- Orliacq, Julieta Alba. Luz, cámara, 3D! [E056] p. 144
- Ormaechea, Luis Leonel. Editoriales digitales. Producción y comercio de obras [E151] p. 154
- Orrego, Laura. El diseñador, un catalizador de sociedades [E287] p. 168
- Palmieri, Ricardo. 8 claves de redacción para diseñadores [E207] p. 159
- Paludo, Ticiano. El diseño de sonido como la redefinición de la realidad [E125] p. 151
- Pandolfo, Carla. Figurín Inicial [E234] p. 162
- Papini, Carlos N.. Responsabilidad social empresaria o sólo una fachada [E093] p. 148
- Parra Díaz, Andrés. Graficación vectorial a partir de aplicaciones móviles [E288] p. 168
- Patiño Navas, Jimena. Diseño industrial y su relación con el petróleo y gas [E220] p. 161
- Pedrerros Balta, Jaime José. Sensaciones publicitarias [E196] p. 158
- Pedrerros, Carlos. Sistemas operativos y aplicaciones Informáticas multimedia de uso libre para diseñadores [E087] p. 147
- Peralta, María Emilia. El visual merchandising y la práctica profesional [E263] p. 165
- Pérez, Ramiro. El diseño en ámbitos poco convencionales [E314] p. 170
- Perrotat, Andrea. Tomá nota. Confección de libretas y minilibros [E181] p. 157
- Perez Aguilar, Flor de Azucena. ¿Diseño Sustentable? Creando y comunicando con valor agregado [E206] p. 159
- Pérez Vallejo, Andrés Uriel. Acto fotográfico. Dispositivo de transversalización estética [E154] p. 154
- Persia, Aldana. Serigrafía Textil [E231] p. 162
- Petrillo de Lacerda, José Augusto. Diseño urbano dirigido a intervenciones artísticas [E173] p. 156
- Piazza, Jorge. El perfil del diseñador y su incapacidad para el negocio [E293] p. 168
- Piazza, Jorge. Foro de Estudiantes y Jóvenes Profesionales del Diseño Latino: ¿Cómo definir si quiero trabajar en relación de dependencia, free lance o independiente? [E189] p. 158
- Piazza, Jorge. Los 13 errores capitales del diseño [E215] p. 160
- Piazza, Jorge. Cómo presupuestar diseño [E010] p. 139
- Pinkus, Gerardo. Problemáticas de diseño: el nuevo paradigma de mobile y wearables [E267] p. 165
- Pinto, Alejandro. Letra por letra: tags y firmas en los baños [E126] p. 151
- Piña, Francisca. Impresiones 3D: pequeños accesorios para fonendoscopios [E020] p. 140

- Piñeiro, María Azul. Creación de personajes kawaii [E117] p. 150
- Piñero, Santiago. ¿Éxito o Fracaso? [E203] p. 159
- Pistoia, Bárbara. Habitar el collage [E062] p. 144
- Platener, Federico. Diseño de proyectos culturales [E134] p. 152
- Plaza, Esteban. Luz y color mediante instalaciones de video mapping [E266] p. 165
- Polo, Patricia. El lujo sustentable [E221] p. 161
- Pouchard Serra, Anne-Laure. Narrando con imágenes fotográficas en la vida cotidiana [E320] p. 171
- Quadri, Emanuel. La planificación estratégica. Alcanzar el enfoque [E073] p. 146
- Quintana, Luciano Néstor Omar. No sé dibujar [E309] p. 170
- Radulescu de Barrio de Mendoza, Mihaela. En el mapa del video arte [E301] p. 169
- Ramírez, Nicolás. Metodología de diseño para sistemas de rehabilitación [E271] p. 166
- Rebolledo, Constanza. 10 cosas que tu sitio web debe tener para generar una audiencia comprometida [E310] p. 170
- Regis, Wagner. Transcripción de los medios [E222] p. 161
- Reyes, Juan. Lo que nos dicen las murallas: street art, graffiti y otros [E255] p. 164
- Ricartes, Claudio. Narrando con imágenes fotográficas en la vida cotidiana [E320] p. 171
- Ricartes, Valeria. Narrando con imágenes fotográficas en la vida cotidiana [E320] p. 171
- Riegelhaupt, María Luz. Encuadernación [E061] p. 144
- Riesgo, Karina. Cálculo de costos y precios en época de inflación [E209] p. 160
- Riesgo, Karina. Cómo presupuestar y negociar servicios de diseño [E096] p. 148
- Rincón, Oscar. La imagen fotográfica: una visión posmoderna [E031] p. 141
- Ríos Montoya, Margarita María. Inspiración al diseñar moda, del mito al proceso creativo [E317] p. 171
- Rivas, Ignacio. Collage addiction [E276] p. 166
- Rivera, Jerónimo. Cómo armar una presentación [E261] p. 165
- Rodas, Frida. Bolsos: my last fetiche? [E001] p. 138
- Rodríguez Blanco, Favio Camilo. Mi primer sitio web como emprendedor: ¿Qué debo saber? [E153] p. 154
- Rodríguez Picaro, Silvina. Emprender desde el diseño como eje central de la estrategia del negocio [E100] p. 148
- Roitman, Diego. Cómo vender sweaters con 40°C de térmica [E157] p. 154
- Roitman, Diego. Todos los emprendimientos son iguales [E197] p. 158
- Rojas, Mauro. Metodología de trabajo en proyectos de desarrollo creativo [E256] p. 164
- Rojido, María Eugenia. Diseño y diagramación de revistas científicas electrónicas [E239] p. 163
- Roman, Liliana. Tatuaje: historia, arte y salud [E179] p. 157
- Romero, Alberto. Instalaciones e insatisfacciones [E037] p. 142
- Romero, Valeria Luisa Beatriz. Cómo diseñar un personaje [E016] p. 140
- Rosa, Alicia Fabiana. Aspectos formales básicos para iniciar un emprendimiento [E089] p. 147
- Rosa, Alicia Fabiana. Plan de negocios. ¿Cómo lo armo y para qué me sirve? [E047] p. 143
- Rosman, Coni. Fotografía de viajes: el registro flâneur [E046] p. 143
- Rossi, Paula. El mundo emprendedor para los diseñadores [E315] p. 171
- Ruiz, Adela. Diseño y diagramación de revistas científicas electrónicas [E239] p. 163
- Rutter, Santiago. Editorial Fanzine [E060] p. 144
- Ryan, Guillermo. Flash tattoo day [E279] p. 167
- Saccone, José. Grabado/Xilografía [E227] p. 162
- Saint Pierre, Juan Facundo. Historietas: dibujar lo que imagino [E228] p. 162
- Saldaña, Luis Guido. Entender sobre gestión financiera y administrativa en 1 hora [E242] p. 163
- Salinas Maceda, Valeria Muriel. El MestizoStyle. Diseño a partir de una identidad fragmentada [E168] p. 155
- San Cristóbal Aburto, Fabiola Francisca. Impresiones 3D: pequeños accesorios para fonendoscopios [E020] p. 140
- Sandoval Rodríguez, Oscar. La construcción visual de las mitologías contemporáneas [E092] p. 148
- Santamaría Salas, Sasha. Diseño de modas y asesoramiento de imagen: mundos complementarios [E184] p. 157
- Santarsiero, Hugo Máximo. Diseño de etiquetas y envases con la aplicación de las nuevas tecnologías [E077] p. 146
- Scardino, Cintia. La comunicación de las marcas de lujo [E298] p. 169
- Schauvinhold, Rocío. Creación de personajes [E225] p. 161
- Schiavone, Pamela. Tertulia Ilustrada [E180] p. 157
- Sfreddo, Ana. Reutilización y reciclado de desechos textiles [E112] p. 150
- Silva Alzamora, Claudia Paz. Creando mi propio sketchbook [E118] p. 150
- Simonetti, Alejandro Exequiel. Diseño y moda. Estéticas sin procesos [E146] p. 153
- Sinaí, Pablo. La pintura y lo abstracto [E064] [Argentina] p. 145
- Sitkov, Tania. Narrando con imágenes fotográficas en la vida cotidiana [E320] p. 171
- Skott, Agustín. El bambú: la madera del futuro [E035] p. 142
- Smirnoff, Sergio. El logotipo, me gusta pero... [E109] p. 149
- Smith, Cynthia. Diseño de moda digital por CorelDraw X e Illustrator [E078] p. 146
- Smith, Cynthia. Figurín digital: CorelDraw y Photoshop [E200] p. 159
- Sola Alvarez, Fernando. Internet of things: el diseño industrial como emprendedor [E297] p. 169
- Sola Álvarez, Fernando. Etapas de diseño en la creación de un producto tecnológico [E045] p. 143
- Sosa Loyola, Fernando. Generar y mantener clientes en diseño y creatividad [E161] p. 155
- Sossa Londoño, Ana María. Impacto social del Diseño en Proyectos colaborativos [E040] p. 142
- Spinelli, Sergio Carlos. La alquimia entre arte y moda [E137] p. 152
- Stavole, Ana Paula. Diseño de juegos: ¿un recorrido librado al azar? [E018] p. 140
- Suárez Alba, Ricardo. La imagen fotográfica: una visión posmoderna [E031] p. 141
- Suárez Vázquez, Paulina. Creando personajes en objetos reciclados [E226] p. 161
- Szwarc, Andrea. Social media ¿Cómo gestionar mi marca en las redes sociales? [E050] p. 143
- Taborda, Felipe. Pensar afuera de la caja [E186] p. 157
- Taborda, Felipe. Pensar para la caja [E022] p. 140
- Tagwerker, Ernesto Fernando. Cómo mejorar la experiencia web en una tienda online [E156] p. 154

- Tapia Gutiérrez, Juan Pablo. La independencia del diseño [E041] p. 142
- Taralli, Cibele. Tecnologías, dispositivos e recursos do escaneamento tridimensional no raciocínio projetual [E328] p. 172
- Terranova, Erick. Las reglas de juego del marketing digital [E194] p. 158
- Thornton, Alejandro. Poesía visual [E230] p. 162
- Tomás, Sheylla. Gestión de experiencias: convirtiendo marcas en negocios valiosos [E235] p. 162
- Tomatti, Luisa. Fotografía de viajes: el registro flâneur [E046] p. 143
- Torres, Emiliano. Análisis de identidad y construcción de sentido en personajes antagónicos [E011] p. 139
- Torres, Tito. Diseña o muere: Taller de autopublicaciones y presentación de fanzine [E120] p. 151
- Trucco, Leonor María. Diseño e innovación: pensar en piedra [E108] p. 149
- Urbano Rodríguez, Juan Antonio. Metodología de diseño para sistemas de rehabilitación [E271] p. 166
- Urfeig, Vivian. Mesa de Invitados de Honor: ¿Cuál es el futuro del diseño? [E333] p. 172
- Vaillard, Laura. Comunicación para emprendedores [E097] p. 148
- Vainesman, Diego. Logos, identidades y el genio de la República de Florencia [E152] p. 154
- Valderrey, Carolina. Diseño e ilustración en los cuentos clásicos de niños [E307] p. 170
- Valera, Salvador. Qué hacer en caso de logo [E086] p. 147
- Valussi, Cristian. El método de producción de los monstruos de Universal y los superhéroes de Marvel [E213] p. 160
- Vannieuwenhoven, Jesica. Cómo convertir una necesidad en un emprendimiento [E199] p. 159
- Vecchio, Fernando Manuel. La comunicación: el arte de crear tu diseño [E038] p. 142
- Venero, Edward. Moda e historia. Estrategias conceptuales para las colecciones de moda [E326] p. 172
- Venus, Fada. Tatuaje: historia, arte y salud [E179] p. 157
- Vera, Constanza. Diseño de interacción con gestos [E312] p. 170
- Veron, Luciano. Tipografía experimental [E285] p. 167
- Viégas Rodrigues Silva, Maria Luíza. Interação, usabilidade e ergonomia: caminhos para facilitar a comunicação do design [E205] p. 159
- Villarreal, Amparo. Arte en hilos [E115] p. 150
- Villelabeitia, Marina. En la frontera. Experiencias transdisciplinarias [E036] p. 142
- Villelabeitia, Marina. Innovación en materiales locales para el desarrollo regional [E174] p. 156
- Viñas, Lucas. El color como estrategia publicitaria [E313] p. 170
- Vivas, Martín. Mesa de Invitados de Honor: ¿Cuál es el futuro del diseño? [E333] p. 172
- Volta, Claudio. Tarifario de diseño gráfico y trabajo asociativo [E250] p. 164
- Weibchen, Guillermo. Música 2.0: el rol de comunicadores y diseñadores [E319] p. 171
- Weibchen, Guillermo. Música y estrategias transmedia: ¿Hacia dónde vamos? [E103] p. 149
- Williams, Willmer. Fashion films, lugar de encuentro para el cine y la moda [E079] p. 146
- Williner, Rodolfo. Tarifario de diseño gráfico y trabajo asociativo [E250] p. 164
- Wolfson, Martín. Mesa de Invitados de Honor: ¿Ser diseñador freelance, emprendedor o empresario? [E330] p. 172
- Yachelini, Guillermo. Tarifario de diseño gráfico y trabajo asociativo [E250] p. 164
- Zambrana Ordoñez, Helga Vanesa. Creatividad, contenido y el futuro del storytelling en redes sociales [E150] p. 154
- Zanoni, Leandro. ¿Cómo serán las ciudades donde viviremos en el futuro? [E114] p. 150

b) Actividades presentadas en la X edición del Encuentro Latinoamericano de Diseño 2015

- Acto fotográfico. Dispositivo de transversalización estética [E154] Andrés Uriel Pérez Vallejo [Universidad de Caldas - Colombia] p. 154
- Afiche cultural: entre el arte y el territorio del marketing [E208] Verónica Jaramillo [Universidad de Caldas - Colombia] p. 160
- Alta rentabilidad en negocios de moda [E132] María Jimena Cardenas [VFB Consultores - Argentina] p. 152
- Análisis de identidad y construcción de sentido en personajes antagónicos [E011] Emiliano Torres [Argentina] p. 139
- Ars cartographica: letras para que esté viva la traza [E270] Fabio Eduardo Ares [Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires - Argentina] p. 166
- Arte arte arte en el espacio. Intervenciones efímeras y espacio [E012] Myriam Heredia y Víctor Della Vecchia [Argentina] p. 139
- Arte en hilos [E115] Amparo Villarreal [Argentina] p. 150
- Arte floral como arte efímero [E053] Mónica Graciela Rodríguez [Mónica Duch Arte y Diseño Floral - Argentina] p. 144
- Arte y diseño: cómplices o indiferentes [E155] Cecilia Moreira [Argentina] p. 154
- Artista vs diseñador. Técnicas de ilustración vectorial [E095] Danilo Sergio Laynes Zela [laynes - Perú] p. 148
- Asentamientos y límites. Lo cotidiano, lo social y las prácticas del construir [E013] Daiana Marisol Benítez [Argentina] p. 139
- Asesoramiento de prendas para diseño de moda [E088] María Antonia Díaz Palomino [Argentina] p. 147
- Aspectos formales básicos para iniciar un emprendimiento [E089] Alicia Fabiana Rosa [Intertexto Consultora Cultural - Argentina] p. 147
- Aventura editorial Rocambole. Arte, diseño y contracultura [E275] Ricardo Cohen [Rocambole], Lucas Lombardía, Flavio Mammì y Leandro Marenzi [Troupe Comunicación - Argentina] p. 166
- Bocetaje creativo de furgonetas y camionetas [E182] Armando Martínez de la Torre [Universidad Autónoma de Ciudad Juárez - México] p. 157
- Bolsos: my last fetiche? [E001] Frida Rodas [Hanan Gut! S.A.C - Perú] p. 138
- Branding: el desafío de las marcas [E311] Sergio Miranda Reyes [UST - Chile] p. 170
- Branding: el proceso creativo para tu propia marca [E233] Paola Hernández [CREA arq&art - Perú] p. 162
- Cadáver exquisito: Construcción poética de joyas grupales [E058] Lucía Mishquila Brichta [Lucía Mishquila Brichta - Argentina] p. 144
- Cálculo de costos y precios en época de inflación [E209] Karina Riesgo [Administración Creativa - Argentina] p. 160

- Caperucita y la bestia [E116] Marcos Farina [Argentina] p. 150
- Cartoon. Diseño con cartón reciclado [E223] Valeria Nocioni [Ministerio de Aguas servicios públicos y medio ambiente - Argentina] p. 161
- ¿Cliente real en el marketing digital? [E034] Ricardo Mancero [Optimus - Ecuador] p. 141
- Collage addiction [E276] Ignacio Rivas [Argentina] p. 166
- Combi Box Camper. Diseño de equipamiento para Campers VW [E014] María Laura Cabrera Parada [Bolivia] p. 139
- Cómo armar una presentación [E261] Jerónimo Rivera [House-producciones.com - Argentina] p. 165
- Cómo construir una imagen personal de alto impacto [E015] Silvia Betina Medio [BMimagen - Argentina] p. 140
- ¿Cómo construyo mi marca? [E251] Silvana Demone [Vibra diseño - Argentina] p. 164
- Cómo convertir una necesidad en un emprendimiento [E199] Jesica Vannieuwenhoven [Arte Encuadrado - Argentina] p. 159
- Cómo diseñar la vida de un artista [E107] Nahuel García [Como Vivir del Arte - Argentina] p. 149
- Cómo diseñar un personaje [E016] Sergio Gomez y Valeria Luisa Beatriz Romero [Argentina] p. 140
- Cómo hacer contratos en diseño y no morir en el intento [E023] Sergio Darío Bentivegna [FADU UNL - Argentina] p. 140
- Cómo hacer un guión breve en 150 minutos [E017] René Almada [Agencia Mango - Argentina] p. 140
- Cómo mejorar la experiencia web en una tienda online [E156] Ernesto Fernando Tagwerker y Cecilia Farias [Ombu Shop, Tu Tienda Online - Argentina] p. 154
- Cómo presupuestar diseño [E010] Jorge Piazza [redargenta - Argentina] p. 139
- Cómo presupuestar y negociar servicios de diseño [E096] Karina Riesgo [Administración Creativa - Argentina] p. 148
- ¿Cómo promocionarse como diseñador? [E144] María Victoria Matozo Martínez [Argentina] p. 153
- ¿Cómo serán las ciudades donde viviremos en el futuro? [E114] Leandro Zanoni [Argentina] p. 150
- Cómo vender sweaters con 40°C de térmica [E157] Diego Roitman y Anabella Dini [This is Feliz Navidad - Argentina] p. 154
- ¿Cómo vender tu idea proyectual al cliente? (técnicas teatrales) [E130] Marysol Kraviez [Argentina] p. 152
- Composición: La casa. Simulacro de diseño de vivienda [E002] Nicolás Martelletti y María Belén Gallegos [MYGA - Argentina] p. 138
- Comunicación objetual en ayudas técnicas a partir del diseño universal [E204] Miguel Ángel Bran Gallego [Colombia] p. 159
- Comunicación para emprendedores [E097] Laura Vaillard [Medialo Consulting - Argentina] p. 148
- Conocimiento artesanal como valor agregado [E183] Ángeles Boudevin [Yanabey - Argentina] p. 157
- Construcción identitaria de un producto musical independiente [E042] Daniela Barra [Universidad San Francisco de Quito - Ecuador] p. 142
- Contar lo mejor de uno sin abrir la boca [E098] Eugenia Aryan [Universidad de Palermo - Argentina] p. 148
- Cortar. Pegar. Pensar [E224] María Colombo [Argentina] p. 161
- Creación de personajes [E225] Rocío Schauvinhold [Pepper-Melon - Argentina] p. 161
- Creación de personajes kawaii [E117] Carlos Higuera y María Azul Piñeiro [Estudio Kudasai - Colombia] p. 150
- Creando mi propio sketchbook [E118] Claudia Paz Silva Alzamora y Simón Fuentes [Estudio Simbiotika - Chile] p. 150
- Creando personajes en objetos reciclados [E226] Paulina Suárez Vázquez [Education.com - México] p. 161
- Creativas ideas usadas que cambiaron la historia de las marcas [E054] Jorge Lewicz [ideashop® y de Slogan.express® - Argentina] p. 144
- Creatividad, contenido y el futuro del storytelling en redes sociales [E150] Helga Vanesa Zambrana Ordoñez [Wunderman - Argentina] p. 154
- Cultura digital: constelación de cambios [E094] María Milagros Carrazzoni [Argentina] p. 148
- De la caligrafía Antigua a la OpenType [E238] Mercedes Brousson [Argentina] p. 162
- Del boceto a la maqueta digital (diseño automotriz) [E090] Luciano Cianni y Lucas López [lcdStudio - Argentina] p. 147
- Del boceto a la maqueta digital (diseño industrial) [E262] Luciano Cianni y Lucas López [lcdStudio - Argentina] p. 165
- Del Secundario a la Universidad: la experiencia transicional de los estudiantes de Diseño de Moda [E075] Steven Faerm [Parsons The New School for Design - Estados Unidos] p. 146
- Descubrí el mundo de la animación [E133] Max D'Angelo y Gabriel Freire [Argentina] p. 152
- Design Biomimético [E145] Glaucus Cianciardi [Centro Universitario Belas Artes - Brasil] p. 153
- Design como modelo social na hipermodernidade [E219] Leila Lemgruber [Instituto Europeo de Design - Brasil] p. 161
- Dibujando con hilos [E277] Sol Kessler [Argentina] p. 167
- Dibujando letras populares [E119] Adriana Fajardo Mariño [Universidad Los Libertadores - Colombia] p. 150
- 10 cosas que tu sitio web debe tener para generar una audiencia comprometida [E310] Constanza Rebolledo y Mariana Achelat [Diseños Tinca Ltda - Chile] p. 170
- Dirección de arte. De la bidimensionalidad a la tridimensionalidad [E043] Martín Diez [YUCA - Argentina] p. 142
- Diseña cinema. El diseño gráfico aplicado al cine [E291] Juan Bacaro [Bachaco.com // Estudio Creativo Virtual - Venezuela] p. 168
- Diseña o muere: Taller de autopublicaciones y presentación de fanzine [E120] Tito Torres [Amaru Krea Desorden - Ecuador] p. 151
- Diseñando una nueva generación: la tecnología como base [E024] Julio César Cimato [LatinGamers - Argentina] p. 140
- Diseñar con proyección XL [E076] María Gimena MAGNO [Magno-e - Argentina] p. 146
- Diseñar paquetes centrados en la experiencia del usuario [E158] Franco Mercado [Argentina] p. 154
- Diseñar indumentaria con materiales no textiles [E172] Eugenia Aryan [Universidad de Palermo - Argentina] p. 156
- Diseño conceptual y los orígenes de las tendencias actuales [E025] Andrea Daniela Larrea Solorzano [Universidad Tecnológica Indoamerica - Ecuador] p. 140
- Diseño de etiquetas y envases con la aplicación de las nuevas tecnologías [E077] Hugo Máximo Santarsiero [Estudio Santarsiero - Argentina] p. 146
- Diseño de experiencia de usuario (UX) [E306] Juan Manuel Carraro, Carolina Avalis, Yanina Duarte, Rodrigo Hurtado y José Luis Martínez [Argentina] p. 170
- Diseño de gamification [E292] Alejandro Lang y Guido Olumdzski [Filous - Argentina] p. 168

- Diseño de interacción con gestos [E312] Constanza Vera [Interadditive - Chile] p. 170
- Diseño de interfaz educativa: experiencia de aprendizaje en contexto social [E066] María José Hernández [Chile] p. 145
- Diseño de juegos: ¿un recorrido librado al azar? [E018] Ana Paula Stavole [Argentina] p. 140
- Diseño de locales comerciales. La vidriera como herramienta de comunicación [E159] Fernando Mazzetti [Decomobi - Uruguay] p. 155
- Diseño de moda digital por CorelDraw X e Illustrator [E078] Cynthia Smith [Argentina] p. 146
- Diseño de modas y asesoramiento de imagen: mundos complementarios [E184] Sasha Santamaria Salas [Ecuador] p. 157
- Diseño de personajes fantásticos [E059] Heinz Jany y Diego Alfaro [SENA - Colombia] p. 144
- Diseño de proyectos culturales [E134] Federico Platener [Argentina] p. 152
- Diseño e ilustración en los cuentos clásicos de niños [E307] Carolina Valderrey [Impulsos creativos - Argentina] p. 170
- Diseño e innovación: pensar en piedra [E108] Leonor María Trucco [Secretaría de Minería - Argentina] p. 149
- Diseño industrial y su relación con el petróleo y gas [E220] Jimena Patiño Navas [Colombia] p. 161
- Diseño social: ¿Tendencia, enfoque, campo de acción? [E252] Helen Rocío Martínez y Adriana Bastidas [Universidad Autónoma de Colombia - Colombia] p. 164
- ¿Diseño Sustentable? Creando y comunicando con valor agregado [E206] Flor de Azucena Perez Aguilar y Melanie Huerta [México] p. 159
- Diseño urbano dirigido a intervenciones artísticas [E173] José Augusto Petrillo de Lacerda y Henrique Grimaldi [Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora CES-JF PUC MINAS - Brasil] p. 156
- Diseño web social: inclusión y participación [E187] Jaime Enrique Cortés Fandiño [Universidad Minuto de Dios - Colombia] p. 157
- Diseño y Arquitectura: fronteras y solapamientos [E091] Norberto Chaves [Norberto Chaves - Argentina] p. 148
- Diseño y diagramación de revistas científicas electrónicas [E239] Adela Ruiz y María Eugenia Rojido [Facultad de Periodismo y Comunicación Social - Universidad Nacional de La Plata - Argentina] p. 163
- Diseño y fabricación digital a través del networking [E240] Ilaria La Manna y Arturo De la Fuente [Fab Lab Argentina - Italia] p. 163
- Diseño y maquetación por email. Tendencias y recursos [E210] Tatiana Boria y Ayelén Guarino [emBlue - Argentina] p. 160
- Diseño y moda. Estéticas sin procesos [E146] Alejandro Exequiel Simonetti [Gobierno de la Provincia de Córdoba - Argentina] p. 153
- Diseño, desarrollo y producción de tablas de skate [E278] Federico Listorti [Argentina] p. 167
- Editorial Fanzine [E060] Santiago Rutter [amigocamino - Argentina] p. 144
- Editoriales digitales. Producción y comercio de obras [E151] Luis Leonel Ormaechea [Argentina] p. 154
- El arte y el diseño: amantes, enemigos o amigos con derecho [E241] Linda Valentina Barrera [Gober - Colombia] p. 163
- El bambú: la madera del futuro [E035] Agustín Skott [Skott GreenDesign - Argentina] p. 142
- El cliente: un falso villano en el cuento del diseñador [E211] Esteban Mulki [A:BRA - Argentina] p. 160
- El color como estrategia publicitaria [E313] Lucas Viñas [Estudio Lucas Viñas - Argentina] p. 170
- El cuadro de tallas y su relación con la antropometría del cuerpo humano [E167] Juan Mauricio Malagon Devia [Corporación Unificada Nacional de Educación Superior Cun - Colombia] p. 155
- El dibujo de las telas. Los 7 pliegues básicos [E003] Juan Domingo Herrera y Paula Gamberini [UNA Departamento de Artes Visuales - Argentina] p. 138
- El diseñador, ser liminal entre disciplinas [E286] Luis Marines [México] p. 167
- El diseñador, un catalizador de sociedades [E287] Laura Orrego [Colombia] p. 168
- El diseño como herramienta de INclusión [E026] Mariano Leguizamón y Javier Lioy [Salommon Ideas en Acción - Argentina] p. 141
- El diseño como herramienta social, retos hacia la inclusión local [E067] Edwin Alberto Marin Cantillo [Colombia] p. 145
- El diseño de la información periodística. La modernización de la prensa gráfica en Argentina [E212] Marina Acosta [Universidad de Buenos Aires - Argentina] p. 160
- El diseño de sonido como la redefinición de la realidad [E125] Ticiano Paludo [Pontificia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS) - Brasil] p. 151
- El diseño en ámbitos poco convencionales [E314] Ramiro Pérez [pérezdiseño - Argentina] p. 170
- El diseño entre lo efímero y lo permanente [E323] Paola Alejandra López Gambarte [Bolivia] p. 171
- El diseño, rol activo en el ecosistema de la economía socialmente responsable [E099] María Fernanda Caicedo y Gonzalo Antonio Giambruno Pardo [Girando Consultores en sostenibilidad - Colombia] p. 148
- El espacio de donde surgen las ideas [E068] Josefina Garrido [Argentina] p. 145
- El futuro del diseño editorial [E135] Alejandro Luna [NIOD Comunicación visual - Argentina] p. 152
- El futuro del mundo editorial: chau papel, hola bit [E044] Micaela Chirivino [Percha MAG - Argentina] p. 143
- El logotipo, me gusta pero... [E109] Sergio Smirnoff [e-moebius - Argentina] p. 149
- El lujo sustentable [E221] Patricia Polo [Que has hecho Amanda? - Argentina] p. 161
- El management del diseño [E188] María Alejandra Cristofani [Universidad de Palermo - Argentina] p. 157
- El MestizoStyle. Diseño a partir de una identidad fragmentada [E168] Valeria Muriel Salinas Maceda [Bolivia] p. 155
- El método de producción de los monstruos de Universal y los superhéroes de Marvel [E213] Cristian Valussi [Universidad de Palermo - Argentina] p. 160
- El mundo emprendedor para los diseñadores [E315] Leticia Carolina Lopez, Rina Di Maggio, Romina Lamarque, Verónica Mariani y Paula Rossi [La Minipyper - Uruguay] p. 171
- El pensamiento diferenciado como necesidad para el diseño innovador [E069] Johan Sebastian Mejia Ramirez [Colombia] p. 145
- El perfil del diseñador y su incapacidad para el negocio [E293] Jorge Piazza [redargenta - Argentina] p. 168
- El Tarot como técnica intuitiva para la creación de perfiles de consumidor [E300] Sergio Donoso y Erik Ciravegna [Universidad de Chile - Chile] p. 169

- El temido proceso creativo de una marca: amigate y dominalo [E258] Debora Grossoni [Argentina] p. 164
- El trazo: elemento conector entre la mano y el corazón [E110] Anny Cortés Pérez [Corporacion Universitaria Unitec - Colombia] p. 149
- El visual merchandising y la práctica profesional [E263] María Emilia Peralta [Puro Carmesí Soluciones Retail - Argentina] p. 165
- Emprender desde el diseño como eje central de la estrategia del negocio [E100] Silvina Rodríguez Picaro [SRP Communication & Brand Design - Argentina] p. 148
- Emprender en el mundo de la moda [E294] María Laura Leizza [Estudio M doble L - Argentina] p. 168
- En el mapa del video arte [E301] Mihaela Radulescu de Barrio de Mendoza [Pontificia Universidad Católica del Perú - Rumania] p. 169
- En la frontera. Experiencias transdisciplinarias [E036] Marina Villelabeitia [Atando Cabos - Argentina] p. 142
- Encuadernación [E061] María Luz Riegelhaupt [Argentina] p. 144
- Entender sobre gestión financiera y administrativa en 1 hora [E242] Luis Guido Saldaña y Guillermo Fagalde [Fixfi - Argentina] p. 163
- Entrepreneurship: desarrollo y lanzamiento de la agencia de diseño [E027] Alejandro Lanuque [Enred.ar Gestionando Recursos Humanos - Argentina] p. 141
- ¿Eres diseñador? Felicidades, ganaste un ticket al futuro! [E299] Agustín Gómez Vega [Noblink TV S.A. - Argentina] p. 169
- Estética & Rock [E136] Lucas Haedo y Ricardo Braun [Polaris OST - Argentina] p. 152
- Etapas de diseño en la creación de un producto tecnológico [E045] Fernando Sola Álvarez [Wolox IoT - Argentina] p. 143
- ¿Éxito o Fracaso? [E203] Santiago Piñero [grupopiña SRL - Argentina] p. 159
- Experiencia INCUBA, generando nuevos paradigmas [E160] Jesica Candendo [Dirección General de Emprendedores GCBA - Argentina] p. 155
- Experiencias, reflexiones y conceptualizaciones de un alumno pasante en docencia [E039] Flavio René Giarratana Narvaéz [None - Argentina] p. 142
- Fashion films, lugar de encuentro para el cine y la moda [E079] Willmer Williams [BAIFFF - Venezuela] p. 146
- Fenomenología y diseño: el espacio vivido [E070] Vera Bijelic [Instituto Regional de Planeamiento y Hábitat, UNSJ - Serbia] p. 145
- Ficciones y realidades de la holografía en las artes [E028] Diego Andrés Aguilar Gómez [Independiente - Colombia] p. 141
- Fieltro para decotextil [E004] Silvia Alvarez y Mariela Guerrieri [Cooperativa Campo y Lana - Argentina] p. 138
- Fieltro: reflexiones para el diseño de autor sudamericano [E264] Pablo Emanuel Insaurraldi [Argentina] p. 165
- Figurín digital: CorelDraw y Photoshop [E200] Cynthia Smith [Argentina] p. 159
- Figurín Inicial [E234] Carla Pandolfo [Universidad de Buenos Aires - Argentina] p. 162
- Flash tattoo day [E279] Guillermo Ryan [Argentina] p. 167
- Forma e estética: variações conexas [E071] Andrea Macadar [Centro Universitário IPA Metodista - Brasil] p. 145
- Foro de Estudiantes y Jóvenes Profesionales del Diseño Latino: ¿Cómo difundo eficazmente mi trabajo a través de internet? [E080] Adolfo Marchesini [QuintoHache - Argentina] p. 146
- Foro de Estudiantes y Jóvenes Profesionales del Diseño Latino: ¿Cómo definir si quiero trabajar en relación de dependencia, free lance o independiente? [E189] Jorge Piazza [redargenta - Argentina] p. 158
- Foro de Estudiantes y Jóvenes Profesionales del Diseño Latino: ¿Cómo aprender a valorar el trabajo propio y ponerle el precio adecuado a nuestros productos o servicios? [E214] María Alejandra Cristofani [Universidad de Palermo - Argentina] p. 160
- Foro de Estudiantes y Jóvenes Profesionales del Diseño Latino: ¿Me sirve lo que me enseñan? [E029] Coordina: Ezequiel Hodari [Diseño Hodari - Argentina] p. 141
- Fotografía de viajes: el registro flâneur [E046] Ariel Ireneo Chavez, Coni Rosman y Luisa Tomatti [Ariel Ireneo Chavez - Argentina] p. 143
- Gabo. Del realismo mágico a la animación interactiva [E019] María Isabel González Fandiño [Colombia] p. 140
- Ganadores XVII El Ojo de Iberoamérica 2014 [E147] Ana Degiuseppe [LatinSpots - Argentina] p. 153
- Generar y mantener clientes en diseño y creatividad [E161] Fernando Sosa Loyola [Argentina] p. 155
- Geome+rica: Geometría experimental [E280] Hernán Lombardo [Argentina] p. 167
- Gestión de experiencias: convirtiendo marcas en negocios valiosos [E235] Sheylla Tomás [Universidade Estadual de Santa Cruz - Brasil] p. 162
- Gestión de la propiedad intelectual para diseño [E265] Guillermo Navarro [Argentina] p. 165
- Grabado/Xilografía [E227] José Saccone [Argentina] p. 162
- Graficación vectorial a partir de aplicaciones móviles [E288] Andrés Parra Díaz [CUN - Colombia] p. 168
- Grandes marcas de moda: relato de una experiencia europea [E101] Eleonora Contino [Universidad de Palermo - Argentina] p. 149
- Guía gastronómica para diseñadores gráficos [E295] Aura María Cifuentes Montalvo [Fundación Academia de Dibujo Profesional - Colombia] p. 168
- Habitar el collage [E062] Bárbara Pistoia [Argentina] p. 144
- Hangeul: un alfabeto, múltiples lecturas [E063] Andrea Arosa [FADU - UBA - Argentina] p. 144
- Herramientas de modelado y animación para elaboración de productos en 3D (Cinema 4D) [E296] Joffre Bernardo Loor Rosales [Universidad de Guayaquil - Ecuador] p. 169
- Historietas: dibujar lo que imagino [E228] Juan Facundo Saint Pierre [Argentina] p. 162
- Humanizar las marcas en redes sociales [E111] Claudia González [Incanta S.A. - Paraguay] p. 150
- Humor gráfico [E281] Lia Copello [Argentina] p. 167
- Identidad visual de gobiernos como política de estado [E201] Sandro David Jaurena [Orienta, comunicación influyente - Argentina] p. 159
- Ilustración textil: una alternativa para dibujantes [E190] GIO Fornieles [Profesional independiente - Argentina] p. 158
- Ilustración: se busca camino propio [E308] Camila Henríquez [Chile] p. 170
- Impacto social del Diseño en Proyectos colaborativos [E040] Ana María Sossa Londoño [Universidad Pontificia Bolivariana - Colombia] p. 142

- Impresiones 3D: pequeños accesorios para fonendoscopios [E020] Fabiola Francisca San Cristóbal Aburto y Francisca Piña [Chile] p. 140
- Innovación en materiales locales para el desarrollo regional [E174] Marina Villelabeitia [Atando Cabos - Argentina] p. 156
- Innovar en el diseño para insertarse en el mercado global. El caso Onn Style [E316] Miguel Cadeiras [Onn Style - Argentina] p. 171
- Inspiración al diseñar moda, del mito al proceso creativo [E317] Margarita María Ríos Montoya [Universidad Autónoma de Manizales - Colombia] p. 171
- Inspiración: ¿cómo promover un estado creativo? [E185] Adriana Canga [100% Vos Mismo - Argentina] p. 157
- Instalación, mapping y performance: poéticas audiovisuales contemporáneas [E318] Juan Felipe Cabrera López y Matías Corno [Independiente - Colombia] p. 171
- Instalaciones e insatisfacciones [E037] Alberto Romero [Universidad Jorge Tadeo Lozano - Colombia] p. 142
- Interação, usabilidade e ergonomia: caminhos para facilitar a comunicação do design [E205] Maria Lúfza Viégas Rodrigues Silva [Brasil] p. 159
- Interiorismo: estrategias para el ejercicio de la profesión [E102] Mariela Carbone y Sandra Domínguez [Diseño tu interior - Argentina] p. 149
- Internet of things: el diseño industrial como emprendedor [E297] Fernando Sola Alvarez [WOLOX IoT - Argentina] p. 169
- Intervención de objetos [E282] Paula Marcovsky [Argentina] p. 167
- Interviniendo el subconsciente creativo del diseñador [E030] Claudia Herrera Ramos y Marian Alba González [Albor Estrategia y Diseño - Perú] p. 141
- Introducción a la comunicación interna [E055] Marco Arru [COMUNIX - Argentina] p. 144
- Joomla! y el diseño responsivo para la web [E243] Guillermo Bravo [Joomla - Chile] p. 163
- Joyería en papel: realización de broche plegado y calado [E236] Ana Arlia [Argentina] p. 162
- La alquimia entre arte y moda [E137] Sergio Carlos Spinelli [McCann Ericson Relationship Worldwide - Argentina] p. 152
- La comunicación de las marcas de lujo [E298] Cintia Scardino [Uno Medios SA - Argentina] p. 169
- La comunicación: el arte de crear tu diseño [E038] Evangelina Di Benedetto y Fernando Manuel Vecchio [DGCyE PCIA DE BS AS - Argentina] p. 142
- La construcción visual de las mitologías contemporáneas [E092] Oscar Sandoval Rodríguez [Corporación Universitaria UNITEC - Colombia] p. 148
- La creatividad como una política de estado [E072] Daniel Leibiker [Argentina] p. 146
- La deconstrucción del negocio del DG [E169] David Espín [Planeta Creativo EX/ SCDE - Ecuador] p. 156
- La gestión comercial de un diseñador gráfico [E324] Carlos Andreatta [CA Comunicación y Capacitación Estratégica - Argentina] p. 171
- La identidad gráfica de vinos y aceites como patrimonio cultural [E191] Carina del Valle Capriotti [UNSJ - Argentina] p. 158
- La imagen fotográfica: una visión posmoderna [E031] Oscar Rincón y Ricardo Suárez Alba [Corporación Universitaria Minuto de Dios UNIMINUTO - Colombia] p. 141
- La independencia del diseño [E041] Juan Pablo Tapia Gutiérrez [Chile] p. 142
- La innovación del tejido a telar. Tejiendo diseño [E148] Victoria Cerón [Telare, corazón de tela - Chile] p. 153
- La marca-país [E244] Norberto Chaves [Argentina] p. 163
- La marca: características y proceso de registro en Argentina [E192] Luciana Eugenia Noli y Ana Cernadas [Noli IP Solutions PC - Argentina] p. 158
- La moda en sociedades de consumo y sus alcances en el diseño [E253] Carolina Nicoletti [Duoc UC - Chile] p. 164
- La música en la imagen [E245] Mariano Barrella [DG Music - Argentina] p. 163
- La pintura y lo abstracto [E064] Pablo Sinaf [Argentina] p. 145
- La planificación estratégica. Alcanzar el enfoque [E073] Emanuel Quadri [Home Global - Argentina] p. 146
- La proyección audiovisual como herramienta de iluminación escénica [E170] Yanina Crescente [Facultad de Arte U.N.C.P.B.A. I.S.F.D. y T. N° 10 - Argentina] p. 156
- La sorpresa y el impacto, claves en la búsqueda laboral [E162] Jorge Castrillon [Global Lives - Argentina] p. 155
- La suma de las partes: qué sabe la neurociencia sobre la creatividad [E113] Fabricio Ballarini, Facundo Álvarez Heduan, Juan Manuel Garrido y Pablo Adrián González [Argentina] p. 150
- La sustentabilidad y comunicación en el diseño [E163] Tais Gadea Lara [Argentina] p. 155
- La sustentabilidad, como eco moda [E005] María José Cerezoli [Argentina] p. 138
- La técnica y el autor en la era digital [E193] Santiago Miret [Centro POIESIS - Argentina] p. 158
- La travesía fotográfica [E021] Iván Castro [Iván Castro Guatemala - Guatemala] p. 140
- La usabilidad aplicada al comercio electrónico [E246] Daniela Milier [Tienda Nube - Argentina] p. 163
- Las marcas de moda como un elemento de inclusión social [E247] Alejandro Gil [Fundación Universitaria del Área Andina - Colombia] p. 163
- Las nuevas formas del trabajo global: Outsourcing, Crowdsourcing, Coworking, Crowdworking [E171] Abel F Garcia [Rombus Global - Argentina] p. 156
- Las pinzas: el paso al volumen y tridimensión [E302] Ángela Esther Aranda [Universidad Tecnológica Nacional Mar Del Plata - Argentina] p. 169
- Las reglas de juego del marketing digital [E194] Erick Terranova [IMEDIA Social Media Marketing (KAIPUR S.A.) - Ecuador] p. 158
- Latinoamérica, tierra prometida del diseño [E303] Cristina Amalia López y Paolo I. G. Bergomi [Asociación Argentina de la Moda /CONPANAC / Modelba / ALADI - Argentina] p. 169
- Letra por letra: tags y firmas en los baños [E126] Alejandro Pinto [Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN - Colombia] p. 151
- Letras robustas [E065] Natalia Elichirigoity [Nathaus - Argentina] p. 145
- Lettering en graffiti [E283] Lucas Domínguez [Argentina] p. 167
- Lo extraño y lo familiar en los libros Imago [E254] Diana Moreno Reyes [Uba - Colombia] p. 164
- Lo que nos dicen las murallas: street art, graffiti y otros [E255] Juan Reyes [DuocUC - Santo Tomas - Chile] p. 164
- Logos, identidades y el genio de la República de Florencia [E152] Diego Vainesman [Argentina] p. 154

- Lograr una comunicación efectiva entre el diseño y el mundo [E081] Juan Manuel Gaviria [Mapagroup SAS - Colombia] p. 146
- Los 13 errores capitales del diseño [E215] Jorge Piazza [re-dargenta - Argentina] p. 160
- Los periódicos latinoamericanos, su historia y diseño [E304] Luis Acosta [Argentina] p. 169
- Luz y color mediante instalaciones de video mapping [E266] Esteban Plaza [Instituto Metropolitano de Diseño, Universidad Politécnica Salesiana - Ecuador] p. 165
- Luz, cámara, 3D! [E056] Julieta Alba Orliacq [Residencia Geriátrica Dr. Luis Patiño Jaeger - Argentina] p. 144
- Marca Perú: ¿patrimonio cultural o estrategia comercial? [E325] Iván Alexander Mendívez Espinoza [Universidad Señor de Sipán - Perú] p. 172
- Marcagrafías. Ensayo tipo-lógico [E138] Daniel Nieco [Universidad CAECE - Argentina] p. 152
- Marcas dinámicas, sinergia exitosa! [E082] Gabriel Bernal García [Escuela de Artes y Letras Institución Universitaria - Colombia] p. 147
- Marketing con PNL para nuevas empresas [E083] Gustavo Gabriel Maglio [Delta Net Consulting S.A. - Argentina] p. 147
- Matemos al freelancer: en defensa del trabajo en equipo [E084] María Fernanda Fonts y Esteban Mulki [A: BRA - Argentina] p. 147
- Mejora tus fotos para e-commerce! [E139] Mariano Molinari [MolinariPixel - Argentina] p. 152
- Mercado editorial: revolución entre el papel y lo digital [E164] Germán Echeverría [Editorial Autores de Argentina - Argentina] p. 155
- Mesa de Invitados de Honor: ¿Cómo construyo mi estilo creativo? [E331] Fabricio Ballarini, Doris Capurro, Andy Cherniavsky, Miki Friedenbach y Mariano Lucano [Argentina] p. 172
- Mesa de Invitados de Honor: ¿Cómo vender mis diseños al mundo? [E332] Guillermo Casarotti, Laura Muchnik y Francisco Murray [Argentina] p. 172
- Mesa de Invitados de Honor: ¿Cuál es el futuro del diseño? [E333] Juan Manuel Carraro, Marcela Molinari, Guillermo Oliveto, Vivian Urfeig y Martín Vivas [Argentina] p. 172
- Mesa de Invitados de Honor: ¿Ser diseñador freelance, emprendedor o empresario? [E330] María Victoria Arrieta, Alfredo Cattán y Martín Wolfson [Argentina] p. 172
- Metodología de diseño para sistemas de rehabilitación [E271] Cristian David Chamorro, Nicolás Ramírez y Juan Antonio Urbano Rodríguez [Universidad del Valle - Colombia] p. 166
- Metodología de trabajo en proyectos de desarrollo creativo [E256] Mauro Rojas [EDCOM - Escuela de Diseño y Comunicación Visual ESPOL - Ecuador] p. 164
- Metodologías ágiles: diseñando sin desperdicio [E248] Santiago Bustelo [Kambrica - Argentina] p. 163
- Mi primer art toy [E121] Sebastián Ale [Argentina] p. 151
- Mi primer sitio web como emprendedor: ¿Qué debo saber? [E153] Favio Camilo Rodríguez Blanco [Colombia] p. 154
- Mind Games. Otro enfoque de los problemas de diseño [E202] Víctor Cittá Giordano [Cittá Giordano Arquitectura y Diseño - Argentina] p. 159
- Moda e historia. Estrategias conceptuales para las colecciones de moda [E326] Edward Venero [Pontificia Universidad Católica del Perú - Perú] p. 172
- Moda marca registrada. Branding para diseño de indumentaria [E165] Lucas Haedo [Estudio Indie - Argentina] p. 155
- Moda y disidencia. Resistiendo al sistema de la moda [E085] Daniela Miranda [Independiente - Chile] p. 147
- Modelaje técnico de calzado. Del diseño al molde [E195] Pablo Lafargue [Borcal SAIC - Argentina] p. 158
- Moldería: una herramienta para el diseño [E289] Miguel Ángel Cejas y María Teresita Gómez Castelli [Universidad de Buenos Aires - Argentina] p. 168
- Monitoramento de macrotendências [E127] Belisa Moreira Martins e Ligia Baleeiro [Brasil] p. 151
- Movilidad, freelancing y emprendimiento: oportunidades y necesidades del diseño y la comunicación [E140] Carlos Carrascal [Nearpod / Panarea Digital - Colombia] p. 153
- Muñecos con sello propio [E229] Carla Capaccioni [Argentina] p. 162
- Música 2.0: el rol de comunicadores y diseñadores [E319] Guillermo Weibchen [Camuflaje - Argentina] p. 171
- Música y estrategias transmedia: ¿Hacia dónde vamos? [E103] Guillermo Weibchen [Camuflaje - Argentina] p. 149
- Narrando con imágenes fotográficas en la vida cotidiana [E320] Claudio Ricartes, Gimena Ayrala, Anne-Laure Pouchard Serra, Valeria Ricartes y Sitkov Tania [Fotógrafo - Argentina] p. 171
- No es soplar y hacer botellas [E141] Gustavo Grobe [Chamán Pack - Argentina] p. 153
- No sé dibujar [E309] Luciano Néstor Omar Quintana [Argentina] p. 170
- Nómades, efímeras, transitorias. Experiencias en el espacio público [E216] Gustavo Dieguez y Lucas Gilardi [Argentina] p. 160
- 99 preguntas sobre cómo innovar en diseño [E260] Patricia Claudia Barrios [W C - Argentina] p. 165
- Nuevas segmentaciones en moda [E032] Christian Dubay [Buenos Aires Fashion House - Argentina] p. 141
- Nuevas tecnologías. ¿Nuevas miradas? [E217] Marysol Kraeviez [Argentina] p. 160
- Nuevas tendencias en ilustración de moda y comercial [E142] Alex Ceball [The Alex Ceball Studio Worldwide - Chile] p. 153
- ¿O que é conceito criativo? [E057] Vinicius Mano [PUCRS - Brasil] p. 144
- 8 claves de redacción para diseñadores [E207] Ricardo Palmieri [Consultora Redacción: Palmieri - Argentina] p. 159
- Ontología del lenguaje visual [E257] Manuel Leal Greikk [WTCV Audiovisual Services & Productions - Venezuela] p. 164
- Origami light. Conteniendo la Luz [E175] Daniela Orellana y Macarena Meza [Independiente - Chile] p. 156
- Papel plegado como herramienta de diseño [E006] Maritza Granados Manjarrés [Pontificia Universidad Javeriana - Colombia] p. 139
- ¿Para qué necesitamos investigar los diseñadores? [E274] Silvy Mejía [SM Studio - Colombia] p. 166
- ¿Para quién diseñamos? Encuentro entre diseño y sociedad [E290] María Belén Galetto [Argentina] p. 168
- Pegatinas [E122] Matías Danna [Argentina] p. 151
- Pensando visualmente, creatividad para cartelismo [E143] Raúl Ernesto Cazorla Naranjo [Agencia de Publicidad Kingmo Int - Ecuador] p. 153
- Pensar afuera de la caja [E186] Felipe Taborda [Brasil] p. 157
- Pensar como diseñador, no como estudiante de diseño [E272] John Alfredo Arias Villamar [Facso de la Universidad de Guayaquil - Ecuador] p. 166

- Pensar para la caja [E022] Felipe Taborda [Brasil] p. 140
- Photoshop como herramienta de ilustración. Sketch y representación de productos [E321] Luciano Cianni [lcdStudio - Argentina] p. 171
- Plan de negocios. ¿Cómo lo armo y para qué me sirve? [E047] Alicia Fabiana Rosa [Intertexto Consultora Cultural - Argentina] p. 143
- Poesía visual [E230] Alejandro Thornton [vivo-dito Studio - Argentina] p. 162
- ¿Por qué no se me ocurrió a mí? Creatividad para más ideas [E106] Gustavo Martin [Argentina] p. 149
- Problemáticas de diseño: el nuevo paradigma de mobile y wearables [E267] Paula Cintioni y Gerardo Pinkus [Mobo-mo - Argentina] p. 165
- Proceso de creación, diseño y desarrollo de grafica urbana [E128] Blanca Perla Avila [México] p. 151
- Producción de objetos a partir de deshechos textiles [E176] Cristian Ruth Moyano [Universidad Nacional de Mar del Plata - Argentina] p. 156
- Protección legal de los diseños y creaciones en el nuevo código civil y comercial argentino [E048] Daniel Enrique Butlow [Argentina] p. 143
- Proxémica emocional en diseño industrial [E305] Arturo Estrada [UNPA - México] p. 169
- Punto de encuentro: ilustrando mundos [E007] Luis Díaz [All The Bunnies - Uruguay] p. 139
- Qué hacer en caso de logo [E086] Salvador Valera [32MKT - México] p. 147
- 15 técnicas prácticas para conseguir trabajo de diseñador [E259] Marcelo Cutini [Grimpo - Argentina] p. 164
- Reciclando personajes [E123] Martín Laksman [Laks - Argentina] p. 151
- Rediseño e innovación [E322] Álvaro de Jesús Guarín Grisales [Universidad EAFIT - Medellín - Argentina] p. 171
- Reflexiones sobre la imagen: un grito interminable e infinito [E166] Jorge Couto [Argentina] p. 155
- Responsabilidad social empresaria o sólo una fachada [E093] Carlos N. Papini [Universidad de Palermo - Argentina] p. 148
- Reutilización y reciclado de desechos textiles [E112] Ana Sfreddo [Argentina] p. 150
- Reutilizaciones de residuos en nuevos materiales [E049] Tomás Cárdenas Fincheira [Universidad Tecnológica Metropolitana - Chile] p. 143
- Rojo-Azul-Amarillo. El desafío de la paleta limitada [E177] Aurora Mabel Carral [Facultad de Bellas Artes, Universidad Nacional de La Plata - Argentina] p. 136
- Selección de espacios urbanos para intervenciones artísticas [E008] Federico Kiper [Federico Kiper - Artista plástico y muralista. - Argentina] p. 139
- Semiótica peirciana como instrumento para a construção de marcas fortes [E237] Ivy Higino Martins [Brasil] p. 162
- Sensaciones publicitarias [E196] Pedreros Balta Jaime José [Universidad de San Martín de Porres - Perú] p. 158
- Serigrafía en vivo [E284] Ignacio Giraudi [Argentina] p. 167
- Serigrafía sobre tela [E124] Silvana Casuccio [Argentina] p. 151
- Serigrafía Textil [E231] Aldana Persia [Serigrafía Textil Buenos Aires - Argentina] p. 162
- Sistemas de inovação tecnologica: o design como ferramenta estrutural [E327] Amilton Arruda, Pablo Bezerra e Isabela Moroni [Universidad Federal de Pernambuco - Brasil] p. 172
- Sistemas operativos y aplicaciones Informáticas multimedia de uso libre para diseñadores [E087] Carlos Pedreros [Fab Lab Internacional - Perú] p. 147
- SmartFail. Tranformando en inteligentes a nuestros errores [E249] Luciana Colabella [Argentina] p. 163
- Social media ¿Cómo gestionar mi marca en las redes sociales? [E050] Andrea Szwarc [Fundadora Community Managers Argentina - Argentina] p. 143
- Soy emprendedor. ¿Cómo desarrollo mi marca en internet? [E104] Luciana Benedetti y María Del Mar Ketlun [Argentina] p. 149
- Styling contemporâneo: criação de imagem de moda hoje [E273] Tatiana Evagelidis e Layla Mendes [Sigbol Fashion - Brasil] p. 166
- Sublimación 3D. Vinilo, plotter y transfer [E178] Marcos Berkowicz [MARGRAF - Argentina] p. 157
- Tarifario de diseño gráfico y trabajo asociativo [E250] Guillermo Yachelini, Joaquin Muriel, Claudio Volta y Rodolfo Williner [Cámara de Diseñadores en Comunicación Visual - Argentina] p. 164
- Tatuaje: historia, arte y salud [E179] Fada Venus, Guillermo G. Caldentey (Cancerbero), Eva Keropian y Liliana Roman [UNA - Secretaría de Extensión Universitaria - Argentina] p. 157
- Técnicas profesionales de maquillaje para fotografía de moda [E268] Melissa Martínez [Corporación unificada nacional de educación superior. - Colombia] p. 165
- Tecnologias, dispositivos e recursos do escaneamento tridimensional no raciocínio projetual [E328] Riccô Júlio e Cibele Taralli [Universidade de São Paulo - FAU - Brasil] p. 172
- Tejiendo redes: networking para profesionales creativos [E033] Alejandra Bello [mundo bello | comunicación + desarrollo creativo de proyectos - Argentina] p. 141
- Telar aborígen. Técnicas de ayer en textiles de hoy [E129] Teresa Delettieres [Teresita Delettieres Tejidos Artesanales - Argentina] p. 151
- 3er. Plenario Red Digital de Diseño [E131] Matilde Carlos, Ignacio Bassino, Pablo Celsi, Maximiliano Firtman, Emiliano Grasso y Gonzalo Luzzza [Argentina] p. 152
- Tertulia Ilustrada [E180] Pamela Schiavone [Huemula - Argentina] p. 157
- Tipografía experimental [E285] Luciano Veron [Argentina] p. 167
- Tipografía ilustrada [E051] Leonardo Frino [Leo Frino - Argentina] p. 143
- Tipografías en 3D [E232] Yamila Andrea Garab [TEC-ART - Argentina] p. 162
- Todos los emprendimientos son iguales [E197] Diego Roitman y Anabella Dini [This is Feliz Navidad - Argentina] p. 158
- Tomá nota. Confección de libretas y minibros [E181] Andrea Perrotat [ISFA Manuel Belgrano - Argentina] p. 157
- Trabajar bien, diseñar mejor: coaching en el DG [E052] Daniel Higa y Verónica Adúriz [Argentina] p. 143
- Transcripción de los medios [E222] Wagner Regis [Make Toons - Brasil] p. 161
- Tropezar varias veces, con la misma piedra y diferentes tecnologías [E149] Fernando Johann y Leandro Javier Di Pasquale [Monits - Argentina] p. 153
- Typomanía: Historias visuales con tipografías [E218] Patricia Claudia Barrios [W C - Argentina] p. 161
- Un siglo de diseño. Tres etapas en la evolución del diseño en el siglo XX [E329] Norberto Chaves [Argentina] p. 172

Una vida simple, saludable y feliz nos hace más creativos [E074] Emiliano Cao [Argentina] p. 146
Usabilidad en el mundo real. La cultura manda [E269] Miguel Carruego [Tienda Nube - Argentina] p. 166
UX y diseño de interacción: usabilidad aplicada [E198] Santiago Bustelo [Kambrica - Argentina] p. 159
UX: investigación con usuarios [E105] Nicolás Jaureguiberry [Inter-Cultura - Argentina] p. 149
XYZ: arte colectivo inspirado por los algoritmos evolutivos [E009] Cayetano José Cruz García y Patricia Hernández Rondán [Universidad de Extremadura - España] p. 139

Abstract: The following document is an approach to the organization, activities and participation areas of the X Latin American Design

Meeting, developed between 27 and 30 July, 2015 by the Faculty of Design and Communication of the University of Palermo in Buenos Aires, Argentina.

Key words: Design - Latin America - Technology - Enterprises - Trends - Creativity - Conferences - Workshops - Contests - Fair - Businesses.

Resumo: O texto a seguir é uma aproximação à organização, às atividades e às áreas de participação da IX Edição do Encontro Latinoamericano do Design desenvolvido entre os dias 27 e 30 de julho de 2015 pela Faculdade de Design e Comunicação da Universidade de Palermo, em Buenos Aires, na Argentina.

Palavras chave: Design - América Latina - Tecnologia - Empreendedorismo - Tendências - Criatividade - Palestras - Oficinas - Concursos - Féria - Negócios.

Reflexión sobre la educación-aprendizaje para incentivar la creatividad en el estudiante de diseño

Actas de Diseño (2016, marzo),
Vol. 20, pp. 189-193 ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: enero 2012
Fecha de aceptación: julio 2012
Versión final: noviembre 2015

Rebeca Isadora Lozano Castro, María Luisa Pier Castelló
y Víctor Manuel García Izaguirre (*)

Resumen: Este proyecto surge por la iniciativa de profesores en la carrera de Diseño Gráfico, de la FADU - Universidad Autónoma de Tamaulipas, México, para detectar cuales son los elementos que facilitan el desarrollo de la creatividad en el estudiante. Ayuda a ser una guía y no una limitante.

Partiendo de interrogantes como factores de formación universitaria que desarrollan la creatividad en los estudiantes; factores de carácter personal que coadyuvan al desarrollo de las capacidades creativas; características de formación universitaria o entorno personal que influyen en respuestas menos creativas; procesos mentales de razonamiento en la interpretación creativa y procesos creativos menos estereotipados.

Palabras clave: Proyecto - Diseño Gráfico - Forma - Estudiante - Creatividad.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 193]

Contenido

Primeramente, mencionaremos que la creatividad es una constante del interés común de profesores e investigadores en el área de diseño. Por ello, debemos analizar cuales son los factores que determinan si un estudiante es o no creativo, según los conocimientos que se le proporcionan en la escuela. Si es realmente un apoyo que lo auxilia a desarrollarla, o por el contrario, va opacando sus ideas haciéndolas dispersas, y cuales son las técnicas que en realidad funcionan.

Si partimos que el trabajo que va desarrollando el estudiante de Diseño Gráfico durante su carrera en la escuela es un proceso creativo en el que por medio de una actividad mental, se generan propuestas de diseño y formas de representación gráfica, entonces esta actividad puede enfocarse desde una perspectiva semiótica en el sentido amplio que propone Peirce¹. Considerando como ejemplo explicativo según su propuesta de las tres formas de inferencia que equivalen a las leyes de asociación mental que generan las formas de interpretación:

- La deducción (inferencia en la que lo particular se sigue de premisas generales o universales)
- La inducción (inferencia de generales a partir de instancias particulares)
- La abducción (lanzar una inferencia o hipótesis que parece adecuada dadas las condiciones aparentes); auxiliando en explicar el proceso de semiósis en el estudiante de Diseño. Esta última, según lo investigado, es la única que posibilita la generación de ideas nuevas y puede ser el fundamento para comprender el carácter creativo relacionado con la producción de mensajes.

De acuerdo al conocimiento del proceso enseñanza-aprendizaje en el estudiante, se deben adquirir ciertos conocimientos para estimular la conceptualización creativa a la hora de echar a volar la imaginación. Algunos de estos conceptos, son básicos en el inicio de los primeros

años de la carrera. Los conocimientos, que en su mayoría, son impartidos en la materia de Taller de Procesos del Diseño; que sirve de tronco común para las tres carreras: Diseño Gráfico, Diseño de Interiores e Arquitectura. En ella, los conceptos formativos enseñados son el visualizar la forma y el espacio, categorías de la forma, como ocupar el espacio, estrategias de composición, una base para el significado, por mencionar algunos de ellos.

Esta información enseña al estudiante a comprender que nuestro cerebro se sirve de las formas para identificar las cosas, y que la forma misma es un mensaje. Cuando vemos un círculo, por ejemplo, nuestras mentes intentan identificarlo: ¿Es el sol? ¿Es la luna? ¿La tierra, una moneda, una perla? Ninguna forma es mejor comunicadora que otra, pero la elección de la forma es vital para que esta comunique el mensaje deseado. Este estudio nos brinda información para comprender la forma de una manera abstracta y saberla descifrar. Y es donde se cuestiona el estudiante preguntas al aire como ¿Qué podría ser esto?, ¿Es una forma que tiene movimiento?, ¿Qué dirección transmite? Donde, como ejemplo, analiza la relación entre un espacio negativo con relación a una tira positiva. Para comprender como funciona la forma, primero tiene que observar con detenimiento a la forma misma.

La línea y la textura son otros conceptos que comunican haciendo a una imagen reconocible. Donde se manejan ejemplos como marcas, fondos o sobras con texturas contrastadas en una composición abstracta. El hecho de analizar a la forma física de un espacio produce efectos visuales globales que tendrán un impacto en la percepción de la interacción de la forma que contiene. Un formato cuadrangular tiene un énfasis neutro, no hay ningún lado que ejerza una influencia mayor que otro. Un formato vertical es provocador y crea un empuje hacia arriba y hacia abajo. Un formato apaisado produce un movimiento más tranquilo y lateral que resulta relativamente inerte comparado con el del formato vertical.

La función de la forma específica llamada formato o dimensiones proporcionales del espacio, también es un concepto que el alumno debe conocer. El tamaño del espacio que ocupa el formato, comparado con la forma en su interior, cambiará el modo en que se percibe la presencia de la forma. Por ejemplo, una forma pequeña dentro de un formato espacial grande transmitirá una presencia relativamente contenida. Se percibirá de manera diferente que una forma grande en el mismo formato y transmitirá una presencia más provocadora. La percepción de esta diferencia es, intrínsecamente, un mensaje que hay que controlar. La configuración del formato también es un aspecto de importancia. Un formato cuadrado es neutro porque todos los lados tienen la misma longitud; no existe empuje o énfasis en ninguna dirección y el espectador puede concentrarse en la interacción de las formas sin tener que prestar atención al formato. Sin embargo, un formato vertical es muy provocador. Su forma ejerce simultáneamente un empuje hacia arriba y hacia abajo, empuje que el espectador recorrerá una y otra vez con la mirada, como si lo midiera. En algún lugar de la programación sutil y ancestral del cerebro, un objeto vertical se percibe como una persona, ya que imita la verticalidad de un cuerpo erguido. Los formatos horizontales son generalmente pasivos, producen una sensación de calma e implican un movimiento lateral, derivado de una percepción igualmente remota que lo relaciona con el horizonte.

El grado de actividad puede depender de la cantidad de formas que se relacionen en un espacio determinado, del tamaño de las formas con respecto al espacio, o de lo elaborada que sea la alternancia entre positivo y negativo. Sin embargo, una composición puede tener cualidades estructurales relativamente simples pero presentar relaciones inusuales que parezcan ser más activas o más complejas, a pesar de la sencillez aparente de la composición.

El que un estudiante tome decisiones sobre las formas teniendo en cuenta su aspecto y no el aspecto que pretenda conseguir no es lo más recomendable. Sin embargo en muchas ocasiones se dejan llevar porque la forma engaña al ojo y por lo tanto, se la debe juzgar conforme a su apariencia.

Existen otros temas como los tipos de formas geométricas donde es importante que conozca que existen dos categorías generales de figura. Cada una con sus características formales y comunicativas, que tienen un efecto en el mensaje: figura geométrica y figura orgánica, que le ayudarán a comprender mejor a la hora de elegir los elementos para la composición de un diseño. Otro tema también necesario dentro de su aprendizaje es el punto, el cual también tiene dos categorías básicas de actividad superficial: textura y motivo. El término textura se refiere a las superficies que tienen una actividad irregular sin una repetición aparente. El tamaño de los elementos que crean la actividad superficial puede cambiar, o la distancia entre los componentes, o el número relativo de componentes en un lugar y otro de la superficie.

Pero ¿cómo poder romper el espacio? las áreas que rodean la forma. Cada elemento introducido en el espacio añade complejidad, pero también disminuye la cantidad literal de espacio, aun cuando crea nuevos tipos de espacio y los

transforma en formas distintas que encajan alrededor de la forma como piezas de un rompecabezas. Estos espacios no se deberían considerar ni vacíos ni sobrantes, sino vitales para conseguir fluidez alrededor de los elementos de la forma y un sentido de orden y unidad en el conjunto de la composición.

El estudiante debe recurrir a estrategias básicas para organizar las formas dentro del formato de una composición. Cada estrategia que utilice, creará relaciones claramente distintas entre las formas y entre éstas y el espacio que las rodea. Un ejemplo son las formas agrupadas que sugieren una relación mutua, igual que las formas alineadas. Por el contrario, las formas separadas por diferentes intervalos espaciales implican un significado distinto.

El estudiante puede aumentar la apariencia de profundidad cambiando los valores relativos de las formas, otorgándoles transparencia o aumentando las diferencias entre sus tamaños.

Otra opción es la superposición, la composición a sangre y la rotación de unos elementos con respecto a otros pueden inducir una sensación de movimiento cinético. Cambiar los intervalos entre los elementos incita a la comparación y significados en que las formas den la apariencia de movimiento la una con respecto a la otra. Sin embargo, el alumno debe intentar comprender comparando las formas para comprobar sus diferencias y evaluar si son importantes. Otro ejemplo es la relación de las formas con una figura o un tamaño similar que se perciben relacionadas entre sí. Si una forma dentro de un grupo es diferente, entonces no guarda relación con las demás y el cerebro registra este hecho. Algunos otros conceptos importantes, que debe ser del conocimiento general del estudiante como pauta para el desarrollo de su creatividad, es el relacionar la distancia y aislamiento, la separación progresiva huída o abandonada, el reordenamiento en la falta de armonía o desorden, el cambio de tamaño que nos transmite mayor importancia o tamaño progresivo el crecimiento, el contorno para denotar agresión o el cambio de valor para una confrontación por mencionar algunos de los estos. El diferenciar unos elementos de otros, dentro de un grupo general, crea un punto donde concentrar la atención y permite transmitir su mensaje en un diseño más claro en la conceptualización del estudiante.

Podemos mencionar que se transmite el conocimiento sobre la percepción visual y los tipos de mensajes; representacionales (son aquellos que incluyen lo que se ve y se reconoce desde el entorno y la experiencia, sólo con ver el objeto se identifica y se comprende, y que es posible reproducir en dibujos y pinturas), Abstractos (donde las cualidades concretas de un hecho visual son transformadas en sus componentes visuales y elementos básicos, en la pintura y el arte en general concentrándose en emociones y sentimientos del autor). Simbólicos (donde se involucran los sistemas de imágenes codificadas con un significado, incluyendo detalles representacionales o, en el otro extremo, gran cantidad de elementos abstractos; la diferencia es que contienen elementos representacionales y se requiere del aprendizaje).

Los mensajes visuales pueden ser intencionales o casuales. Obviamente, el estudiante de diseño debe de trabajar con los primeros, proporcionando un significado intencional a sus elementos gráficos.

Analizamos algunos factores por los que el alumno no logra concretar su creatividad o se ve dispersa. Ellos, pueden ser en base a la atención, la sensación y la percepción, propiamente dicha.

- La atención permite seleccionar los estímulos del medio ambiente que serán percibidos mediante la selección, retención y regulación-control de la actividad.
- La sensación tiene como función recibir el estímulo específico (energía radiante) para el receptor visual (el ojo).
- La percepción interpreta e integra la información que recibe el cerebro, dando como resultado la imagen mental que se elabora acerca de determinado objeto o estímulo visual, y su encuadre en un modelo conceptual preexistente².

Cohen (1977) define la percepción como “la interpretación significativa de las sensaciones como representantes de un objeto externo. El conocimiento aparente de lo que está allá afuera”. Las imágenes mentales visuales que tenemos de lo que nos rodea, lo que pensamos de lo que nos rodea y lo que vemos que existe a nuestro alrededor, no siempre coinciden con la realidad.

Las imágenes perceptivas siempre tienen un valor semántico. Por ello, Petrovsky (1986) habla del razonamiento visual, el cual constituye una parte de la actividad humana, cuyo producto es la creación de imágenes, de nuevas formas visuales con determinada carga semántica, que hace posible el significado. En este sentido, Arneheim (1989) se refiere a los conceptos preceptuales como toda actividad perceptiva, ya que toda actividad implica la formación de conceptos. Por lo que la percepción se encuentra estrechamente ligada al razonamiento y a la comprensión de la esencia del objeto material, relacionándolo con una clase determinada de objetos materiales. El valor semántico de una imagen visual se encuentra también determinado por la cultura y las prácticas sociales que comparte un grupo específico.

Dentro de estas percepciones y razonamiento visuales, el estudiante de diseño se ve premiado o afectado (según sea el caso) por sus diferentes capacidades y limitaciones del sistema visual. Las que estudiamos para poder comprender las afecciones que muchas veces causan que un joven tenga mayor o menor determinación a la hora de realizar un diseño. El término agudeza visual se refiere al poder de resolución del ojo o a su habilidad para detectar detalles finos (Oborne, 1987). De acuerdo con esta definición, la agudeza visual se clasifica en: agudeza lineal, espacial, vernier, estereoscópica, detección, de reconocimiento y dinámica.

Además de ello, el diseñador debe tener los principios de organización perceptual que influyen en la forma para lograr con mayor éxito la creación de sus diseños de una forma creativa y funcional. Los principios de la organización perceptual de la Gestalt describen cuales son las características del estímulo visual que le dan más probabilidad de ser percibido de una forma y no de otra. Por lo que tales principios son útiles al diseñador como recomendaciones de organización y estructura de la forma, para que ésta sea percibida por el receptor con la intención original del diseñador.

¿Pero qué sucede si el estudiante de diseño no lleva a cabo este conocimiento en su proceso creativo? La utilización

de estas técnicas no promete un éxito asegurado en la creatividad y desarrollo del diseño que lleve a cabo el estudiante. Simplemente sirven para llegar a ciertos objetivos que se suponen próximos a la creatividad. Permiten direccionar el pensamiento en etapas o procedimientos concretos. Es decir, por un lado, permiten seguir un orden establecido para lograr un objetivo deseado, y por el otro, ayudan a desarmar los caminos del pensamiento vertical habitual.

La clasificación que sugerimos según el análisis y reflexión en este análisis, implica que el estudiante que la utilice deba definir cual es su objetivo y con que fin se va a usar una técnica. Es decir, que se piense adonde va a querer llegar, porque de esta forma estará más cerca de la verdadera utilidad de la técnica en cuestión. Las técnicas más usadas son:

- Brainstorming (lluvia de ideas)
- Uso de analogías
- Los seis sombreros para pensar
- Relaciones forzadas
- Matrices combinatorias
- Técnicas complementarias (verbos manipulativos, prospectiva, análisis de categorías)

Todas ellas para ser llevadas a cabo desarrollando los siguientes factores (según sea el caso):

- a. Concepto
- b. Metodología para su utilización
- c. Consignas fundamentales y aspectos distintivos
- d. Aspectos relacionados con su utilidad, que guiarán la construcción de la clasificación a desarrollar

Sin embargo, consideramos que previamente a la utilización de cualquier técnica, es necesario plantear el problema al cual nos enfrentamos y establecer el o los objetivos deseados. Recién en ese momento, decidir cual va a ser la técnica que sería de mayor utilidad. Esta es nuestra percepción y evaluación de las mismas.

Basándonos en las variables más conocidas para la medición de la creatividad y en lo que Kastika³ llama enfoque creativos, que son los elementos que se buscan en las organizaciones cuando hace falta innovar, hemos seleccionado algunos de ellos para poder asociar las técnicas presentadas anteriormente, de acuerdo a la mayor utilidad que nos brindan para desarrollar:

- Flexibilidad. Implica poder analizar un contexto tratando de encontrar aspectos distintos y que antes no habían sido tenidos en cuenta. Significa tener la capacidad de aceptar nuevos y diferentes puntos de vista. Este es el requerimiento básico de técnicas como la de Matrices Combinatorias, el Uso de Analogías, el Método del Profano y los Verbos Manipulativos, porque implican la generación de ideas que pertenezcan a categorías distintas.
- Fluidez. La fluidez, en el campo de la creatividad, implica generar muchas ideas, no quedarse con una única respuesta e intentar desarrollar más. Creemos que, por sus características, las técnicas más apropiadas para desarrollar fluidez son el Brainstorming y las que consideramos adaptaciones y derivadas de éste: Brainsailing, Phillips

66, Gordon, Fish Pool y Análisis de Categorías. Son las pautas y requerimientos que se fijan para la realización de las técnicas agrupadas en esta categoría, las que impulsan el clima de fluidez.

- Originalidad. Cuando se pretende ser original se debe encontrar la aplicación de un concepto en un universo o contexto distinto al que pertenece. Las técnicas que trasladan conceptos desde un contexto dado a otro son las que ayudan a encontrar ideas más originales, es el caso de las Relaciones Forzadas, el Uso de Analogías, el Método del Profano y la Biónica.

- Elaboración. En determinadas circunstancias, es necesario profundizar el análisis desarrollando cuidadosa y minuciosamente las ideas, para obtener una visión elaborada sobre el tema en cuestión. Esta elaboración está ligada a técnicas como la de Los Seis Sombreros para Pensar y la Prospectiva, donde se necesitan niveles de conocimiento y experiencias específicos que participen activamente en la producción y el desarrollo de las ideas.

Se propone la implementación de un programa con nuevos temas y reestructurado de tal forma que toque puntos dirigidos directamente a la creatividad. Algunos de los temas que consideramos importantes para llevarlos a cabo en el proceso de enseñanza aprendizaje con el estudiante son:

- La creatividad
 - Conceptos
 - Elementos de la creatividad
 - Alcances de la creatividad
 - El proceso creativo
 - Los bloqueos mentales
 - Innovación y creatividad

Explicar y definir del concepto creatividad; delimitar los alcances y objetivos de la acepción para la carrera correspondiente. Ayudar al estudiante a eliminar los bloqueos mentales más comunes al comenzar el proceso de diseño, a través de diferentes técnicas creativas. Experimentar y explorar de forma lúdica a través de ejercicio y prácticas para estimular su creatividad.

- Estrategias para propiciar la interacción con la realidad, la activación de conocimientos previos y generación de expectativas. Estas estrategias se emplean antes de la información por aprender. Permiten al profesor identificar los conceptos centrales de la información, tener presente que es lo que se espera que aprendan los estudiantes, explorar y activar los conocimientos previos y antecedentes con los que cuenta el grupo. Posteriormente, permiten la interacción con la realidad en la que a partir de actividades, se puedan detectar problemáticas y derivar los contenidos de: Actividad focal introductoria, Discusión guiada, Actividades generadoras de información previa e Interacción con la realidad.

- Métodos y técnicas creativas.
 - Técnicas para desarrollar fluidez
 - Brainstorming
 - Phillips 66
 - Fish Pool

- Análisis de Categorías
- Técnicas para desarrollar Flexibilidad
- Matrices combinatorias
- Uso de analogías
- Prospectiva
- Técnicas para desarrollar Originalidad
- Relaciones Forzadas
- Uso de analogías
- Método del profano
- Biónica
- Técnicas para la Elaboración
- Seis sombreros para pensar

Experimentar y explorar de forma lúdica a través de ejercicio y prácticas para estimular su creatividad. Exponer al alumno a diferentes problemas guiándolo para desarrollen su capacidad proyectual. Utilizar las técnicas creativas para desarrollar la fluidez como son: Brainstorming, Phillips 66, Fish pool, análisis de categorías. Identificar su metodología, aplicación y eficiencia. Trabajar, de forma práctica proyecto de diseño básico de forma bidimensional con los conceptos de: composición, elementos básicos del diseño y la comunicación, color, forma, textura. Experimentar y explorar de forma lúdica a través de ejercicio y prácticas para estimular su creatividad.

Exponer al estudiante-diseñador a diferentes problemas guiándolos para desarrollen su capacidad proyectual. Utilizar las técnicas creativas para desarrollar flexibilidad como son: matrices combinatorias, uso de analogías y prospectiva. Identificar su metodología, aplicación y eficiencia. Trabajar, de forma práctica, proyecto de diseño básico de forma bidimensional con los conceptos de: composición, elementos básicos del diseño y la comunicación, color, forma, textura y Experimentar y explorar de forma lúdica a través de ejercicio y prácticas para estimular su creatividad.

Exponer al joven a diferentes problemas guiándolos para desarrollen su capacidad proyectual. Utilizar las técnicas creativas para desarrollar la originalidad como: relaciones forzadas, uso de analogías método del profano y biónica. Identificar su metodología, aplicación y eficiencia.

Trabajar de forma práctica un proyecto de diseño básico de forma bidimensional con los conceptos de: composición, elementos básicos del diseño y la comunicación, color, forma, textura y volumen.

- Estrategias para la solución de problemas y abstracción de contenidos conceptuales.

Estrategia de solución de problemas. Se distingue un estado inicial en el que se detectan situaciones problemáticas o problematizantes. Aplicar una, varias, una combinación o realizar alguna variante de cualquiera de las metodologías del diseño. En algún problema de diseño. Aplicar diferentes técnicas creativas en caso de ser necesario. Y Generar por escrito una reflexión sobre todo el proceso.

Conclusiones

Esta reflexión indica que debemos plantear e incluir, de forma ejemplar, el conocimiento a través del plan de

estudios en una materia-asignatura la cual no solo vea parte de los contenidos-conocimiento anteriormente mencionados, sino que incluya las estrategias creativas y el desarrollo básico de la creatividad en el estudiante de diseño.

Para que a partir de estas estrategias el diseñador genere una imagen mental que sirva como modelo básico para el bocetaje y el desarrollo de las propuestas de diseño. Tratándose de formas de procesamiento paralelo distribuido, procesamiento simultáneo, paralelo y multidireccional. Logrando que la mente del estudiante opere de la siguiente forma:

- Con base en la información lingüística presentada como problema de diseño.
- Genere inferencias (deductivas, inductivas, abductivas) para interpretar la información conceptual contenida en los enunciados lingüísticos.
- Aplica reglas de interpretación para seleccionar las imágenes mentales con las que va a trabajar. Las reglas de interpretación que se alimenten de los contenidos (conceptuales e imaginísticos) que están en la mente del estudiante, son sus conocimientos sobre el tema. Generando imágenes mentales que boceta para generar sus propuestas creativas.

Notas

1. Peirce en *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*.
2. Percepción Visual I. Elementos teóricos para el diseño.
3. Kastika, E. Las Técnicas de la Creatividad. Extraído el 11 de Enero de 2012 desde mportillo.files.wordpress.com/2008/08/tecnicas_creatividad.doc

Bibliografía

- Acha, J. (1988). *Introducción a la Teoría de los Diseños*. México DF: Editorial Trillas.
- Albaladejo, T. (1991). *Retórica. Síntesis*. Madrid.
- Beltrán, F. (1985). *Acerca del Diseño*. Cuba. Primera edición. (p. 98).
- Bonnick, P. (1999). *Lenguaje visual: el medio oculto de comunicación*. México DF: Editorial Design Fundamentals.
- Cháves, N. (2001). *El oficio de diseñar: propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili. (p. 179).
- Cháves, N. (2000). Enseñar a diseñar o aprender a comunicar. En *Revista Tipográfica*, No. 43 (XIV).
- Dondis, A. (1990). *La sintaxis de la imagen*. España. Editorial Gustavo Gili. (pp. 211).
- Esqueda, R. (2003). *El juego del Diseño. Un acercamiento a sus reglas de interpretación creativa*. México DF: Encuadre-Designio.
- Kastika, E. (2008). *Las Técnicas de la Creatividad*. Recuperado el 11 de enero de 2012 de: mportillo.files.wordpress.com/2008/08/tecnicas_creatividad.doc
- Morín, E. (1994). *El método: el conocimiento del conocimiento*. España: Ediciones Cátedra. (p. 161).
- Morrissey, G. (1996). *Pensamiento estratégico; construya los cimientos de su planeación*. México DF: Editorial Prentice Hall.
- Müller-Brockmann, J. (1988). *Historia de la Comunicación Visual*. España: Editorial Gustavo Gili.
- Peirce Charles, S. (1931). *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*. Harvard University Press: Editorial C. Hartshorne y P. Weiss.

- Prado, L. y Ávila, R. (1997). *Percepción Visual I. Elementos teóricos para el diseño*. México DF: Ed. Universitaria de Guadalajara.
- Prieto, D. (1982). *Diseño y Comunicación*. México DF: UAM-Xochimilco. (p. 149).
- Rodríguez, A. (1999). *Sólo para diseñadores. Cómo diseñar una imagen logotípica y no morir en el intento*. México DF: Memorias del Congreso UIC. (p. 230).
- Rojas, R. (1997). *Investigación social: teoría y praxis*. México DF: Plaza y Valdés Editores, Octava Edición. (p. 190).
- Rivera, A. (2004). *El Taller de Diseño como espacio para la Discusión Argumentada*. Guadalajara: U. de Guadalajara, UIA-León, UIC.
- Tapia, A. (2004). *El Diseño Gráfico en el Espacio Social*. México: Encuadre-Designio.

Abstract: Project that arises by initiative of teachers in the career of graphic design of the autonomous FADU-University of Tamaulipas, Mexico, to detect which are the elements that facilitate the development of creativity in students helping to be a guide and not a constraint.

On the basis of some questions as: factors of university education to develop creativity in students; personal factors that contribute to the development of creative skills; characteristics of college training or personal environment influencing less creative responses; mental processes of reasoning in the “creative” interpretation and less stereotypical creative processes.

Key words: Project - Graphic Design - Form - Student - Creativity.

Resumo: Este projeto surge por iniciativa dos professores na carreira de design gráfico da FADU-Universidade Autônoma de Tamaulipas, México, para detectar quais são os elementos que facilitam o desenvolvimento da criatividade em alunos ajudando a ser uma guia e não uma restrição.

Partindo de algumas questões como os fatores do ensino universitário para desenvolver a criatividade nos alunos; fatores pessoais que contribuem para o desenvolvimento de habilidades criativas; características da formação de faculdade ou ambiente pessoal que influenciam respostas menos criativas; processos mentais de raciocínio na interpretação “criativa” e processos criativos menos estereotipados.

Palavras chave: Projeto - Design gráfico - Forma - Estudante - Criatividade.

(* **Rebeca Isadora Lozano Castro**. Licenciada en Diseño Gráfico otorgado por la UNE en Tamaulipas. Diplomado en Creatividad Gráfica Publicitaria del CADEC - Centro Avanzado de Comunicaciones, A.C., México. Master en Artes Gráficas, otorgado por la Universidad Politécnica de Valencia, España. Profesor de Tiempo Completo en la Universidad Autónoma de Tamaulipas dentro de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. **María Luisa Pier Castelló**. Licenciada en Diseño Gráfico otorgado por la UNE en Tamaulipas. Master en Comunicación Académica, otorgado por la Universidad Autónoma de Tamaulipas. Profesor de Tiempo Completo en la Universidad Autónoma de Tamaulipas dentro de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. **Víctor Manuel García Izaguirre**. Doctor en Ciencias de la Educación por la Universidad de Sevilla, España; Master en Comunicación Académica y Arquitecto por la Universidad Autónoma de Tamaulipas (UAT), México. Profesor de carrera categoría D con perfil PROMEP y Jefe de la División de Estudios de Posgrado de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (FADU) de la UAT.

Diálogos sobre arte e tecnologia: uma abordagem sobre processos digitais interativos

Actas de Diseño (2016, marzo),
Vol. 20, pp. 194-200 ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: enero 2012
Fecha de aceptación: julio 2012
Versión final: noviembre 2015

Andréia Machado Oliveira e Tania Mara Galli Fonseca (*)

Resumen: Este artículo presenta las líneas convergentes entre los estudios de Canadá y Brasil desarrollados en el ámbito del arte y de la tecnología, especialmente las obras de arte interactivo. Por un lado nos encontramos con algunas desigualdades en el fomento y apoyo a la producción de arte interactivo; por otro lado, nos encontramos con muchas similitudes en las investigaciones conceptuales académicas de ambos países. Acerca de estas afinidades, se destacan dos cuestiones de gran importancia para el área de arte interactivo: la relación entre lo digital y lo analógico, y el concepto de interactividad. El análisis de estas ideas se basa en los filósofos Gilles Deleuze y Simondon Gilbert.

Palabras clave: Arte - Analógico - Digital - Interactivo - Tecnología.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en pp. 199-200]

A área de arte e tecnologia se caracteriza por seus aspectos trans e multidisciplinares entre arte, tecnologia e ciência, sendo que sua produção prática e teórica resulta desses cruzamentos. No presente artigo, buscamos investigar como tais aspectos trans e multidisciplinares sucedem entre estudos realizados no Canadá e no Brasil. Para isso, visamos não somente um método comparativo entre ambos os países, verificando suas semelhanças e diferenças; todavia nos detemos em mostrar como a confluência de reflexões geradas em ambos os países aportam novas abordagens para a área de arte digital interativa. Tais confluências são investigadas a partir de observações sobre produções de arte interativa em centros de arte e tecnologia, sobre obras de artistas e sobre reflexões teóricas na área em ambos países.

Mesmo que o foco do presente artigo seja uma confluência sobre abordagens teóricas da produção de arte digital, apontamos, previamente, algumas diferenças relevantes quanto aos meios de produção tecnológica das obras. Verificando a produção de arte interativa em ambos países, constatamos uma diferença acentuada entre o Canadá e o Brasil quanto ao nível de produção tecnológica dos centros de arte e tecnologia, tendo a produção canadense notável desenvolvimento tecnológico na área. Em especial, destacamos o grupo canadense de pesquisa e criação SAT –Society of Art and Technology– e o grupo Hexagram/Montreal que visam viabilizar a constante produção e o incentivo para a exploração de novas tecnologias.

O grupo SAT desenvolve pesquisas em construção de programas de software e hardware, aplicações de broadband-network IP e produção de ferramentas digitais relacionadas à tele-presença, ambientes imersivos, vídeo e som. Isso tudo aliado à difusão da cultura digital, promovendo trocas colaborativas entre artistas, engenheiros, pesquisadores e cientistas, como o projeto interativo *The Posture Platform* entre SPIN e Luc Courchesne.

O grupo Hexagrama, criado em 2001, busca o agrupamento de tendências progressivas nessa área, convergindo pesquisas das universidades Concórdia, UQAM e UdM.

Tal estrutura acadêmica descentralizada proporciona que inúmeros pesquisadores formem seus grupos de interesses, compartilhem equipamentos de alta tecnologia e tenham uma produção constante de arte interativa. Colocamos que o grupo Hexagram apresenta-se como um referencial para as universidades brasileiras que ainda têm suas produções realizadas em laboratórios individualizados em cada instituição, com dificuldades de garantir atualizados os recursos de alta tecnologia, bem como de manter trocas acadêmicas via projetos inter-institucionais. Entre os grupos do Hexagram, destacamos o grupo Topological Lab, coordenado pelo Prof. Dr. Sha Xin Wei; o grupo Xmodal, coordenado pelo Prof. Dr. Chris Salter; e o grupo SenseLab, coordenado pelo Prof. Dr. Brian Massumi e pela Profa. Dra. Erin Manning. Sobre a produção do grupo SenseLab, ressaltamos ao longo do artigo alguns projetos desenvolvidos pela autora, principalmente a videoinstalação “CorposAssociados”. O modo de funcionamento descentralizado, compartilhado e interdisciplinar do grupo Hexagrama vem influenciando a implementação de grupos brasileiros, como o Laboratório Interdisciplinar Interativo da Universidade Federal de Santa Maria - LabInter/UFSM que se direciona para as áreas de Artes Visuais, Design, Letras, Engenharia, Informática e demais áreas, visando diálogos interdisciplinares e colaborativos de conhecimento. Tal investigação objetiva a produção de um novo discurso eletrônico, outras maneiras de se lidar com a informação e a comunicação, novos deslocamentos e descentramentos perceptivos, outros modos de subjetivação em redes a partir de complexidades, multiplicidades e multimodalidades. Nesse sentido, volta-se à própria experiência de investigação no meio digital em rede e seus processos interativos. Entende-se que toda experiência se constitui por diversos graus de interatividade, fazendo-se necessário um questionamento sobre como estes processos ocorrem nas produções contemporâneas.

Entretanto, se na produção artística tecnológica constatamos tal desproporção, verificamos, ao contrário, que a pesquisa acadêmica em nível teórico se apresenta

em correspondência e com trocas promissoras a ambos países. Em busca de uma reflexão teórica consistente, inicialmente, apresentamos uma discussão sobre a própria noção de digital, no que se diferencia em relação ao analógico; e, posteriormente, focalizamos o que constitui a interatividade em obras ditas interativas. Tais questões são abordadas a partir de diálogos entre pesquisadores e artistas canadenses e brasileiros, tendo como referências filosóficas em comum, os autores Gilles Deleuze e Gilbert Simondon.

A conjugação do par analógico-digital

Para abordar questões referentes ao analógico e ao digital, inicialmente, partimos da análise da videoinstalação interativa “CorposAssociados” (Oliveira, 2010). O par analógico e digital não se encontra em polaridade e sim em continuidade, uma vez que o digital pode, ou não, efetivar as potencialidades que o analógico já traz. Por exemplo, as imagens projetadas da videoinstalação são oriundas de imagens produzidas em processos analógicos via a técnica de xilogravura, saindo da madeira para o papel; e, posteriormente, são digitalizadas e passam para o monitor do computador e para as paredes via projeções. Como camaleões, elas se transformam lentamente, tornando-se algo novo, mesmo carregando elementos dos meios de onde vieram. Não deixaram de ser analógicas para serem digitais, uma vez que inexistia tal dicotomia, já que qualquer experiência, primeiramente, é analógica antes de ser digital, bem como experiências que se tem no meio digital ocorrem via processos analógicos do corpo, como olhar, tocar, se movimentar.

Conhece-se, percebe-se e sente-se de forma analógica com o corpo. Mesmo com a mediação digital, o corpo mantém-se analógico em sua forma de responder à vida. Não se responde dentro das possibilidades na binariedade dos dígitos 0 e 1, mas na multiplicidade das variações analógicas (Oliveira, 2010). “O análogo é processo, auto-referenciado em suas próprias variações” (Massumi, 2002, p. 135). Sendo um processo em contínuo desdobramento, ele se encontra em transformação contínua, ou seja,

isto é analógico em um sentido próximo ao significado técnico, como um impulso contínuo variável ou momentâneo que pode cruzar de um meio qualitativamente diferente em outro. Como da eletricidade em ondas de som. Ou das ondas de luz em visão. Ou da visão em imaginação (Massumi, 2002).

Neste sentido, ao trazer as xilogravuras para o meio digital na obra *CorposAssociados*, elas continuam seus processos analógicos no meio digital, elas são gravadas na matriz-mundo analógica via processamento digital, isto é, elas são analógicas e, simultaneamente, digitais. Não pretendemos reduzir o digital a uma mera ferramenta, contudo, colocamos que a potência do meio digital encontra-se em seu processo analógico. “O meio do digital é possibilidade, não virtualidade, e nem mesmo potência” (Ibidem, p. 137). Precisamos do contato com a matéria, mesmo que seja luz, palavra, som, para que possamos vaguear pelos afectos do mundo, pelo plano

das virtualidades. Como Massumi coloca: “tecnologias digitais, em fato, tem notavelmente uma fraca conexão com o virtual, em virtude do enorme poder de sua sistematização dos possíveis” (Ibidem), elas nos apresentam as possibilidades dos possíveis que são de outra natureza das potências do virtual. “As tecnologias digitais têm uma conexão para a potência e para o virtual *somente através do analógico*” (Ibidem, p. 138). Quando as figuras aparecem no monitor, as reconhecemos pelo processo analógico, assim como as reconhecemos em uma folha de papel; tateamos suas configurações, as levamos para a imaginação, as rastreamos analogicamente, uma vez que “o processamento pode ser digital – mas o análogo é o processo” (Ibidem, p. 142).

Com isso não queremos dizer que o digital não tenha suas potências. O analógico é um processo contínuo e virtual e o digital são possibilidades com virtualidades advindas do analógico. Mesmo sendo assimétricos, o digital precisa ser visto juntamente com o analógico. É um erro pensar que as mãos foram amputadas na experiência digital, elas foram expandidas pela pele do corpo inteiro. Ainda queremos tocar com o digital e, a partir dele, expandir a pele para que seja capaz de conectar diversos meios. Ampliamos as possibilidades do digital dentro do processo analógico, sendo que “o desafio é pensar (e agir e sentir e perceber) a cooperação do digital e do análogo, em auto-variação contínua” (Ibidem, p. 143). Constatamos em diversas obras tal desafio de trazer a experiência analógica para o digital, fazendo com que se sintam mais, se escute mais, se explore sensações sinestésicas, trazendo todos os sentidos para a obra e dilatando o analógico, por exemplo, possibilidades de percebermos a realidade interna do corpo via tecnologias digitais. Além de tocarmos o meio exterior, podemos navegar pelo interior do corpo, como na obra “*Inject*” (Elektra, 2010) do artista canadense Herman Kolgen em que durante 45 minutos um corpo humano é injectado dentro de um tanque de água, enquanto a pressão do fluido solicita várias alterações neurosensoriais e, neste novo meio, o corpo vai perdendo oxigênio e a noção da realidade. O artista busca explorar a matéria-corpo em um meio diverso.

De acordo com o professor e artista canadense Chris Salter, observamos que a “maioria dos projetos em interação focam em imagens e sons, entretanto eles foram também indivíduos que exploraram a tradução de dados de sensores em outros tipos de materiais não digitais” (Salter, 2010, p. 325). Como os trabalhos do artista multimídia canadense Charlotte Davies que mostram “uma tensão inerente entre a suposta imaterialidade da tecnologia digital versus a materialidade da experiência corporal” (Ibidem, p. 337). A obra de realidade virtual “*Osmose*” (1995) de Charlotte Davies, pode proporcionar uma experiência sem contigüidade com o referente real corporal e com outras situações espaço-temporais. Segundo Oliver Grau, “enquanto ambientes virtuais anteriores apresentavam portais que resultavam em transições abruptas, no mundo das imagens de *Osmose* o observador vivencia transições osmóticas de uma esfera a outra, vindo uma esfera esmorecer lentamente antes de se amalgamar à próxima” (Grau, 2007, p. 222).

O espectador entra em estado de imersividade nas transformações daquela paisagem digital, experimentando

sensações de leveza, falta de gravidade, movimentos multidirecionais. Em “Osmose” utiliza-se capacete de realidade virtual, recursos da computação gráfica 3D e sons interativos que são explorados sinestésicamente. De fato, os ambientes virtuais oportunizam vivências sinestésicas, mas precisamos nos questionar até que ponto estas experimentações diferenciadas do corpo inserem-no no sistema da obra e o fazem fabricar no seu próprio corpo outra estrutura, ou se tais vivências nos hipnotizam pelo fascínio do ilusionismo digital e anestésiam nossos corpos.

Outro artista canadense que nos induz a pensar sobre o corpo analógico e as imagens digitais é Rafael Lozano Hemmer ao construir instalações digitais onde o corpo é provocado a experimentar-se e construir a própria obra. Como na sua obra *Pulse Room* (2006) em que a obra digital somente existe a partir da presença do corpo do espectador ou na obra *Body Movies* (2001) em que fotografias de pessoas em espaço urbano se misturam com sombras dos espectadores em tempo real.

O referido artista fala em *arquitetura relacional*, buscando a expansão das potencialidades não institucionais, potencialidade dos encontros ao construir instalações digitais onde o corpo é provocado a experimentar-se e construir a própria obra, inexistindo um sujeito autônomo e independente às paisagens. Como na obra “*Pulse Room*” (2006) que explicita que as paisagens são constituídas pelas intensidades dos corpos e que a obra, literalmente, somente existe a partir da presença do corpo do espectador. São as pulsações dos batimentos cardíacos do corpo do espectador que constroem a arquitetura do meio. Podem-se gerar reações automáticas do tipo aperto um objeto aqui e acende uma luz lá; todavia, também, meu corpo se mistura de tal modo com esse outro corpo-objeto que produz algo, ou o que existe na obra é efeito de uma *arquitetura relacional*, das relações entre os corpos e meios, fazendo com que o espectador se sinta pertencendo àquela paisagem. “A mensagem é que o sujeito e a tecnologia são inseparáveis, ocupam o mesmo espaço, não se trata de instruções senão de campos de co-presença” (Lozano-Hemmer, 2007, p. 139).

Na obra *Body Movies* (2001) (Figura 43) fotografias de pessoas em espaço urbano se misturam com sombras dos espectadores que circulam por aquele espaço, em tempo real. Imagens de figuras humanas, sombras dos espectadores e seus corpos se misturam em múltiplas afecções em um espaço público que antes funcionava mais como um cenário de narrativas prontas.

A arquitetura relacional coloca um giro tecnológico na maneira que nós lemos e interagimos com as narrativas culturais incorporadas das construções e espaços públicos, os desfamiliarizando e os transformando por quebrar os usos intencionais dos espaços e seus padrões de comportamento. (Salter, 2010, p. 339)

O espectador (des)cobre o lúdico que há nas misturas dos corpos, pelas sombras se permite tocar em outros corpos e interagir de forma voluntária, permite o contágio dos signos mundanos. Criam narrativas próprias com outros corpos que os atraem, brincam com os signos amorosos e inventam novas paisagens urbanas. Exploram as possibilidades abertas que a tecnologia digital favorece, como

alteram seus tamanhos, são inseridos em paisagens-simulacro que misturam diversos tempos de existência. Lozano-Hemmer nos diz:

O que quero é agitar esses valores e criar algo disfuncional, um momento de resistência, de rejeição a esses mantras preconcebidos. Busco os “defeitos especiais” que me permitam ativar esses desperfeitos, esses desajustes; desajustar me parece a palavra mais precisa para indicar o que quero fazer (Lozano-Hemmer, 2007, p. 141).

Lozano-Hemmer utiliza as sombras de maneiras muito diversas, em *Under Scan*, as sombras dão visibilidade às figuras projetadas no chão que encontram-se ocultas; em *Body Movie*, as sombras prolongam os corpos e possibilitam estes se tocarem. A obra *Under Scan* atua como um “agora modificado onde os indivíduos voltam a implicar-se em um jogo de interpelar-se, interrompendo seus assuntos e monólogos e aparecendo para eles e os demais; quer dizer, o prazer que leva a existência pública” (Medina In: Lozano-Hemmer, 2007, p. 113). A sombra do espectador desperta a ele mesmo e ao outro do espaço público que aguarda uma interação. A surpresa produz nova informação na relação obra-humano-meio, a presença de meu corpo faz surgir outro corpo em um espaço urbano que se dizia neutro. Há um paradoxo de vida e morte na obra: meu corpo vivo é despertado por um corpo que deveria ocupar um lugar de repousado. O artista busca a expressividade espacial que é relacional. “A expressividade espacial tem outro aspecto: o relacional. O espaço ecológico habitado por um animal expressa, através da disposição dos traçados das superfícies, suas capacidades para afetar e ser afetado pelo animal” (Ibidem). Ao espaço urbano é dado os signos sensíveis do meio animal, as capacidades de afetar e ser afetado, colocando o espectador à espreita do que lhe acontece. Ao inserir outro meio –meio tecnológico das projeções– no meio urbano, ele provoca o surgimento de um novo meio associado entre meios e corpos.

O digital pode provocar o questionamento sobre o próprio corpo analógico. Os trabalhos desenvolvidos pelo laboratório de arte e tecnologia canadense *Topological Lab*, coordenado pelo professor Sha Xin Wei, buscam explicitar que corpo se estende e expande pelo espaço, pelo meio em que se encontra, sendo importante entender o que ocorre no *entre* dos corpos, no ambiente que os sustentam. A obra *Tgardens sponge ioam* (1997-2001) cria um ambiente responsivo onde a interação ocorre para além dos limites dos corpos.

Em suas instalações, utilizam ambientes interativos que têm como questionamento central como o humano se torna humano no mundo, não restringindo o humano a questões antropocêntricas, mas em uma perspectiva fenomenológica, social e computacional, a partir de novas formas de mídias gestuais, instrumentos expressivos e sistemas computacionais que dão sustentação às suas performances e instalações. Seus atuais trabalhos incluem vídeo em tempo real e sínteses do som, sensores corporais e coreografia de mídia. Deste modo, entende-se que o corpo se constitui em operações analógicas e que a arte, via meio digital, pode vir a potencializar tais operações.

Interatividade como sistema

A noção de interatividade que apresentamos neste artigo não se encontra na ação de um corpo fechado sobre outro, como apertar botões, colocar óculos para alterar a percepção, fazer uma ação e esperar uma resposta, e sim, quando há alguma forma de transformações na obra, na tecnologia, nos espectadores, no meio em que se encontra. Esclarecemos, também, que a idéia de interatividade não surge com as TIC no contemporâneo, uma vez que ela atua sobre os virtuais dos corpos em dinâmicas de espaço e tempo.

Assim, há interatividade quando há produção de informação em um sistema composto por indivíduos em certo meio em atividade relacional. Para Gilbert Simondon, o ser é resultado da relação indivíduo e meio, sendo teatro e agente de uma relação em uma comunicação interativa em que não está em relação nem consigo mesmo nem com outra realidade, já que ele “é o ser *da* relação, e não o ser *na* relação, pois a relação é uma operação intensa, centro ativo” (Simondon, 1964, p. 38). É a relação em si e não em relação a algo. Rafael Hemmer, como mencionamos, fala sobre uma “arquitetura relacional” em que não existe um sujeito autônomo e independente.

A interatividade ocorre entre corpos em atividade relacional em sistemas metaestáveis, uma vez que ela, aqui, é vista como ressonância interna de um sistema (Oliveira, 2010), ou seja, primeiramente, ocorre um processo de composição dos corpos, sendo que não é um corpo-bloco-fechado que compõe e sim um corpo-multiplicidade-aberto que encontra ressonância na multiplicidade de outros corpos em um sistema dinâmico. Ainda, o corpo é visto com seus espaços entre corpos, com o seu fundo pré-individual que é compartilhado com outros corpos que por sua vez não se findam nas paredes das salas de uma exposição, pois pertencem a um acontecimento maior. Deleuze coloca que “o acontecimento é submetido a uma dupla causalidade, remetendo de um lado às misturas de corpos que são a sua causa, de outro lado, a outros acontecimentos que são a sua quase-causa” (Deleuze, 1969, p. 97). E, em Spinoza, encontramos que o corpo refere-se a uma certa relação composta e complexa de movimento e repouso que se mantém através das trocas entre as partes desse corpo. Com isso, colocamos que o corpo está sempre em relação com outro corpo e estas relações ocorrem nas multiplicidades dos corpos e dos meios em que se encontram.

Portanto, deslocamos de concepções em que ora é o objeto que se abre à multiplicidade pela visão do sujeito, como na obra aberta de Umberto Eco (2001) que coloca que a obra de arte é aberta, estando sempre se tornando ao se constituir no olhar do espectador que comporta inúmeras leituras; ou ora é o sujeito que se abre à multiplicidade pelo objeto que o olha, como em Didi-Huberman (1998) apontando que a obra olha para o sujeito em suas dimensões da consciência e do inconsciente. A compreensão da obra de arte, aqui, não se encontra nem no homem olhando a obra nem na obra olhando o homem, mas no que constitui causa e efeito do sistema obra-homem-meio, ou seja, o acontecimento produtor e produzido neste encontro com o seu meio.

Deste modo, compreendemos que a interatividade entre obra e espectador implica em invenção de ambos, já que

o espectador vai se descobrir, inventar a si mesmo ao interagir com a obra, bem como a obra recria-se em cada interação. A invenção é uma ação do futuro no presente. Como sabemos, a obra de arte não é uma consequência da soma dos elementos dados *a priori*, tudo ocorre no momento da composição. Todavia, ainda observamos a tendência de se pensar que algo do passado produz a obra do presente, como uma intenção do artista desenvolvida em certo material passivo, uma linearidade causa-efeito, passado-presente. Contudo, colocamos, aqui, outra abordagem sobre o tempo na produção da obra de arte em que o futuro se encaminha para o presente, algo que só pode vir a ser quando se torna realidade no encontro entre dois ou mais fatores no momento presente. “O momento da invenção é quando dois conjuntos de potências se conectam juntos, copulando em um único sistema contínuo”... “Um novo “regime de funcionamento” que, de repente, saltou para a existência”(Massumi, 2008, p. 39). Algo novo, da ordem da invenção, se cria, um sistema contínuo que se auto-mantém através das diferenças. Ao escutarmos o som e vermos as imagens na vídeo instalação “CorposAssociados”, algo surge que não é nem mais o som e nem mais as imagens, mas algo novo que se produz *entre* som e imagem, no meio associado que cria um sistema indissolúvel e meta-estável. Som + imagem + espaço + espectador + + +, não é a obra, pois algo da ordem da invenção se produz, sendo potências do futuro que podem ou não se atualizarem no presente. Há uma disparo de algo que não existiam nos elementos no passado, que são trazidos do futuro.

Esclarecemos que o passado referido diz respeito a um tempo cronológico linear, diferente de um passado bergsoniano em que o passado é um reservatório do tempo em que coexistem passado/presente/futuro. Não há uma causa no passado e sim um disparo de algo no presente que pode vir a ter novas qualidades na operação. Assim, a causa se dá dentro da própria operação quando os elementos existentes misturam as multifuncionalidades de seus campos de energia, entrando numa relação dinâmica (Oliveira, 2010).

A mistura não está anterior ao encontro dos elementos heterogêneos e os próprios elementos não são os mesmos antes e durante a mistura, deste modo, não podendo ser encontrado no passado. Como coloca Massumi: “Se o potência não estava efetivamente no passado, existe somente um lugar de onde ela pode vir: do futuro” (Massumi, 2008, p. 40), assim “invenção é trazer para a operação presente as *futuras* funções que potencializam o presente por uma condução energética no novo” (Ibidem, p. 40) em uma causalidade recursiva de uma ação do futuro no presente. Nesta direção, “invenção é menos sobre causas do que é sobre emergência auto-condicionada” (Ibidem). O artista traz os elementos, mas o modos como eles vão se auto-condicionar formando um sistema dependem da potência dos elementos se comporem formando corpo, enfim, dependo do que pode um corpo (Oliveira, 2010). Não se sabe o que pode um corpo antes de ocorrer o encontro, pois o “corpo é surpreendente”, como já disse Spinoza. Podemos falar de elementos ou corpos, dependendo da escala de análise. O artista tem uma idéia sobre os possíveis dos elementos e uma intuição sobre as suas potências, todavia somente a causalidade recorrente

entre os elementos e suas potencializações que podem produzir a invenção.

O artista é um mediador que contribui com seus próprios elementos nesse sistema. “A nova potência encontrada se expressa como uma “solidariedade operatória” entre os elementos através da disparidade de seus campos” (Massumi, 2009, p. 40). Literalmente é um processo inventivo, já que nem os elementos permanecem os mesmos, ganhando uma nova dimensão de existência de suas diversidades, isto é, não uma soma de partes, mas a invenção de um novo todo que modifica as próprias partes. A invenção ocorre em uma operação auto-solidária em que o efeito futuro toma lugar. “Potencialidades rompem o lugar, permitindo um novo regime de funcionamento, antecipadamente útil para o futuro, de cuja própria ação de volta elas efetivamente voltam ao ser” (Ibidem, p. 41). Há relações dinâmicas em constante alteração. São séries heterogêneas de elementos que constroem uma invenção concretizante. Uma concretização que traz a invenção para a vida. O esquema de concretização surge do devir matéria e ao acontecimento de tornar-se forma, “a tecnicidade do objeto técnico é sempre imanente a um acontecimento material de tomar-forma” (Ibidem, p. 42). A vida é um tomar-forma, construir(se) com a obra de arte, inventar-se, isto é, “o vivo é uma individuação que não tem escolha, somente *continuar* sua própria invenção, ou encarar a dissolução” (Ibidem).

Sobre a invenção, Simondon não opõe adaptação e invenção, ao contrário, coloca-as implicadas uma na outra, já que só há invenção se produziu-se adaptação ao meio associado que foi inventado.

A imaginação não é somente faculdade de inventar ou se suscitar representações para além da sensação; ela é também capacidade de perceber nos objetos certas qualidades que não são práticas, que não são nem diretamente sensoriais nem inteiramente geométricas, que não remetem nem à pura matéria nem à pura forma, mas que estão nesse nível intermediário dos esquemas. (Simondon, 1964, p. 73).

Em Nietzsche, a invenção opõe-se a origem. Para ele, não existe uma realidade pré-existente, já que todo fazer humano é invenção de si e do mundo. Conforme Foucault:

A invenção - *Erfindung* - para Nietzsche é, por um lado, uma ruptura, por outro, algo que possui um pequeno começo, baixo, mesquinho, inconfessável. Este é o ponto crucial da *Erfindung*. Foi por obscuras relações de poder que a poesia foi inventada. (...) o conhecimento foi portanto inventado” (Foucault, 1996, p. 16).

Nada é natural, nem a relação entre o conhecimento e as coisas. Existe aí, para Nietzsche, uma luta, uma relação de poder. Não é natural a natureza ser conhecida, é uma invenção humana conhecer a natureza. Nietzsche busca desnaturalizar a essência dos objetos, questiona o apego às origens, às lembranças e linearidades.

Tal abordagem da interatividade como sistema e invenção, é ratificada pelos grupos de arte e tecnologia do Hexagram citados. O professor Chris Salter, em seu livro

Entangled: technology and the transformation of performance (2010), aponta que há inúmeros modos de interatividade. Segundo ele, em processos de interatividade os próprios papéis de artista e espectador são alterados. Ele enfatiza a imprescindível relação entre ambiente e acontecimento, entre ambiente e tudo o que acontece na experiência. Assim, na experiência obra de arte, o espectador é incluído como parte desse acontecimento. Ainda, ele considera, como nas obras de James Turrel e Robert Irwin, a importância de uma investigação sobre ambientes sensoriais perceptivos que incluem os aspectos temporais e de duração em interatividade participativa e características espaço-arquitetônico-ambiental. Nos trabalhos do artista americano Myron Krueger, a percepção altera toda a experiência através da programação de realidades artificiais de ambientes reativos.

Neste sentido, os indivíduos –obra, produtor e espectador– pertencem ao mesmo processo de interatividade constante via relações de causalidade. Observamos que a função do público é alterada nessa visão sistêmica das obras de arte. Segundo o professor e artista multimídia brasileiro Milton Sogabe:

A interação propriamente dita, no sentido do público afetar os eventos que lá acontecem, dá ao público uma nova função ou característica, solicitando sua participação não só através da interpretação ou reflexão mental, mas também a sua atuação corporal na obra. (2008, p. 1988)

Assim, o público inter(ator) pertence à obra, já que, por exemplo, “o espaço das instalações que era ocupado com elementos tridimensionais dá lugar ao público que precisa se movimentar e atuar dialogando com os elementos virtuais que se atualizam”. (Ibidem, p. 1990)

As relações entre obra e espectador também são analisadas na videoinstalação “CorposAssociados”. Nesta obra, as figuras vão sobrepondo-se, movendo-se pelas paredes, aparecem e escondem-se, repetem-se, diluem-se, fragmentam-se, cortam o espaço, alteram seus tamanhos, misturam-se com os sons e com as sombras produzidos pelos espectadores. O meio digital oferece a possibilidade de movimento de animação àquelas figuras que estavam em repouso em imagens de xilogravuras e às sombras capturadas na obra.

Cria-se um meio híbrido de imagem e som que proporcionará um espaço imersivo na sala escura com ritmo de projeção das imagens que permitirá a interação (atuantes). Os espectadores agem na cena como personagens daquele drama, experimentam de maneiras não habituais, percebem seus corpos com as configurações dos corpos projetados. Todos interagem na obra, entretanto, a obra não é totalmente dada, fechada; pelo contrário, ela atualiza-se a partir da ação dos indivíduos naquele meio: os sujeitos atuam em cenas além-cotidiano propostas pela obra e pela tecnologia. As relações entre obra, tecnologia e humano pressupõem interação.

No Brasil, tais relações também podem ser encontradas nas obras do grupo SCIArts que em sua produção procura expressar a complexidade existente na relação entre estes elementos e a representação de conceitos artístico-científicos contemporâneos que demandem novas pos-

sibilidades midiáticas e poéticas. A obra “Por um Fio” prioriza as relações entre as diversas obras existentes em uma mostra de arte e opera com os processos paradoxais da observação humana onde interagem simultaneamente espaços virtuais e realidade, imagens em tempo real e pré-gravadas.

O estranhamento é provocado pela incerteza da observação. Ora temos a imagem em tempo real, ora ela apresenta-se pré-definida, em ambos os casos elas estão mediadas por interfaces eletrônicas. O inter(ator) aciona sensores que vão produzir significados que o deixam inseguro a respeito do que se está vendo. Assim, nossa percepção sobre as outras obras da mostra e, conseqüentemente, nossas interpretações estão “Por um Fio”.

Já em “Entremeios I e II” as obras operam nos espaços entre obras e transforma a individualidade das obras presentes nos eventos - Mediações: Arte-Tecnologia, na Fundação Itaú Cultural em 1997 e na II Bienal do Mercosul, no Rio Grande do Sul em 2000. São dois sistemas integrados que ganham significados com a presença dos inter(atores) no ambiente. Elas possuem como característica principal, não serem objetos em espaços definidos, mas sim sistemas onde tudo se torna parte de um organismo vivo e integrado. Buscam relações entre todos os elementos existentes, sejam as obras, os acontecimentos circundantes e as pessoas que interagem com as obras.

As obras *Re-Trato*, *Des-Espelho* e *Mar-Ciso* atuam com o sujeito mediado pelo Outro, pela linguagem e pela cultura. Os sistemas são construídos de maneira que se produzam “espelhos bizarros” que reflitam outras faces de nós mesmos para a nossa própria contemplação. Essas obras propõem jogos de imagens no qual o indivíduo se reconheça a partir de outros pontos de vista, que não o de seu próprio, mas de outro externo e que causa estranhamento de si mesmo.

Por fim, *Atrator Poético*, *Gira.S.O.L* e *MetaCampo* são produções que operam com as forças não visíveis da natureza. A instalação hiper-mídia interativa *Atrator Poético* constrói sua poética através do diálogo entre imagem, som, ferro-fluído (um líquido magnético que se conforma ao campo formado por bobinas eletromagnéticas) e a interação com o público e foi realizada em parceria com o músico Edson Zampronha. A obra *Gira S.O.L.* –Sistema de Observação da Luz– utiliza-se de uma estrutura que possui a propriedade de se organizar diante de um estímulo ambiental tal como a flor girassol. Essa idéia faz referência à obra propriamente dita, que não se apresenta como um objeto ou um espaço físico delimitado e visível, mas como um sistema.

Metacampo é uma instalação interativa que envolvendo sensores, sistema de controle digital com computador e microcontrolador e atuadores eletromagnéticos. A interação se dá pela ação do vento, externo ao espaço expositivo, e pela presença das pessoas no espaço interno da obra e opera com o conceito de autonomia. Hastes verticais são movimentadas através da ação do vento provocado artificialmente. A relação entre a natureza e a tecnologia, através da utilização da energia solar constrói a poética da obra. A idéia de “sistema como obra de arte” faz parte de uma visão processual e relacional do mundo que, cada vez mais, vem se afirmando em todos os campos do conhecimento (Oliveira & Hildebrand, 2010).

Assim, colocamos a necessidade de reflexão sobre a noção de interatividade, contudo com o cuidado de não restringir a arte à interatividade. A interatividade não é absoluta e nem neutra, sendo que existem níveis de interatividade que não exigem uma total interatividade. Massumi fala numa tirania da interação:

Interatividade não é neutra com respeito ao poder. De fato, de acordo com Foucault, entre os mais hostis regimes de poder estão os que impõem uma obrigação à participação, particularmente se o imperativo é para “verdadeiramente” ou “autenticamente” se expressar. (Massumi, 2008, p, 8).

Concluindo, as reflexões sobre o analógico e o digital e sobre interatividade realizadas a partir de análises de obras digitais interativas e de abordagens teóricas visam aportar novas significações para tais questões, bem como tecer um diálogo entre pesquisas canadenses e brasileiras a fim de ampliar perspectivas trans e multidisciplinares em redes de pesquisa e criação entre o Canadá e o Brasil na área de arte, ciência e tecnologia.

Bibliografia

- Deleuze, G. (1969). *Lógica do Sentido*. São Paulo: Editora Perspectiva.
- Didi-Huberman, G. (1998). *O que vemos, o que nos olha*. São Paulo: Ed. 34.
- Eco, U. (2001). *Obra aberta*. São Paulo: Ed. Perspectiva.
- Grau, O. (2007). *Arte Virtual: da ilusão à imersão*. São Paulo: Editora UNESP: SENAC.
- Foucault, M. (1996). *A verdade e as formas jurídicas*. Rio de Janeiro: Nau.
- Lozano-Hemmer, R. (2007). *Some Things Happen More Often Than All of the Time*. Espanha: Turner.
- Massumi, B. (2002). *Parables for the Virtual: movement, affect, sensation*. US: Duke University Press.
- Massumi, B. (2008). The Thinking-Feeling of What Happens. In: *Inflexions Journal*. Acessado em: 30 de maio de 2008. Disponível em: www.inflexions.org
- Massumi, B. (2009). “Technical Mentality” revisited: Brian Massumi on Gilbert Simondon. In: *Parrhesia*, n. 7, 36-45.
- Medina, C. (2007). De entre las sombras. In: Lozano-Hemmer, R. *Some Things Happen More Often Than All of the Time*. Espanha: Turner.
- Oliveira, A. M. (2010). *Corpos Associados: interatividade e tecnicidade nas paisagens da arte*. Porto Alegre: PPGIE/UFRGS. Tese (Doutorado em Informática na Educação).
- Oliveira, A. M. & Hildebrand, H. R. (2010). Uma Concepção Sistêmica Da Obra De Arte Na Contemporaneidade. In: ANPAP 2010.
- Salter, C. (2010). *Entangled, technology and the transformation of performance*. MIT Press Cambridge: London.
- Simondon, G. (1964). *El individuo y su genesis Fisico-Biológica – La individuación a la luz de las nociones de forma y de información*. Tradução Ernesto Hernández B. Universitaires de France.
- Sogabe, M. (2008). O espaço das instalações de arte. In: *ARTECH 2008 - Proceedings of the 4th Internacional conference on Digital Arts*. Porto.

Abstract: This article examines the lines of convergence between Canadian and Brazilian studies in the field of art and technology—and specifically within interactive art. On the one hand, we’ve observed

some differences concerning the encouragement and support for the production of interactive art, and, on the other, we've come across many conceptual similarities in academic research in both countries. Concerning these affinities, we point to two issues which are extremely pertinent to the interactive artwork: the relationship between the digital and analog and the concept of interactivity. The analysis of these ideas is based on the philosophical writings of Gilles Deleuze and Gilbert Simondon.

Key words: Art - Analog - Digital - Interactivity - Technology.

Resumo: O presente artigo traça linhas convergentes entre alguns estudos canadenses e brasileiros desenvolvidos na área de arte e tecnologia, em especial sobre obras de arte interativa. Se por um lado constatamos algumas desigualdades quanto ao incentivo e apoio à produção de arte interativa; por outro lado, verificamos inúmeras afinidades conceituais nas investigações acadêmicas de ambos países. Sobre tais afinidades, apontamos duas questões extremamente pertinentes à área de arte interativa: a relação entre o digital e analógico, e o conceito de interatividade. A análise destas ideias são fundamentadas nos filósofos Gilles Deleuze e Gilbert Simondon.

Palavras chave: Arte - Analógico - Digital - Interatividade - Tecnologia.

(*) **Tania Mara Galli Fonseca.** Psicóloga, doutora em educação, com pós-doutorado na Universidade de Lisboa. Professora titular em Psicologia Social do Instituto de Psicologia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, é docente e pesquisadora dos Programas de Pós-graduação em Psicologia Social e Institucional e Informática Educativa da UFRGS e coordena o Diretório de pesquisa CNPQ Corpo, Arte e Clínica nos modos de Trabalhar e de subjetivar. Pesquisadora do CNPQ, desenvolve sua atual pesquisa junto ao Acervo da Oficina de Criatividade do Hospital Psiquiátrico São Pedro. Foi membro do Conselho Editorial da Editora UFRGS e do Comitê de Psicologia e Educação da FAPERGS e coordenadora do Programa de Pós-graduação em Psicologia Social e Institucional. **Andreia Machado Oliveira.** Artista Multimídia, doutora em Informática na Educação pela UFRGS - Brasil e pela Université de Montreal/UdM - Canadá, Mestre em Psicologia Social e Institucional pela UFRGS e Graduada em Bacharelado e Licenciatura em Artes Visuais pela UFRGS. Atualmente é coordenadora do gpc InterArtec/Cnpq e do LabInter / UFSM. Professora no Programa de Pós-graduação em Artes Visuais no CAL e do Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede no CE; e Coordenadora do curso de Especialização de TIC aplicadas à Educação/NTE/UAB/UFSM-Brasil. Membro da ANPA e do Colegiado Setorial de Arte Digital e Conselheira suplente do CNPC do MINC.

El papel del diseño gráfico en el marketing deportivo

Actas de Diseño (2016, marzo),
Vol. 20, pp. 200-203 ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: marzo 2011
Fecha de aceptación: julio 2012
Versión final: noviembre 2015

Oswaldo Alberto Madrid Moreno, Javier Alejandro Santana Martínez, Carlos Ubaldo Mendivil Gastelum, *et al* (*)

Resumen: Hoy en día las personas están expuestas a un bombardeo de publicidad y nuevos productos. Los nuevos medios ofrecen alternativas de comunicación innovadoras, por lo que los esfuerzos por destacarse son cada vez mayores. Ahí es donde el aspecto gráfico se convierte en parte fundamental de esa diferenciación, y los ejemplos en el marketing deportivo cada día son más. El consumidor es parte esencial y sus características hacen que el enfoque de las campañas de publicidad y marketing estén adaptados a estos. Por lo tanto la repuesta del consumidor se vea influida por el aspecto gráfico.

Palabras clave: Publicidad - Marketing - Deporte - Consumidor - Diseño gráfico.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en pp. 202-203]

Es muy importante conocer el valioso papel del Diseño Gráfico dentro del marketing deportivo. Así mismo demostrar como el Diseño Gráfico es fundamental ya sea en la creación de una marca, en la identidad de un nuevo producto, el diseño de unos zapatos deportivos o el lanzamiento de una campaña publicitaria. Cualquiera que sea el caso el diseño aportará una parte esencial, la visual y estética.

El Diseño Gráfico está presente cada día y en cada lugar en la época actual, lo vemos en la ropa que llevamos puesta todos los días, los señalamientos de tránsito, el envase del café que tomamos por la mañana o el uniforme

de nuestro equipo favorito de futbol; Quentin Newark (2002) lo concibe como el más universal de las artes, como aquel que interviene en nuestro estado de ánimo, nos conmueve, nos inspira y crea la perspectiva de como vemos todo lo que nos rodea.

El diseñador gráfico, en este caso, tendrá como meta principal el comunicar, influenciar y convencer acerca de la idea o producto que se vende. Siempre tomando en cuenta tal como nos lo dice Joseph Müller-Brockmann que cualquiera que sea la información transmitida debe ser ética y culturalmente responsable con la sociedad a la que se dirige.

El Diseño Gráfico y los medios de comunicación van cada vez más de la mano. Hoy en día es casi imposible desarrollar un proyecto sin estos dos elementos. Esto debido a que existen siempre nuevos medios de comunicación para distintos propósitos, ya sea informar, entretener, educar, transmitir, formar opinión. Y el crecimiento del marketing en medios tradicionales como la televisión, el cine, impresos y los nuevos formatos, así como las redes sociales, páginas de Internet, teléfonos celulares, tabletas. Este notable incremento en los soportes donde se puede aplicar la publicidad y el diseño ha provocado que los medios tengan que hacerse notar más entre sus competidores. Es decir, hoy no basta solo la información que se contenga, hay que tener un buen diseño y saber llegar al mercado meta, no solo ofrecer el producto sino mas bien una idea o estilo de vida con el que los espectadores se identifiquen o proyecten.

Ante esta situación de nacimiento de nuevos medios de comunicación y publicitarios, nos enfrentamos a un bombardeo de campañas publicitarias y nuevos productos. Por ejemplo, Simon Jennings (1995) nos dice que un trabajador promedio en las grandes ciudades está expuesto a cerca de 500 mensajes publicitarios diarios. Dato que puede parecer increíble pero tomando en cuenta la cantidad de soportes que existen para la publicidad en una ciudad estándar nos damos cuenta que es real. Desde que encendemos el televisor por la mañana para ver las noticias o simplemente ver la hora. Al salir a la calle al trabajo y no importa si se transporta en automóvil, metro o autobús, la publicidad está ahí en las calles. Hacia cualquier lugar que se observe, espectaculares, pantallas gigantes, carteles. Y no termina ahí, pasa lo mismo al leer el periódico, en Internet, escuchando la radio, el camino de regreso a casa y hasta en la caja del cereal que cenamos. Nadie está exento a la publicidad y a la par va el diseño gráfico como dos elementos hechos uno mismo. Pese a este bombardeo, el diseño publicitario debe cumplir su función básica la cual es ganarse la atención del consumidor. Es esencial que el anuncio se entienda fácil y rápidamente, de no ser así el diseño, campaña, esfuerzo e inversión serán en vano.

Para que la publicidad pueda cumplir con su propósito debe tomar en cuenta varios aspectos y estos dependen directamente del soporte que se utilice para enviar el mensaje. Si hablamos de medios impresos tales como carteles, posters y espectaculares, estos son medios donde los elementos gráficos cobran una absoluta importancia. El uso adecuado de imágenes, texto e ilustraciones determinará si se causa o no un impacto visual en el espectador. Cuando se desarrolla un proyecto publicitario en medios audiovisuales como la televisión, Internet o cine por citar algunos, habrá más herramientas que puedan utilizarse. Además de imágenes, ilustraciones y texto, este tipo de soportes permiten agregar al mensaje elementos que si son bien empleados ayudarán a que el mensaje sea más fácil de comprender y tenga un mejor impacto visual. Algunos de estos elementos pueden ser, por ejemplo, audio, utilizándolo como melodía de fondo, la narración del mensaje publicitario o incluso en el jingle del producto o campaña. También existen elementos gráficos donde se conjuntan imágenes, texto e ilustraciones. Por ejemplo las animaciones y los videos, con los cuales se

puede obtener mayor atención del público o mercado. Es mucho más llamativo e interesante ver un mensaje publicitario en un video que en un cartel; es común hoy en día ver en cruceros principales pantallas gigantes que tienen funciones meramente publicitarias o en algunos casos con cápsulas informativas. Es precisamente que por medio de videos y/o animaciones se envían los mensajes publicitarios. El solo hecho de captar más fácil por llamarlo de alguna manera la atención del espectador con un medio animado, no significa que el mensaje vaya a ser mejor captado o entendido. Hay que tomar siempre en cuenta lo básico, los elementos disponibles, su acomodo, el soporte.

Al estar estrechamente relacionado el diseño gráfico con estos términos, se debe siempre establecer la diferencia entre publicidad y marketing. Es común que se utilice cualquiera de los dos términos para referirse a un mismo concepto. Sin embargo no es correcto. Menciona Eric C. Schwarz (2008) en su libro *Advanced theory and practice in sport marketing*, que el marketing a menudo es confundido con algunos de sus componentes como las ventas, promociones e incluso la publicidad. Como se puede ver, la publicidad es solo una de las muchas partes que componen el marketing. Partes que en sintonía ayudan a que el marketing logre su función esencial, que es planificar y ejecutar actividades que están diseñadas para satisfacer las necesidades o deseos de los clientes y facilitar la transferencia de bienes y servicios desde el productor hasta el consumidor.

El marketing no siempre facilita o promueve bienes tangibles, existen también los intangibles, que bien puede ser el caso de los servicios. Una de las áreas del marketing donde se pueden ejemplificar los bienes tangibles e intangibles es, precisamente, el marketing deportivo. Smith en su libro *Introduction to sport marketing* define el marketing deportivo como el uso de conceptos y herramientas del marketing para la comercialización tanto del deporte como de productos y/o servicios a través del deporte mismo. El término marketing deportivo se comenzó a utilizar en Estados Unidos desde 1978 y hasta hoy en día se ha convertido en una de las más importantes vías para que las empresas logren llegar a sus clientes y cumplir sus metas. Es por ello que existen dos distintas corrientes dentro del marketing deportivo, como se planteó antes, la comercialización del deporte y la comercialización a través del deporte.

Junto a estas dos corrientes del marketing deportivo va a la par como una herramienta vital el diseño gráfico. Independientemente del deporte, producto, servicio ó medio utilizado para su comercialización, el diseño gráfico será uno de los elementos determinantes para que la empresa logre exitosamente o no su meta.

Para que esto suceda, deben tomarse muy en cuenta tres partes esenciales: el consumidor, la compañía y la competencia. El más importante en este caso podrá ser el consumidor que por definición se conoce como todo individuo u organización que obtiene o compra bienes y servicios ya sea para su uso o propiedad. Pero, ¿Por qué ayuda al marketing deportivo el conocer a los consumidores? Por una razón básica, el conocer al consumidor le permite saber quienes son sus clientes potenciales y le ayuda, además, a desarrollar una de sus herramientas más importantes, la

segmentación de mercado. El objetivo de la segmentación es dividir a grandes cantidades de consumidores en grupos más pequeños y con similitudes en algunos aspectos como necesidades, deseos y que respondan a las tácticas de comercialización de una manera similar.

En el caso de las grandes marcas deportivas, éstas al desarrollar y planear sus campañas hacen una segmentación de el mercado global. Como mencionan Lambin, Galluci & Sicurello en su libro *Dirección de marketing*, ésta funciona basándose en variables geográficas, es decir, segmentando grupos de países con similitudes en cuanto a clima, religión, desarrollo económico, entre otros aspectos. Buscando con esto que tanto el producto como las campañas sufran modificaciones mínimas entre un país y otro. Por ejemplo el lenguaje utilizado en la campaña, en catálogos o en el mismo producto y que, además, la respuesta de los clientes potenciales sea similar.

El término respuesta se refiere a toda actividad mental o física causada por un estímulo. No necesariamente se manifiesta en acciones externas, ya que puede ser simplemente mental. En este caso el estímulo será la campaña, el producto o el mensaje enviado. El empleo adecuado del diseño y todos sus elementos ayudará en gran medida a obtener la respuesta deseada.

Las empresas y organizaciones se han dado cuenta de que hoy en día existe una fuerte relación entre el público y el deporte como espectáculo, no solamente asistiendo a los estadios y arenas, también siguiéndolos por medio de la televisión, radio y recientemente por Internet e incluso en salas de cines.

Cabe mencionar que dicha relación no se limita solo a que el público sea un simple espectador. El marketing deportivo ha logrado que el espectador tenga un papel activo dentro del deporte. Es aquí donde se hace notar la diferencia entre lo tangible e intangible que puede comercializar el marketing deportivo. Como intangible estarán obviamente los espectáculos deportivos, los eventos o funciones en vivo, presenciales o no, el espectador es partícipe de ellos. Lo tangible, obviamente, serán todos los productos deportivos o promovidos a través del deporte. Los clubes deportivos, las marcas que los auspician y las empresas relacionadas al deporte ya sean de ropa, accesorios o incluso medios de comunicación como canales de televisión y estaciones de radio. Saben que el espectador está siempre a la espera de nuevos productos de su equipo o deportista favorito, algo que los conecte o los haga sentir en contacto con ese personaje, club o marca con la que se sienten identificados.

En este caso, el diseño gráfico cuenta con elementos muy importantes, no basta con una fotografía o representar una gran marca deportiva. El uso correcto de color, tipografía y composición, por nombrar algunos, serán la esencia de la comercialización del producto o servicio.

Existen muchos ejemplos de productos y de como se ofrecen los productos a los consumidores mediante el marketing deportivo y el diseño gráfico, no importa si se trata de fútbol, basquetbol, golf, béisbol, este fenómeno está siempre presente. En la época de los 90's por ejemplo, Michael Jordan se consolidó como el mejor basquetbolista del mundo. Su imagen comenzó a comercializarse y terminó convirtiéndose incluso en una marca de jerseys, zapatos deportivos, videojuegos y campañas publicitarias de mar-

cas internacionales como Coca Cola, McDonalds y Nike que utilizaban su imagen para promocionar sus productos. Hoy en día se comercializa con una gran cantidad de deportistas y equipos de todo el mundo, tales como Cristiano Ronaldo, Lionel Messi, Tiger Woods, Roger Federer, Kobe Bryant, Usain Bolt y franquicias deportivas como Yankees, Real Madrid, Lakers, entre otros. Incluso los grandes eventos como el mundial de fútbol, la serie mundial de beisbol o el Super Bowl causan un gran interés en los espectadores y por ello las grandes compañías se convierten en patrocinadores de dichos espectáculos, generando grandes ganancias por medio de las ventas de productos y pago por eventos.

En cualquiera de los ejemplos nombrados anteriormente será pieza fundamental el diseño gráfico. Cuando hablamos de los productos netamente deportivos o promovidos a través del algún deporte, estamos hablando también de su empaque, el logotipo, la etiqueta, el diseño del mismo producto y toda la publicidad que se desarrolla para comercializarlo. Es por ello que sería imposible poder estar hablando del marketing deportivo sin la existencia y participación del diseño gráfico.

Bibliografía

- Crawford, T. (2001). *Formatos legales y de negocios para diseñadores gráficos, una guía para el éxito*. México DF: Divine Egg.
- Jennings, S. (1995). *Guía de diseño gráfico para profesionales*. México DF: Trillas, S.A de C.V.
- Lambin, Gallucci y Sicurello. (2009). *Dirección de marketing*. México DF: Mc Graw-Hill / Interamericana Editores S.A. de C.V.
- Newark, Q. (2002). *¿Qué es el diseño gráfico?* Barcelona: Gustavo Gili, S.A.
- Quentin Newark (2002). *¿Qué es el diseño gráfico?* México DF: G. Gili S.A. de C.V.
- Schwarz, E. y Hunter, J. (2008). *Advanced theory and practice in sport marketing*. Estados Unidos: Butterworth-Heinemann.
- Shilbury, D., Westerbeek, H., Quick, S. y Funk, D. (2009). *Strategic sport marketing*. Australia: Allen & Unwin
- Smith, A. (2008). *Introduction to sport marketing*. Estados Unidos: Butterworth-Heinemann.
- Talaya, E. (2006). *Principios del marketing*. Madrid: ESIC Editorial

Abstract: Nowadays people are exposed to a bombardment of advertising and new products, new media offer innovative communication alternatives, so that efforts to be outlined are increasing, that's where the visual appearance becomes a fundamental part of that differentiation, and examples in sports marketing are increasingly more. The consumer is essential and its features make the approach to advertising and marketing campaigns are adapted to these, and therefore the response of consumers will be influenced by the graphic look.

Key words: Advertising - Marketing - Sport - Consumer - Graphic design.

Resumo: Hoje em dia as pessoas estão expostas a um bombardeio de publicidade e novos produtos. Os novos meios oferecem alternativas de comunicação inovadoras, pelo que os esforços por se destacar são a cada vez maiores. É aí onde o aspecto gráfico se converte em parte fundamental dessa diferenciação, e os exemplos no marketing desportivo a cada dia são mais. O consumidor é parte essencial e suas

características fazem que o enfoque das campanhas de publicidade e marketing esteja adaptado a estes, e, por conseguinte, a reposta do consumidor se veja influída pelo aspecto gráfico.

Palavras chave: Publicidade - Marketing - Esporte - Consumidor - Design Gráfico.

(*) **Crystal Esther Camacho Bobadilla, Claudia Erika Martínez Espinoza, Misael Marchena Morales y Enrique Vidal Mendez. Oswaldo Alberto Madrid Moreno.** Licenciado en Diseño Gráfico de la Universidad del Noroeste, Maestría en Comercio Electrónico por ITESM y candidato a Doctor en Planeación Estratégica por ITSON, México. Profesor Investigador y líder de cuerpo académico "Comunicación y diseño" en el Instituto Tecnológico de Sonora. **Javier Alejandro Santana Martínez.** Licenciado en Diseño Gráfico del Instituto Tecnológico de Sonora, México. Profesor de asignatura del área de Computación y

Diseño en el Instituto Tecnológico de Sonora. **Carlos Ubaldo Mendivil Gastelum.** Licenciado en Diseño Gráfico y Maestría en Administración del Instituto Tecnológico de Sonora, México. Profesor Investigador del Instituto Tecnológico de Sonora. **Crystal Esther Camacho Bobadilla.** Licenciado en Diseño Gráfico de la Universidad del Valle de Atemajac y Maestría en Educación del Instituto Tecnológico de Sonora, México. Profesor Investigador del Instituto Tecnológico de Sonora. **Claudia Erika Martínez Espinoza.** Licenciado en Diseño Gráfico de la Universidad del Valle de Atemajac y Maestría en Administración del ITESM, México. Profesor Investigador del Instituto Tecnológico de Sonora. **Misael Marchena Morales.** Ingeniero en Electrónica del Instituto Tecnológico de Sonora, México. Profesor Investigador del Instituto Tecnológico de Sonora. **Enrique Vidal Mendez.** Lic. en Artes Visuales de la Universidad de Guadalajara y Maestría en Estética y Arte por Benemerita Universidad Autónoma de Puebla, México. Profesor Investigador del Instituto Tecnológico de Sonora.

Nuevas technologies en la ingeniería de producto: la plataforma OpenDesignNet-ODN

Actas de Diseño (2016, marzo),
Vol. 20, pp. 203-206 ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: agosto 2011
Fecha de aceptación: julio 2012
Versión final: noviembre 2015

Teresa Magal Royo, Begoña Jorda Albiñana y Rodrigo Lozano Suaza (*)

Resumen: El avance de las nuevas tecnologías orientadas al trabajo colaborativo toma como base el uso de las aplicaciones en red bajo la tecnología web 2.0. Más concretamente, existe un campo metodológico innovador en el uso de dichas tecnologías en el proceso de diseño conceptual que permitiría validar y mejorar la transferencia de conocimientos entre diseñadores tanto a nivel profesional como a nivel educativo. Utilizándolo de manera complementaria al uso tradicional de las nuevas TIC que se conciben como meras herramientas supeditadas al proceso conceptual de desarrollo de nuevos productos en sus primeras fases o estadios creativos. La creación de plataformas digitales, como OpenDesignNet ODN, orientada a ofrecer herramientas adaptadas a las necesidades de los diseñadores, permitirá dar a conocer a los nuevos profesionales del diseño dentro de las universidades, aplicaciones específicas que les ayuden a mejorar sus competencias profesionales futuras.

Palabras clave: Diseño - Producto - Comunicación corporativa - Plataforma digital - Nuevas tecnologías.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 206]

Las competencias curriculares en los grados de diseño en España

Según el Libro blanco sobre las Titulaciones de Grado en el ámbito de la Ingeniería Industrial, creado por la Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y la Acreditación Española, ANECA, se indica expresamente la necesidad de crear competencias transversales de carácter técnico, sistémico y de organización. Entendiendo competencia como el conocimiento, la capacidad, la habilidad o la destreza adquiridos, que dan lugar a un nivel adecuado y óptimo de desempeño y actuación profesional de las ingenierías del ámbito de la Ingeniería Industrial. En el informe se indican que las competencias disciplinares sobre el perfil del Ingeniero en Diseño Industrial se centran en:

- El diseño, proyecto y comercialización de productos
- La publicidad y presentación de productos
- El establecimiento y desarrollo de los aspectos operativos, funcionales, técnicos, constructivos, estéticos y comunicativos de los objetos y productos para facilitar su aceptación, producción y comercialización.
- La generación de modelos y prototipos virtuales y físicos.
- La utilización herramientas manuales e informáticas para el cálculo y la expresión artístico-industrial.
- El tratamiento de la información gráfica.

Por tanto, la necesidad de potenciar las competencias transversales de carácter técnico, mediante el uso de las nuevas tecnologías on-line en la gestión de la información digital, permitirá al estudiante mejorar su capacidad de

liderar grupos interdisciplinarios en redes sociales y además de analizar, sintetizar y transmitir el conocimiento generado por un producto industrial en Internet.

El diseño de producto en la empresa española

El diseño es, para muchos compradores, un componente determinante a la hora de adquirir un producto industrial. Un objeto bien diseñado y fabricado industrialmente tiene muchas ventajas sobre otros productos de calidades y prestaciones análogas, ya que éstos carecen de la capacidad de comunicación, persuasión y convicción necesarias para atraer al comprador.

Por tanto, el diseño es un elemento estratégico de la competitividad y la tecnología para poder dar soluciones rápidas con un *feedback* llegado directamente del usuario final.

El desarrollo de canales de comunicación directo con el usuario final de un producto se hace cada vez más necesario para conocer las tendencias de compra que pueda haber socialmente en un entorno globalizado. En la actualidad, el uso de las tecnologías de comunicación que han permitido acercar las empresas al usuario directo con la primera generación de webs informativas que han permitido un contacto cada vez más directo con el posible seguimiento que el usuario puede hacer de sus opciones de compra más directa.

La incorporación de los medios telemáticos a la empresa se han orientado al concepto de innovación tanto en los procesos como en los medios. En los procesos con la incorporación de programas o aplicaciones que ayudan a la gestión administrativa interna de una empresa, a favorecer la comunicación con el cliente y/o proveedores, la creación de documentos orientados a la fabricación, etcétera. En los medios, con la utilización del medio telemático de carácter interno (intranets, redes internas de comunicación) de carácter externo (Internet).

El tejido empresarial que da servicios de diseño a la industria en España, se halla emplazado en el área de las Pymes de menos de 5 trabajadores ya sea de forma integrada en la empresa como un departamento más o como consultores externos en estudios de diseño de carácter multidisciplinar. En todas ellas, el denominado proceso proyectual es la base para el control y seguimiento del producto o servicio de diseño a crear y necesita de un control documental que permita gestionar, de manera eficiente, no sólo los recursos relacionados sino mantener el ciclo de vida del productos a través de su trazabilidad en el mercado.

Con la profesionalización de los estudios y gabinetes de diseño dentro del tejido empresarial español de los últimos 10 años, y con la mejora en la concienciación empresarial sobre los beneficios en el uso del diseño y la gestión del diseño en las empresas como factor de innovación en la creación de productos competitivos, encontramos que cada vez se hace más necesario buscar recursos en la red que permitan las empresas optimizar tiempos y recursos mediante el manejo de aplicaciones adaptadas a sus necesidades.

La plataforma OpenDesignNet, ODN ha sido creada dentro del proyecto de investigación tecnológica denominado Desarrollo e Implementación de Productos y

Servicios con base en las Nuevas Tecnologías de Trabajo Colaborativo para el Proceso de Diseño y Desarrollo de Productos en las Pymes (Open Design Services - ODS), financiado por el Ministerio de Industria, Turismo y Comercio del gobierno de España, dentro del Plan Avanza I+D. Pretende cubrir la brecha comunicativa entre el profesional del diseño y la empresa que pueda utilizar los servicios de diseño en el ámbito profesional y de negocio. Los objetivos generales de la plataforma son por tanto:

- Implementar metodologías genéricas para soportar el proceso de Diseño.
- Desarrollar Metodologías de trazabilidad en el proceso de diseño.
- Investigar y Desarrollar un entorno experimental de colaboración y comunicación entre los actores involucrados en los procesos de diseño y desarrollo de nuevos productos.
- Dinamizar y validar los servicios del entorno desarrollado con las empresas.

A nivel educativo, la plataforma ofrece la posibilidad al estudiante de diseño y futuro profesional, acercarse a las nuevas tecnologías de la comunicación desde la perspectiva profesional para dar a conocer sus productos en un medio on-line que además les ayude a conocer la importancia en el uso de los medios telemáticos para la comunicación interna y externa de sus productos de cara a un futuro cliente.

Perfiles del usuario

En términos generales, el Entorno digital experimental creado por el proyecto Open Design Services, ODS permitirá a todos los agentes que intervienen en el diseño y desarrollo de productos, gestionar las relaciones y la comunicación para el proceso de creación de nuevos productos, incluyendo la creación de una red social para la gestión y promoción de diseños y diseñadores.

Los nuevos perfiles profesionales relacionados con los servicios de diseño (diseñadores gráficos, diseñadores industriales, gestores de diseño, directores de arte, buscadores de tendencias..) se convierten en actores esenciales para la definición y creación de productos y servicios en la propia empresa. Por tanto, y durante las investigaciones previas realizadas desde la Universidad Politécnica de Valencia, se determinaron tres tipos de usuarios potenciales de la plataforma:

- Estudiantes: este grupo de usuarios/as son estudiantes interesados en el diseño y su promoción.
- Profesionales del diseño: es el grupo de usuarios/as más numeroso compuesto por diseñadores de producto, diseñadores industriales, diseñadores gráficos, interioristas, arquitectos, ingenieros, profesionales cualificados de las PYMES involucrados en los procesos productivos relacionados con el diseño de producto, ingenieros, FP de grado de carreras técnicas. Profesionales cualificados de las PYMES involucrados en los procesos comerciales y de ventas. Que tienen incidencia e interés por el diseño de producto.

- **Empresas:** Son usuarios/as con personalidad jurídica de empresa, interesados en los procesos de producción, promoción del diseño y/o solicitantes o prestadores de servicios de diseño.

La importancia de incluir como un perfil a los estudiantes de diseño e ingeniería, se estableció bajo dos criterios fundamentales relacionados, por una parte, con su proyección profesional futura y el cumplimiento de competencias profesionales que serán útiles en su futuro inmediato y que son:

- La necesidad de dar a conocer las nuevas herramientas aplicadas al proceso de diseño desde un entorno amigable y factible.
- La evaluación del impacto en el uso de las nuevas tecnologías de la web 2.0 en un entorno web on-line especializado sobre el diseño que les permita promocionar y dar a conocer sus diseños o servicios de manera directa.

Estructura general de la plataforma OpenDesignnet, ODN La filosofía del entorno digital creado se centra en el uso del trabajo colaborativo en entornos de trabajo distribuidos que permitan el diseño y desarrollo de productos con la participación colaborativa de los diversos actores involucrados en el ciclo de vida del producto ubicados en sitios dispersos geográficamente. Por otra parte, se ha adoptado una filosofía de desarrollo basada predominantemente en Código Abierto y en la combinación de las tecnologías más efectivas de la Web actual.

La estructura general de la plataforma ODN, comprende los siguientes escenarios:

1. El Taller de Diseño Colaborativo.
2. El Explorador del Diseño.
3. Unidad de Negocio.
4. El Ágora Experimental del Diseño Colaborativo.

1. Taller de Diseño Colaborativo

Su objetivo comprende estudiar las posibilidades de implementar aplicaciones web específicas de diseño, desarrollo y colaboración en los proyectos de diseño. Para ello se desarrollan dos módulos:

- El módulo de trabajo colaborativo. Consiste en un espacio virtual que permita la interacción online de los diferentes actores que trabajan de manera colaborativa en el proceso de diseño asistiéndolo en las diferentes fases (Diseño de Concepto, Diseño de detalle, Oficina Técnica, y puesta en producción).
- Módulo de Soporte a los procesos. Consiste en la creación de espacios virtuales y la experimentación con aplicaciones que den mayor fiabilidad a los diseños y los procesos.

2. Explorador del Diseño

Bajo este concepto se agrupan los módulos de Vigilancia y Documental.

- El Módulo de Vigilancia busca experimentar con soluciones de IAD con los cuales se puedan crear espacios automatizados de monitoreo a los procesos de diseño.

- El Módulo Documental consiste en la Investigación y desarrollo de espacios virtuales de alojamiento documental en temáticas y criterios definidos por los usuarios y alimentadas de forma automática y por otros usuarios del Entorno ODS.

3. Unidad de Negocio

En esta unidad se pretende probar y experimentar con aplicaciones que permitan soportar acciones que faciliten la generación de nuevos servicios en comercio electrónico de aplicación al diseño para esto se estructuran dos módulos:

- El Módulo de promoción al diseño: Consiste en la validación de tecnologías que permitan soportar y ofrecer entre otras funcionalidades; la generación de comunidades de práctica, conformación de Redes Sociales de Especialistas, Directorios empresariales, catalogación de productos y servicios.
- El Módulo de oportunidades de negocio: Consiste en la experimentación con herramientas que permitan generar negocio alrededor del diseño.

4. El Ágora Experimental del Diseño Colaborativo

En esta unidad se busca experimentar con herramientas colaborativas Open Source en entornos web que sirvan para mejorar y agilizar las actividades o tareas relacionadas con la gestión documental de un producto de diseño, la conceptualización el producto de cara a su comercialización como servicio a la empresa o la promoción, por parte del diseñador, desde un entorno personalizable. El reto más importante para el desarrollo del Entorno Experimental Open Design Services ODN es pretender la incorporación de las aplicaciones y librerías en entornos web de tecnologías tipo: CAD (Computer Aided Design), CAE (Computer Aided engineering), CAM (Computer Aided Manufacturing) CAPP (Computer Aided Process Planning), y MRP (Manufacturing Resource Planning), etcétera.

Alcance previsto del proyecto

Actualmente el proyecto se halla en funcionamiento en la web <http://www.opendesignnet.com>, la cual ha permitido realizar las primeras evaluaciones del impacto real de su uso en España, en base a los diferentes perfiles de usuario creados (estudiante, profesional, empresa). Así como la eficacia de las funcionalidades de las herramientas implementadas en la plataforma que les permita convertirse en un futuro próximo en un referente dentro del ámbito de la comunicación y promoción del Diseño de producto en España y en el mundo latino.

El análisis del impacto social y tecnológico del proyecto permitirá, en el futuro, generar mejoras sobre la plataforma que cubra las necesidades reales de los diseñadores en el ámbito de la gestión de diseño, el fomento de las herramientas colaborativas on-line sobre nuevos servicios de diseño, la promoción de productos industriales innovadores y el mantenimiento de canales de comunicación digital sobre diseño a nivel general.

Bibliografía

- Aneca. (2006). *Libro blanco sobre las Titulaciones de Grado en el ámbito de la Ingeniería Industrial*. Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y Acreditación. España.
- Cotec. (2008). *Diseño e innovación. La gestión del diseño en la empresa*. Documentos Cotec sobre oportunidades tecnológicas, Nº 25. Fundación para la innovación tecnológica.
- DDI (2008). *Estudio del impacto económico del diseño en España*. 2008. Sociedad Estatal para el Desarrollo del Diseño y la Innovación Ministerio de Economía. España.
- FUNDETEC. (2010). *Análisis sectorial de implantación de las TIC en la pyme española*. Madrid: Informe Fundetec 2009.
- FUNDETEC. (2009). *Análisis sectorial de implantación de las TIC en la pyme española*. Madrid: Informe Fundetec 2008.
- Ivárez Gimeno, J. M. (2000). *La gestión de diseño en la empresa*. Serie McGraw-Hill de Management.
- Lozano Suaza, R., Reyes-López E., Vidal R. (22-24 Junio 2005). Clasificación de las necesidades de conocimiento de los diseñadores para el desarrollo de sistemas KBE para PYMES. *En IX Congreso internacional de ingeniería de proyectos*. Málaga.
- Lozano Suaza, R., Seaton C., De los Reyes E., S. Bresso S. (13-15 septiembre 2006). Concepción y desarrollo del modelo de una plataforma web para el diseño colaborativo de nuevos productos entre PYMES. *En X Congreso Internacional de Ingeniería de Proyectos*. AEIPRO.Valencia.
- Pérez González, D. (2007). Inversión en TIC y medición de sus beneficios El caso de las Pyme del sector de las tecnologías de la información y las comunicaciones. *Boletín ICE Económico*. Nº 2902.

Abstract: The development of new technologies oriented to collaborative work is based on net applications on web 2.0 technology. More specifically, there is an innovative methodological field for the use of those technologies within conceptual design process. This new field could validate and improve knowledge transfer between designers in both professional and educational level, using it as a complement to traditional use of new ICTs that are normally considered as simple tools for the conceptual process of developing new products during

their early creative stages. The creation of digital platforms such as OpenDesign Net ODN aimed at providing tools adjusted to the needs of designers will give students specific applications in order to improve their professional skills.

Key words: Design - Product - Corporate Communication - Digital platform - New technologies.

Resumo: O avance de novas tecnologias orientadas ao traballo colaborativo tem como base o uso de aplicacións em rede em tecnologia web 2.0. Mais especificamente, há um campo metodológico inovador no uso dessas tecnologias no processo de design conceitual que permitiria validar e melhorar a transferência de conhecimentos entre designers, tanto em nível profissional como educativo, utilizando-as como um complemento ao uso tradicional das novas Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) que são concebidas como meras ferramentas subordinadas ao processo conceitual de desenvolvimento de novos produtos em suas fases iniciais ou estágios criativos. A criação de plataformas digitais como OpenDesignNet (ODN), com o objetivo de fornecer ferramentas adaptadas às necessidades de designers, permitirá a difusão do conhecimento aos novos profissionais do design dentro das universidades, de aplicações específicas que os ajudem a melhorar suas competências profissionais futuras.

Palavras chave: Design - Produto - Comunicação corporativa - Plataformas digital - Novas tecnologias.

(*) **Teresa Magal Royo**. Doctora en Bellas Artes por la Universitat Politècnica de València, España. Profesora titular en la Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño de la Universitat Politècnica de València. **Begoña Jordá Albiñana**. Doctora en Bellas Artes por la Universitat Politècnica de València, España. Profesora titular en la Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño de la Universitat Politècnica de València. **Rodrigo Lozano Suaza**. Diseñador Industrial por la Universidad Nacional de Colombia, Máster en Gestión Diseño y Desarrollo de Nuevos Productos de la UPV. Director de Diseño y Marketing de la empresa Global Metanoia.

Sistemas educativos, diseñando hoy para el mañana

Daniel Eduardo Martínez Díaz (*)

Actas de Diseño (2016, marzo),
Vol. 20, pp. 206-210 ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: marzo 2011
Fecha de aceptación: julio 2012
Versión final: noviembre 2015

Resumen: El siguiente artículo reflexiona sobre las TICS (Tecnologías de la información y la comunicación) y su diseño para ser aplicadas en los procedimientos educativos. Se analizan los aspectos claves para entender los errores que comúnmente ocurren durante su uso en sistemas de formación. Destacando el significado de una Tic educativa, siempre teniendo en cuenta el contexto en el que se desarrolla y la importancia de la educación como apropiación del conocimiento y no como mera transmisión.

El trabajo visualiza también las tendencias actuales sobre el diseño de las aplicaciones de vanguardia y determina diversas rutas de trabajo que ellas proporcionan.

Palabras clave: TICs - Sistema Educativo - Diseño - Multimedia - Nuevas tecnologías.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 210]

Hay reflexiones importantes y radicales en la vida de cada uno de nosotros. Pensamientos que nacen a través del tiempo y la experiencia, y moldean nuestro entorno. En ocasiones, estas reflexiones no dan espera, porque es el mundo a nuestro alrededor quien nos bombardea de nuevos elementos y las ideas se convierten en una necesidad inminente. Es entonces cuando nuestra experiencia y la evolución se deben fusionar.

Actualmente, nos vemos rodeados de mucha información referente de las nuevas innovaciones tecnológicas y sus múltiples aplicaciones, pero éste es un tema global que en nuestro medio ya hemos tratado en diversas ocasiones. Hoy nos preocupa una reflexión puntual las TICS (Tecnologías de la Información y la comunicación) aplicadas a los sistemas educativos. Sabemos que están pensando “este es un tema trillado, expuesto un centenar de veces”, y tienen razón, basta con escribir Tics en la web para acceder a miles de vínculos, todos hablan de cómo implementar las Tics en nuestros sistemas de formación. Nuestra presente reflexión está enfocada sobre otro aspecto, ¿Cómo se Diseñan las Tics para los sistemas de educación?

Creemos que lo mejor en este caso es comenzar por partes. Pequeñas reflexiones, primera, ¿Qué es una Tic aplicada a la educación?, Si hacemos un sondeo por las diferentes personas dedicadas a la formación se obtiene una respuesta simple, computadores con Internet. Pero como en muchos casos la respuesta más elemental resulta ser la menos adecuada, no vamos a menospreciar la gran cantidad de información que se obtiene de la red, pero hay que criticar el facilismo con el cual los estudiantes de nuestra sociedad actual copian, pegan o duplican dicha información, ¿En qué momento de este simple proceso el estudiante asimila y almacena la información para su propio conocimiento?, Ahora sí, una respuesta fácil y acertada, en ninguno, éste es uno de los principales motivos por los cuales muchos docentes e instructores son reacios a la aplicación de la tecnología en la educación, afectando así la formación de nuestras nuevas generaciones, ¿Dónde está el error?, No es un problema de los maestros ni de los estudiantes, es la idea errónea de lo que significa una Tic educativa. La asimilación del conocimiento parte de la estimulación y la motivación, hay que despertar el interés y crear una continuidad del mismo, algo muy elemental en el aprehender humano. Con este decir vamos a tratar de recapacitar, internet nos da la facilidad de la información, pero no estimula, en el mayor de los casos, su asimilación. Dicho de otra forma, más del 70% de la información de internet está creada con el fin de informar no de enseñar.

Vamos a interrumpir esta primera reflexión para retomarla más adelante, así podremos establecer varias conexiones con otros de los temas que vamos a tratar. Las Tics no son solo Internet, estas tecnologías incluyen la Multimedia y los videojuegos, y de aquí partimos a una segunda reflexión, ¿Qué es una Multimedia Educativa? Nuestro medio ha tergiversado la respuesta a esta pregunta, y actualmente el usuario posee una idea diferente de este medio de comunicación. Ya no considera multimedia elementos como animaciones, audiovisuales, proyecciones entre otros (aunque en el significado de la palabra si lo son), Para la sociedad actual un multimedia es un

sistema interactivo, donde el usuario se siente partícipe de su propio aprendizaje, entonces, ¿Por qué seguimos diseñando los sistemas multimedia como si fuesen páginas web? He aquí una segunda razón por la cual en la educación actual no incorporamos de forma constante y adecuada las Tics. Acaso no acabamos de decir que la gran mayoría de la información de la red no está ajustada para un sistema educativo, pero insistimos en enseñar de esta forma, ¿Dónde está el desarrollo de nuevos métodos de enseñanza? ¿Cómo estamos aprovechando los nuevos medios de comunicación? ¿Cuáles son los requerimientos de nuestros sistemas de educación? Sabemos que son muchas preguntas de forma simultánea, pero hay que entender que cada una de ellas no puede, ni debe coexistir sin la otra.

Ésta no es una reflexión nueva, tampoco es un tema local, es una relación global, pero es claro que muchos de nosotros no hemos profundizado en el verdadero aporte de estos sistemas.

Pensemos en el término asimilar y asociémoslo con el término aprender, y tenemos el punto de partida para un proceso de enseñanza. Esto es clave, y nosotros como creadores y diseñadores de Tics somos los responsables de que este proceso genere un feliz término. Asimilar es la capacidad de entendimiento sobre la información, y depende completamente del modo en que la misma es dada al usuario final. Retomemos nuestra primera reflexión, no se trata de mostrar un contenido acompañado de imágenes y pretender que se convierta en un elemento de enseñanza. La generación actual requiere de un nivel de estimulación superior para fomentar su interés y concentración, es necesario un grado de interactividad más alto. Hay que ver más allá de un simple sistema de navegación y búsqueda, el usuario de hoy piensa en ver, oír, mover, crear, modificar y sentir, y, si los nuevos medios tecnológicos permiten la integración total a este nivel, es hora de pensar realmente en cómo aprovechar este potencial.

Ahora entramos en otro inconveniente, ¿Cuáles son las posibilidades de las nuevas tecnologías? ¿Hacia donde están enfocados los nuevos desarrollos? Si no tenemos claros estos interrogantes es imposible alcanzar el entendimiento necesario para el diseño de las Tics. Hagamos una aclaración antes de avanzar, esta reflexión es totalmente variable, ya que su resultado, en unos años, será la evolución de la idea o la propuesta de una nueva ideología, pero retomando nuestro análisis, observemos las innovaciones actuales, sus posibilidades y sus proyecciones.

Para entender las aplicaciones tecnológicas del momento se hace necesario cambiar la idea que un sistema multimedia es una aplicación para un computador, teclado y Mouse. Por el contrario, la idea actual se aleja mucho de este concepto, el funcionamiento del aprendizaje ideal se basa en una idea simple La didáctica. Este término no significa juegos (aunque si es un socio directo de la lúdica), sus raíces derivan del griego *didaktike* (‘enseñar’), La podemos definir como el análisis de los elementos que se aplican en el aprendizaje, desde una visión pedagógica y científica. Se encarga de los métodos y técnicas prácticos de educación o formación enfocados a visualizar en lo real los modelos teóricos pedagógicos; teniendo en cuenta

esta definición global podríamos arriesgarnos a decir que las palabras didáctica educativa nos conducen al punto de interés adecuado entre el ver, experimentar, asimilar y aplicar un conocimiento.

Dadas estas características vamos a visualizar las tendencias actuales sobre el diseño de las aplicaciones de vanguardia, y determinar las diversas rutas de trabajo que ellas proporcionan. Vamos a tratar de simplificarlas y determinar sus características, a riesgo de omitir alguna, y sin que el orden de las mismas impliquen mayor o menor importancia de una sobre la otra.

- Sistemas táctiles de interacción. Comunidades virtuales, Massively-Multiuser
- Online Graphical Environments MMOs.
- Realidad Aumentada, proyección e interacción.
- Proyección Simulada de la realidad tridimensional, Real D.
- Sistemas de Interacción por captura de movimiento corporal

Antes de entrar a observar las diversas características y potenciales de cada uno de estos medios, hablemos de las características comunes que aplican, y el porqué de su alto grado de aceptación. La principal peculiaridad de estos proyectos es ofrecer al usuario algo que va más allá del concepto elemental de la multimedia, entrando en un nivel más alto de interés e interacción, promoviendo la experimentación y la asimilación. Acaso no es lo mismo que nombramos al referirnos a un sistema de didáctica educativa, claro, es solo que ahora se ve reflejado en el interior de varios sistemas digitales de divulgación masiva. Es decir que cualquiera de estos medios tiene en la actualidad el poder de la cautivación, y este hecho permite innovar sobre las aplicaciones y procesos educativos o de formación.

Los sistemas táctiles de interacción poseen un principio que está muy arraigado en la proyección humana. Forma parte de nuestro sistema somatosensorial, siendo uno de nuestros sentidos más importantes además de ser de los primeros sistemas en desarrollarse en el ser. El tacto es muy importante, nos permite desarrollar muchas destrezas cognitivas de nuestro cuerpo y entorno, además genera mayor control y seguridad en las personas en la gran mayoría de las situaciones. Como ven no se trata de un aplicativo que nació del azar, tiene una relación neurológica muy grande, partiendo del principio de planificación motora y motricidad fina. Es un sistema totalmente versátil dentro del esquema de aprendizaje del ser, y no solo se trata de la enseñanza en la temprana edad (donde sus posibilidades son más elevadas), si no de colocar a prueba la habilidad, conocimiento y poder de control de las personas jóvenes y adultas, partiendo de la estimulación visual y sonora como soporte de una reacción motora, acción y respuesta. Principios básicos de la interacción, pero aun más importantes, principios fundamentales de una comunicación.

Las Comunidades virtuales, MMOs, el poder de la sociedad, con un sistema de interacción física más elemental, estos proyectos cuentan con algo más poderoso, la psiquis de la relación interhumana. Estas sociedades permiten a miles y millones de personas sumergirse en

un mundo virtual de forma simultánea, e interactuar entre ellos, permitiendo al usuario personalizar y llevar a la virtualidad su aspecto a través de un avatar digital. Es su proyección al interior de un mundo donde puede desarrollarse e interactuar con más personas, generando una motivación importante donde siempre es posible encontrar nuevos retos, y acarrea un oscilante flujo de jugadores a nivel mundial. Una vez que el usuario ingresa en esta realidad puede participar de una amplia gama de actividades, mejorando y actualizando constantemente su proyección virtual, en muchos de los casos mediante vínculos y sociedades con otras personas, promoviendo una relación social verdadera, que en la actualidad posee millones de usuarios. Éste no es un hecho ajeno a la educación, cada vez un mayor número de docentes, psicólogos, sociólogos estudian las acciones e interacciones de los usuarios, y las aprovechan para comunicar a través de este medio las ideas y mensajes que requieren, para su difusión y asimilación.

La realidad aumentada es la definición de una nueva relación de nuestro entorno, mediante la visión directa o indirecta de nuestro entorno físico, combinándose con elementos de proyección virtual, dando nacimiento a una realidad mixta en tiempo real. Esta es una relación muy interesante, ya que no estamos inmersos enteramente en un mundo virtual, si no que permanecemos en nuestro entorno real, sobreponiendo una serie de datos digitales para hacerlo más llamativo. Esto permite que la relación del entorno físico real alrededor de la persona adquiera un nuevo valor de interacción, ofreciendo una infinidad de aplicaciones en diversas áreas del saber y del hacer. En el campo de la educación este tipo de desarrollos se han centrado en la posibilidad que brinda de recrear ambientes, lugares, acciones y elementos que ya no son existentes, que son difíciles de visualizar, o son imaginarios. Es una aproximación clara de la holografía a través del ordenador y que actualmente mueve millones de dólares a nivel mundial.

Visualizando el mundo a través de la profundidad, el real D, éste es un novedoso sistema de proyección de imágenes que ofrece la sensación de tridimensionalidad, pero lo más importante, es que a diferencia del efecto anáglifo de color aplicado hace unos años y los costosos proyectores y reproductores requeridos. Este sistema solo exige dos requisitos, una polarización y una mayor velocidad de reproducción (144fps); el principio de profundidad sigue siendo el mismo, mostrar a cada uno de los ojos una imagen ligeramente diferente a la otra, esto hace que nuestro cerebro las interpole creando una imagen con sensación de profundidad. Pero gracias a los nuevos avances, este sistema de proyección ha tomado gran fuerza actualmente dentro de los usuarios y consumidores. El principio de este atractivo también parte de un rasgo humano, la percepción de lo real a través del sentido de la vista. Es claro que el usuario distingue la imagen bidimensional como una simple recreación de la realidad, pero al generar la profundidad las personas aumentan su interés y concentración sobre los elementos visualizados, y recordemos que esto es clave en el aspecto de la "didáctica educativa". Lo más interesante de este medio es que ahora nos presenta la posibilidad de ver este efecto sin la necesidad de lentes especiales, si no, con la

difracción y variación del punto focal de los ojos; este proceso ha generado ya miles de aplicaciones, tanto en producciones audiovisuales como en juegos interactivos. Para nuestra última aplicación partiremos de un principio muy simple, el sistema de control más sofisticado que existe es el cuerpo humano, y no es una definición que se nos ocurre en el momento. Es una idea de la cual han partido los diseños e ideas de millones de herramientas y aplicaciones desde la antigüedad hasta los días modernos. La motricidad está neurológicamente vinculada a la creatividad humana. Este principio es aplicado hoy en elementos digitales que aplican un sistema sensor que puede detectar todo el cuerpo humano y utilizarlo para interactuar con sistemas virtuales, basándose en sistemas de profundidad. Lo que permite identificar todo tipo de movimiento y desplazamiento, una aplicación que tiene en muy poco tiempo millones de adeptos, en pocas palabras es la capacidad de controlar e interactuar con un mundo virtual mediante el movimiento real de nuestro cuerpo.

Concluiremos las descripciones de estos sistemas innovadores, no porque no exista más que decir, si no para hacer nuestra reflexión final, y hablar de diseño. Hasta este punto esperamos que ya se estén llenando de ideas, pero lo más importante es que se enfoquen en la innovación. “Ahora que podemos hacer cualquier cosa, ¿qué debemos hacer?” —Bill Buxton.

Los diseños novedosos se anticipan a lo que las personas desean y necesitan. Eso es lo que debemos hacer, colocarnos en la situación del usuario, aprender de las tendencias tecnológicas, y después diseñar y desarrollar productos que combinen soluciones para los requerimientos identificados, ¿Suena complicado?, A nuestro parecer no lo es, ya aclaramos que es suficiente con observar a nuestro alrededor para ver los deseos y necesidades del usuario actual, aun más si nos enfocamos en la educación, pero ahora, que ya tocamos más a fondo el tema de los desarrollos tecnológicos. Hablemos de las necesidades básicas de la educación actual para despejar algunas dudas al respecto.

Hoy en día, los sistemas de formación necesitan responder a una tensión que nace de las diferencias de la realidad actual que parecen posicionarse en polos opuestos. Esto se consolida en parejas que parecen ser totalmente opuestas, si se observa cada uno de los lados de forma individual parece totalmente adecuado para señalar un rumbo a la educación básica actual. Para enunciar un primer ejemplo, hablemos de la globalización. Podemos definir como una verdad que hoy por hoy vivimos en un mundo globalizado, unificado y comunicado, con base en las posibilidades de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Sin embargo, lo global no puede estudiarse de forma aislada, aquí nace una primera dualidad, lo global y lo local, lo moderno se asocia a lo global, y la tradición al valor de lo local.

La modernidad se observa hoy como el cambio y desarrollo incesante, un ascenso lineal y progresivo, un crecimiento de la razón en las diferentes ciencias, técnicas y producción. Lo que conocemos como globalización es la vocación homogeneizadora de la modernidad; pero aun más interesante es el nacimiento de medios y lenguajes de comunicación adoptados por las nuevas generaciones

que les han permitido la expansión masiva de información y conocimientos.

El concepto de lo local, no se puede entender como lo viejo, debe ser entendido como una serie de conocimientos y saberes que merecen en todos los aspectos formar parte de estos nuevos lenguajes, ya que la cultura moderna tiene como soporte la evolución de esta información.

Una segunda dualidad, que es pertinente, entender, nace de la equidad y la pertenencia, la relación entre la capacidad de acceder a la educación básica y las necesidades prioritarias de la población quien será la receptora de estos sistemas.

Esta polaridad es resultado de nuestra primera dualidad, ya que frente a la idea de la homogeneidad universal, implica asegurar a la sociedad el acceso a la educación. No nos referimos en relación a la economía que es otro aspecto de estudio, nos referimos a la facilitación de la consulta sobre la información, que sea masificada pero diversa en la unidad. Es decir que no se desprenda de los conceptos elementales de la formación de la población por la necesidad de responder a un desenfrenado avance tecnológico. La equidad y la pertenencia es el punto adecuado para la construcción de una sociedad, donde las diferencias de conocimiento generen una estructura sólida del saber.

Si se realiza una observación temprana, da la impresión que la educación debería tomar partido hacia uno de estos extremos. Pero la realidad es que la formación debe responder de la mejor forma a cada una de estas realidades, desarrollando la integración más adecuada para obtener una educación de calidad. Lo importante es reconocer que la educación no es la simple tarea de transmitir conocimientos, se trata de promover una serie de actitudes reflexivas en las personas, generando no solo aspectos cognitivos, sino además habilidades intelectuales y prácticas, que permitan seguir aprendiendo a lo largo de la vida. Ahora que hemos terminado nuestra reflexión, determinemos los aspectos claves para entender y desarrollar el diseño de las tics aplicadas en la educación. Primero, determinar el tipo de proyecto a desarrollar, el sistema de soporte, las capacidades y ventajas del mismo. Segundo, entender que estamos en un medio global donde no se puede desconocer los actuales avances en la comunicación visual y su repercusión en la sociedad actual. Tercero, que la educación básica del ser humano no puede soportarse en el simple concepto de la transmisión del conocimiento, sino en su verdadera apropiación y asimilación. Cuarto, que la didáctica es la clave en un medio donde el usuario requiere de mayor motivación para la consecución de sus metas, quinto y último, que el diseño no debe apartarse del saber local, porque este es fundamental para el enriquecimiento global del saber.

Bibliografía

- Calvo Sastre, A. M. (s/f). *Videojuegos: Del juego al medio didáctico*. Departamento de Ciencias de la Educación.
- Colette D. (2003). *El Ciberespacio: Un Nuevo Ambiente para Aprender a Escribir*. EDUTEKA, Edición 17. Disponible en: <http://www.eduteka.org/CiberespacioEscritura.php>

- Cornella, Mc. (1995). El videojuego: algo más que un objeto de entretenimiento. En *Comunicación y Pedagogía*, nº 135, pp. 20-27. Barcelona.
- Fonoll, J.; Gassol, A. (2004). Las TIC al servicio de una escuela inclusiva. En *1er congreso sobre educación inclusiva*.
- González Rus, G. (2002). Pulsadores, conmutadores e interruptores: sistemas de acceso para el discapacitado motórico. En *Las nuevas tecnologías en la respuesta educativa a la diversidad*. Actas del II Congreso Nacional de Nuevas Tecnologías y Necesidades Educativas (TECNONEET) [en línea]. Murcia: Consejería de Educación y Cultura. Disponible en <http://www.tecnoneet.org/actas2002.php>
- Hansen, M. D. (agosto de 2004). *Videojuegos: Hacia la re-creación interactiva de la realidad*. Trabajo final de la Asignatura El medio interactivo del Doctorado en Comunicación Social de la Universitat Pompeu Fabra de Barcelona, a cargo del Prof. Doctor Xavier Berenguer.
- Machón, E. (s/f). *La Interacción Persona-Ordenador*. Disponible en: <http://www.alzado.org/>
- Marquès, P. (2000). *Los video juegos y sus posibilidades educativas*. ©, UAB.

Abstract: The following article reflects on the ICT (Information Technology and Communication) and is designed to be applied in educational procedures. It analyzes the key aspects to understand the errors that commonly occur during their use in training,

highlighting the significance of a Tic education, keeping in mind the context in which it develops and the importance of education as appropriation of knowledge and not as a mere conduit. The job also displays the current trends on the design of cutting-edge applications and determines various routes of work they provide.

Key words: ICTs - Educational System - Design - Multimedia - New technologies.

Resumo: O artigo reflete sobre as TICS (Tecnologia da Informação e a Comunicação) e seu planejamento para aplicar-se nos procedimentos educativos. Analisam-se os aspetos chaves para entender os erros que geram seu uso em sistemas de formação. Destacando o significado de uma TIC educativa, sempre considerando o contexto em que se desenvolve e a importância da educação como apropriação do conhecimento e não como somente transmissão. O trabalho também apresenta as tendências atuais sobre o design das aplicações de vanguarda e determina diversos caminhos de trabalho que elas proporcionam.

Palavras chave: TICs - Sistema Educativo - Design - Multimídia - Novas tecnologias.

(*) **Daniel Eduardo Martínez Díaz.** Diseñador Gráfico de la Universidad Nacional de Colombia. Programador Objetos virtuales de Aprendizaje, CIMI - SENA, Colombia. Docente investigador grupo PALOSECO, Colombia.

Aproximación al fenómeno de integración de las artesanías a la moda colombiana

Actas de Diseño (2016, marzo),
Vol. 20, pp. 210-214 ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: marzo 2012
Fecha de aceptación: julio 2012
Versión final: noviembre 2015

Astrid Mora De La Cruz (*)

Resumen: Se puede afirmar que la artesanía colombiana, como sector de la actividad económica y socio-cultural, reviste importancia estratégica para el país. Son múltiples las razones que justifican la aplicación de esfuerzos especiales por parte de reconocidos diseñadores y nuevos creadores, para procurar el fortalecimiento y posicionamiento en mercados en los que tiene gran aceptación. Esto es debido a la variedad de artículos y al dominio de técnicas y materiales propios; que es portadora de una mezcla de elementos precolombinos, españoles, nativos y afroamericanos. Su contribución al rescate y enriquecimiento de la cultura; la afirmación de la identidad de las comunidades, de las regiones y de la nación, y a la proyección de su imagen en otros países.

Palabras clave: Moda - Artesanía - Innovación - Creatividad - Identidad - Cultura.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 214]

La actividad de transformación para la producción de objetos finales individualizados, también conocida como actividad artesanal, constituye una base importante de la economía y el desarrollo nacional ya que representando el 15% del empleo en la industria manufacturera. En las áreas urbanas y rurales de Colombia son aproximadamente 350.000 personas –indígenas, afrodescendientes, campesinos y raizales– las que se dedican a los diferentes oficios del sector productivo artesanal, según

información del Censo Económico Nacional del Sector Artesanal de 2007.

Con el propósito de consolidar la actividad artesanal en la última década, diversas entidades estatales y privadas han venido realizando acercamientos al sector desde las perspectivas propias de su región, abordando proyectos que les “permitan convertirse en socios estratégicos en el diseño, implementación y desarrollo de programas”, para la búsqueda de soluciones a la carencia en la inves-

tigación, la dificultad en el acceso a nuevas tecnologías, el limitado desarrollo de nuevos productos y la escasez de innovación, son entre otras las necesidades de este sector productivo.

En efecto, se puede lograr que estas comunidades fortalezcan la “cadena de valor que beneficie su economía y su entorno cultural” para atenuar problemas como la informalidad del sector y el poco interés de las nuevas generaciones por incursionar en el ejercicio de la artesanía. Brindándoles posibilidades de intervenir en los talleres familiares, o incluso, constituir sus propias empresas en el sector artesanal, al presentarlo como una oportunidad de desarrollo y emprendimiento laboral real.

Sin embargo, ante cualquier proyecto que se pretenda realizar sobre las artesanías surge inmediatamente un interrogante: ¿Cuál es el criterio que permite identificar qué tipo de actividades pueden considerarse artesanales? Es difícil dar una respuesta, incluso en el reducido entorno de los expertos de la artesanía de nuestra región donde no hay un criterio totalmente claro acerca del tema. Con tal planteamiento, se hace necesario precisar la definición de la artesanía que según la Ley del Artesano, número 36, se identifica como “una actividad creativa y permanente de producción de objetos, realizada con predominio manual y auxiliada en algunos casos con maquinarias simples obteniendo un resultado final individualizado, determinado por los patrones culturales, el medio ambiente y su desarrollo histórico”. (Censo Económico Nacional del Sector Artesanal, 2007).

Al referenciar esta definición, las diferentes interpretaciones no se hacen esperar. Surgen consideraciones en las que la artesanía llega a ser catalogada como un proceso productivo en el cual el trabajo manual del artesano representa la mayor parte del mismo. Bajo este supuesto, el ejercicio de la artesanía es concebido como una práctica en la que, por lo general, el mismo proceso determina la cantidad de piezas que se elaborará en cada serie. Sin embargo, continúa sin ser delimitada la mínima intervención manual en el proceso productivo, para ser calificada una actividad como artesanal.

Desde otro enfoque es posible acercar la técnica y las habilidades adquiridas en la práctica de la artesanía al arte. Las piezas únicas o series limitadas en la artesanía pueden ser consideradas como una forma de expresión artística, resultante de un proceso que busca diferenciarse de los productos industriales orientando su trabajo en esta dirección. (Quiñones, 2003) Esto conlleva, entre otras cosas, a la apertura de nuevos canales de distribución dirigidos a galerías o ferias de arte.

Con ambas posiciones sobre la artesanía, se puede asegurar que su producción en Colombia, como sector de la actividad económica y socio-cultural, reviste importancia estratégica para el país. Ya que el producto artesanal colombiano tiene la imagen suficiente para justificar su presencia en el mercado internacional. Pese a las dificultades que, para los artesanos, trae el proceso mismo de exportación y el sostenimiento de la demanda, en su mayoría concentrada en los mercados de Europa, Japón y Estados Unidos y donde es considerado como producto exótico (Censo Económico Nacional del Sector Artesanal, 2007). Además, cabe anotar que el propósito de la artesanía colombiana, a nivel internacional, es ser reconocido el

importante peso que tiene como fuente de generación de empleo e ingresos y como afirmación y proyección de nuestra identidad. Tal como sucede con países como México, Perú, Ecuador, India, Irán e Indonesia, donde esta actividad ha alcanzado grandes desarrollos y sus productos han penetrado en forma intensiva el mercado internacional.

Bajo esta visión, creativos colombianos de amplia trayectoria y dignos representantes del talento nacional han conseguido expresar en sus diseños la pasión por el trabajo artesanal al planificar, gestar y concebir prendas y accesorios dentro de un concepto de gran colorido, que reflejan la diversidad étnica y cultural de las diferentes regiones del país.

En este sentido, han venido surgiendo manifestaciones como una reacción a la extensión de la globalización, que ha reducido la sensación de aislamiento experimentada en buena parte del mundo en desarrollo y ha traspasado las fronteras económicas y culturales de países latinoamericanos como Colombia. Fenómeno que ha desencadenado un nuevo sentir patrio, haciéndose latente en el fortalecimiento de nuestra identidad frente a los “aspectos homogeneizantes de la globalización”. (Stiglitz, 2003)

Tal ha sido su efecto que ha llegado a generar, en algunos diseñadores, la tendencia de una sensación de libertad, para intervenir desde el diseño de nuevos proyectos que permitan la utilización de códigos propios que fortalecen el carácter diferenciador del producto colombiano frente a otras culturas productivas.

Pero sin duda, lo más importante ha sido la búsqueda de la propia capacidad para expresar la moda centrada en la utilización de materiales y técnicas artesanales, como la tejeduría de fibras de algodón, fique, lana, fibra de plátano y seda entre otras. La cestería elaborada con esparto, fique, bejuco, iraca y caña flecha entre otros materiales. Las que son “realizadas con predominio manual y auxiliadas en algunos casos con maquinarias simples para obtener un resultado final individualizado, determinado por los patrones culturales, el medio ambiente y su desarrollo histórico”. (Quiñones, 2003)

Al igual que los bordados y aplicación en tela, la orfebrería, joyería o bisutería, piezas trabajadas con semillas, nácar, cacho, madera, cuero, piel, cerámica, piedra, hueso y guadua. Elementos que otorgan relevancia y un valor diferenciador a las propuestas que, en las últimas temporadas, se han exhibido en las pasarelas en los ámbitos local, regional, nacional e internacional.

Estos creativos han logrado articular la necesidad de reafirmar y potenciar las identidades culturales locales con una visión global, en concordancia con la tesis de Néstor García Canclini donde afirma que aún las formas innovadoras de repensar lo local son desafiadas por esta movilidad incesante de las experiencias y de las culturas, denominadas por este autor como *culturas híbridas*. Pero a menudo, “la hibridación surge de la creatividad individual y colectiva (...) de sectores populares que (...) vinculan sus artesanías con usos modernos para interesar a compradores urbanos”. (García Canclini, 2001, p. 352) En este proceso creativo, el diseñador mira hacia adentro y busca reconocer los orígenes de nuestra identidad y arraigo cultural, desde los momentos históricos en que

comenzaron a interactuar diferentes culturas (hispana, indígena y africana). Ello permite definir el contexto y la tradición que constituye el marco idóneo para innovar en el diseño de prendas de vestir y complementos, elaborados con materiales naturales que presentan una amplia gama de texturas y colores. Los que han fusionado la estética tradicional de lo artesanal con las prácticas creativas contemporáneas, contribuyendo al enriquecimiento de novedosas propuestas que alcanzan la requerida dimensión para ser impactantes.

La apropiación, reinterpretación y recreación de algunas artesanías por parte de diseñadores y estudiantes del diseño de moda, dan como resultado su modificación en cuanto a su función y forma. Pero sin cambiar en esencia su estructura (técnica y material) que las identifican como un símbolo cultural de una sociedad particular, que se resiste y se hace más fuerte para enfrentar a una aldea global. Así, la interculturalidad y el intercambio en el ámbito mundial representan, en muchos casos, una realidad que favorece a las diversas identidades de los grupos culturales permitiendo un mayor grado de comunicación y negociación entre ellos, puesto que generan mutuos beneficios y hacen más respetables las tradiciones.

Moda con identidad colombiana ante el mundo

El principal interés de distintas entidades como Artesanías de Colombia, Proexport Colombia, Imagen País e Inexmoda ha sido promocionar el país y el trabajo artesanal, buscando, con la participación de diseñadores de moda, impulsar su creatividad y fortalecer la industria manufacturera nacional, generar empleo y calidad de vida con el uso de productos, materiales y técnicas de las comunidades artesanales.

Enlazar la creatividad de los diseñadores colombianos con el trabajo artesanal de diferentes comunidades del país, combinando la creación, producción y comercialización de contenidos creativos en los cuales Colombia posee una rica tradición de materiales y técnicas artesanales, que, incluso, nos diferencian del resto del mundo por la versatilidad y originalidad, cualidades que representan mayor competitividad.

Mostrar un nuevo y singular concepto de moda ante el mundo es el reto que han asumido diseñadores, como:

- Francesca Miranda. Ha recreado los vestidos, shorts, túnicas en lino y sedas con bordados y tocados tradicionales en la gama de los tonos crudos, haciendo uso de elementos ancestrales, de artesanías y de la riqueza de las tribus indígenas con la intervención de tejidos, teñidos y ornamentación. Logrando con ello ilustrar el estilo de “lujo de las mujeres sofisticadas” de Miranda en una propuesta de diseño que simboliza todo un legado cultural nacional. (Luna, 2008)
- Beatriz Camacho. Esta diseñadora ha demostrado su capacidad para fusionar las tendencias modernas y vestimentas tradicionales de nuestro país, a través de colecciones en las que intervienen materiales como la caña flecha de San Andrés de Sotavento (Córdoba), las fibras de plátano de San Agustín (Huila), la iraca de Sandoná

(Nariño) y el cacho de Barranquilla, entre otras materias primas de origen natural. (Camacho, 2009)

- Adriana Santa Cruz. Esta creadora pastusa consigue a través de un oportuno y armónico manejo del color, del volumen y de la superposición de telas crear una colección compuesta por prendas estructuradas en texturas nobles, tejidas en guanga (telar indígena precolombino) con una paleta de colores que integra tanto los tonos fríos como los cálidos, y que reflejan el sentimiento y las manos del grupo de artesanos del resguardo indígena Chiles. Con ello, consigue transmitir una valiosa sensación de yuxtaposición de memorias en medio de una cultura que lucha constantemente entre el arraigo a sus raíces y la multiculturalidad, fruto de un mundo globalizado, pero expresada dentro de una estética contemporánea. (Santa Cruz, 2009)

- Hernán Zajar. Para este diseñador las raíces, la tierra, todo lo hecho a mano y un sinnúmero de materiales autóctonos, le proporcionan a la mujer un carácter de sencillez muy casual y una dosis de la Colombia auténtica. Hernán Zajar, es un mompósino que fusiona la tierra y el asfalto, lo tradicional de la artesanía y lo contemporáneo. Para ello recurre a explorar en nuestras raíces y rescata elementos como totumos, palma de iraca, caña flecha y hasta hilos de seda de cálidos colores para elaborar tejidos en croché y macramé. (Zajar, 2009)

- Judy Hazbún. El trabajar con las artesanas de San Agustín, del departamento de Huila; con los artesanos de Sandoná, en Nariño; con los de Usiácuri, en el Atlántico y con los tejidos Tundama de Duitama, en Boyacá, ha representado para esta diseñadora una experiencia sin precedentes, al desarrollar un producto artesanal y muy sofisticado a la vez. (ColArte, 2009) Los materiales como piezas de totumo y tejido en palma de iraca son mezclados con las telas de seda en tonos cálidos, pero entrelazados a manera de hilos y cordones sobrepuestos en los tejidos, casi elaborando las telas a mano con fibras hechas por los artesanos.

- Pepa Pombo. La calidad y originalidad en las prendas con algodones retorcidos, bucles en hilandería y variedad de tintes, le han permitido ser señalada como la “artesana de las texturas”. El creativo e innovador trabajo manual que han caracterizado sus propuestas por más de 30 años, definen el estilo presente en la variedad de relieves en los tejidos que contrastan con las telas lisas y simples fabricadas en la industria para cada temporada. (Pombo, 2009)

- Amelia Toro. “El diseño lo es todo” es la frase que define el estilo de vida de esta diseñadora. Estilo que se adapta a las necesidades que se imponen en el país, sobre todo en cuanto a la selección del color, pero enfocado principalmente a un diseño más universal. Amelia Toro en su trabajo toma conciencia de lo verdaderamente importante, que es aprovechar el talento nacional para elaborar sus diseños, los que se destacan por su marcada construcción manual y la delicadeza de los bordados presentes en cada una de sus colecciones. Con una extraordinaria mezcla de colores contrastantes, texturas con diversidad de tejidos y siluetas muy contemporáneas, desarrolló una colección basada en el trabajo de las molas elaboradas por los indígenas Kuna, resultando de ello un desfile artesanal inolvidable para mostrarle al mundo que Colombia es un país de ideas auténticas e innovadoras para exportar.

Colombia Creativa un proyecto gestado desde la academia

La Universidad Autónoma del Caribe y el Programa de Diseño de Moda se han propuesto fortalecer internacionalmente la imagen de la producción artesanal de la región Caribe y el talento de los nuevos creadores de la institución. Bajo esta premisa se proyecta un enfoque diferente del diseño desde la academia involucrando en su proceso el trabajo artesanal, para alcanzar unos resultados dignos de ser presentados en los diferentes escenarios y eventos del sector textil-moda-confección. La implementación del proyecto ha representado mayores perspectivas de progreso en las comunidades dedicadas a actividades en el sector artesanal. Ya que en el desarrollo de las propuestas los estudiantes integran su talento y creatividad, con la destreza y estética del trabajo artesanal de importantes comunidades de gran tradición en la laboriosidad manual que tienen asentamiento en la región Caribe y especialmente en el departamento del Atlántico. Para ello, fundamentan una temática que sustente el proceso que permite dar forma a diseños auténticos que combinan a la perfección lo ancestral y lo moderno, resultando una alternativa novedosa de prendas y accesorios, plena de colores y texturas dirigida al exigente mercado de la moda.

Es de resaltar, en este proceso, la participación de los estudiantes con sus creaciones en representación de la institución en misiones académicas y pasarelas internacionales como en el Ecuador Fashion Week y el Miami Fashion Week en los últimos años, gestado desde el Proyecto “Colombia Creativa”.

La pasarela del Ecuador Fashion Week, en tres ocasiones, ha representado la oportunidad para que un colectivo de aventajados estudiantes de todos los semestres del programa, participaran con innovadoras propuestas de accesorios compuesta de tocados, calzado, bolsos y piezas de bisutería, como una muestra muy particular de los trabajos artesanales de la región Caribe. A partir de la combinación entre los valores étnicos, estéticos y simbólicos de diversas técnicas artesanales, como tallas y pintura en madera, piezas de totumo, tejidos en palma de iraca, en caña flecha o de macramé, fueron los recursos que con la visión innovadora del diseñador hicieron posible expresar significativos y originales complementos, articulados a vestidos de carácter contemporáneo.

La participación del programa ha sido una constante en el Miami Fashion Week durante los últimos años, con el invaluable apoyo de la institución y de la Gobernación del Atlántico. Siendo la versión 2007 la oportunidad para presentar, en este evento, el primer proyecto de Colombia Creativa con la puesta en escena de las propuestas de 62 estudiantes del Programa de Diseño de Modas de la Universidad Autónoma del Caribe. Estos jóvenes talentos desarrollaron un concepto vanguardista en diseños del Universo Jeans Wear, para una mujer contemporánea y dinámica. Tomando como referencia diversas expresiones artesanales colombianas como la filigrana momposina, tejidos en palma de iraca, bordados de Cartago y las inigualables esmeraldas de Muzo, sobre bases textiles como el satén, la seda o las telas elastoméricas combinadas con el *denim* en un índigo tratado con diversos procesos.

Con las novias vestidas al natural por nuestros estudiantes se hizo presencia nuevamente en el Miami Fashion Week. Estas propuestas fortalecieron la identidad del diseño colombiano en una pasarela artesanal y ultrafemenina donde los tejidos en palma, fique y croché con hilos perlados fueron los protagonistas que resaltaban las curvas del cuerpo femenino. Se presentaron innovadoras prendas como vestidos ceñidos con escotes *palabra de honor* y corpiños que evocaban un legado indígena, debido al uso de materiales rústicos y naturales en detalles como adornos florales, boleros, apliques y dramáticos cuellos de gran impacto.

Por ser uno de los trabajos más elaborados de los exhibidos en el Miami Fashion Week, el proyecto Colombia Creativa logró en el 2009 la proyección e integración de la artesanía de la región Caribe Colombiana en la moda internacional con una colección de accesorios artesanales como bolsos sobre-dimensionados, calzado, bisutería y cinturones elaborados con tejidos en fique, yute y palma de iraca, decorados con piezas de concha de coco y totumo, en combinación con materiales nobles como el cuero y diversos textiles de fibras naturales.

Finalmente, se puede afirmar que cientos de diseños elaborados en Colombia –con distintas técnicas artesanales y grandes cualidades estéticas– son piezas que están haciendo historia en la moda nacional. Justamente porque son internacionalizados como un producto *sui generis* que se ha posicionado en los mercados más exigentes del sector. En procura de fortalecer la producción artesanal, desarrollada con diversos valores agregados e ingresar a nuevos mercados, deben ser múltiples los actores que operen en forma articulada y constante; esto es, tanto las comunidades artesanales, los productores de materias primas y los comercializadores, como las instituciones del sector público y privado locales, regionales y nacionales en alianzas estratégicas que permitan a cada uno cooperar y contribuir a alcanzar una mayor participación y reconocimiento en el mercado internacional.

Bibliografía

- Abad. C. (2011). *Artesana de texturas, Pepa Pombo*. ColArte Recuperado en julio de 2011 de: <http://www.colarte.com/recuentos/Modas/PomboPepa/recuento.htm>
- Arango Sepúlveda, B. (2011). *Empieza la travesía*. En *elcolombiano.com*. (en línea) Recuperado en septiembre de 2011 de: http://www.elcolombiano.com/BancoConocimiento/E/empieza_la/empieza_la.asp
- Artesanías de Colombia. (1995). *Norma técnica de Colombia: artesanías: sombreros tejidos en paja de iraca o toquilla y hamacas en hilaza de algodón tejidas a mano en tela vertical*. Santa Fe de Bogotá; Icontec.
- Artesanías de Colombia. (2011). *El sector en Colombia*, Artesanías de Colombia. (En línea). Recuperado en noviembre de 2011 de: <http://www.artesaniadescolombia.com.co>
- Biografía.es (2009). *Biografía de Hernan Zajar*. Recuperado en julio de 2009 de: <http://www.biografias.es/famosos/hernan-zajar.html>
- Biografía.es (2011). *Biografía de Hernán Zajar*. [en línea]. Recuperado en julio de 2011 de: <http://www.biografias.es/famosos/hernan-zajar.html>
- Castaña Eslava, J. (2009). *La Nación.com.co*. Neiva.

ColArte. (2011). *Sueño cumplido*. Recuperado en julio de 2011 de: <http://www.colarte.com/recuentos/Modas/HazbunJudy/recuento.htm?nomartista=Judy+Hazbun&idartista=65>

ColArte (2011). *Artesana de texturas, Pepa Pombo*. Recuperado en julio de 2009 de: <http://www.colarte.com/recuentos/Modas/PomboPepa/recuento.htm>

García Canclini, N. (2001). *Culturas Híbridas*. Barcelona: Paidós.

Guarín Toro, L. C. (2011). Francesca Miranda ama sus raíces. *Redacción elcolombiano.com*. (en línea) Recuperado en septiembre de 2011 de: http://www.elcolombiano.com/proyectos/colombiamoda2007/audios_entrevistas/francescamiranda.htm

Luna, P. (marzo de 2008). *Francesca By Miranda*. ColArte. Recuperado en julio de 2009 de: <http://www.colarte.com/colarte/conspintores.asp?idartista=6430>

Quiñones, A. C. (2003). Reflexiones en torno a la artesanía y el diseño en Colombia. Bogotá: CEJA.

Santa Cruz, A. (2009). *Tejido a escala humana*. Recuperado en julio de 2009 de: <http://www.adrianasantacruz.com/adriana/>

Santacruz, A. (2011). *Algo sobre Adriana Santacruz*. [en línea]. Pasto, Nariño. Recuperado en agosto de 2011 de: <http://www.adrianasantacruz.com/adriana/>

Stiglitz, J. (2003). *El Malestar de la Globalización*. Bogotá: Taurus.

Universidad del Bosque. (2009). *Documento General. Programa Gestión de Producto y Empresa de Artesanías. Facultad de Diseño, Imagen y comunicación*. Bogotá: Universidad del Bosque.

Abstract: It can be said that Colombian crafts and artisan work, as part of the nation's economical and socio-cultural activities, is of a strategic importance to the country. There are many reasons that

justify how recognized designers and new creators apply special efforts into strength and placement in markets where they're already accepted. This is because of: the variety of articles and the mastering of both techniques and indigenous materials; the bearing of a mix of pre-Columbian, Spanish, African American and native elements; the affirmation of identity of a community, region or nation; and the projection of an image to other countries.

Key words: Fashion - Handicraft - Innovation - Creative - Identity - Culture.

Resumo: Pode-se afirmar que a o artesanato colombiano é um setor da atividade econômica e sócio-cultural de grande importância estratégica para o país. São inúmeras as razões que justificam a aplicação de esforços especiais por parte de reconhecidos designers e novos criadores, para procurar o fortalecimento e posicionamento nos mercados nos quais têm grande aceitação. Isto é devido à grande variedade de artigos y o domínio de técnicas e materiais próprios, que contem uma mistura de elementos pré-colombianos, espanhóis, nativos y afro-americanos. Sua contribuição ao resgate e enriquecimento da cultura; a afirmação da identidade das comunidades, das regiões e da nação, e à projeção da sua imagem em outros países.

Palavras chave: Moda - Artesanato - Inovação - Criatividade - Identidade - Cultura.

(*) **Astrid Mora De La Cruz**. Magister en Mercadeo de la Universidad Autónoma del Caribe. Coordinadora de Investigaciones en el Programa de Diseño de Modas, Universidad Autónoma del Caribe.

Constructivismo en la pedagogía del Diseño Industrial: ¿qué aprenden los alumnos?

Actas de Diseño (2016, marzo),
Vol. 20, pp. 214-225 ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: abril 2011
Fecha de aceptación: julio 2012
Versión final: noviembre 2015

Miguel Ángel Ovalle Amarillo (*)

Resumen: En la siguiente investigación se presentan los datos, análisis y resultados producidos por un estudio cualitativo sobre la pedagogía del Diseño Industrial. Se analizaron los efectos que tiene, en los procesos de aprendizaje del diseño industrial, el aprendizaje en colaboración, acompañado de actividades de interacción con el entorno (como experimentación con prototipos y comunicación con usuarios y expertos relacionados). Con esta innovación pedagógica, y con la investigación sobre sus efectos, se busca aportar una nueva visión sobre la pedagogía del diseño; apuntando a convertir las variadas experiencias e interacciones del estudiante en herramientas de apoyo pedagógico que sustenten su aprendizaje y les permitan entender lo que es diseñar.

Palabras Clave: Constructivismo - Proceso pedagógico - Pedagogía del diseño - Trabajo en grupo - Investigación.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 225]

Antecedentes y marco de referencia

Antecedentes

Durante 2003 puse en práctica una intervención pedagógica en un curso del programa de Diseño, en la facultad

de Arquitectura y Diseño de la Universidad de los Andes, en Bogotá, Colombia. El curso es un taller semestral de Diseño Industrial con estudiantes de último semestre (10°). Decidí hacerlo al encontrar, en sus proyectos y en sus documentos, que un gran porcentaje de estudiantes,

luego de cuatro años de formación universitaria dentro del programa, llegan al final de sus estudios con diversas carencias en sus habilidades, que no favorecen sus resultados académicos ni la calidad de sus productos. Demostraban, por ejemplo, bajo nivel de autonomía para aprender desde sus experiencias y para ejecutar sus tareas. Es decir, para pensar, decidir y actuar con independencia en la generación de sus conceptos y en la decisión de las acciones necesarias para desarrollar sus proyectos de diseño. Mostraban poco interés personal por interactuar con recursos de la universidad, del departamento y aún del entorno social en el que pueden estar los futuros usuarios de sus productos. Su lenguaje oral y sus capacidades de expresión, mediante técnicas de representación, no eran fluidos; tampoco mostraban habilidad en la redacción de documentos. En suma, no demostraban habilidades para relacionarse científicamente con el ambiente de donde podían partir y en donde podían llegar a funcionar sus diseños. El desarrollo de estas habilidades permitiría a los estudiantes que egresaran de la carrera de diseño hacer y actuar autónomamente y de manera profesional en contextos sociales y técnicos y comprender las implicaciones de sus acciones y productos en cada contexto.

Un análisis de las prácticas tradicionales en la enseñanza del diseño y de las prácticas de taller en nuestro propio Departamento de Diseño revela que el 'cómo se aprende' a diseñar ha sido poco relevante en ellas. El interés se ha puesto en realizar ordenadamente y completar linealmente los pasos metodológicos del proceso de diseño recogidos de la bibliografía del diseño y previamente acordados en distintos cursos. En muy pocos casos hay reflexión de los estudiantes sobre como aprenden conceptos de diseño y cómo van comprendiendo los procesos que ayudan crear un concepto y a configurar el nuevo producto industrial al que subyace. Parece, pues, que estudiantes y profesores pensamos que llegar a una solución de diseño es aprender a diseñar.

Esto quiere decir que hemos llegado a confundir procesos de diseño con procesos pedagógicos y a desconocer los aprendizajes que se pueden dar en el proceso de diseñar. No nos hemos detenido a establecer distinciones entre lo pedagógico y lo metodológico de las clases y talleres de diseño. Asumimos erróneamente que quien sigue pautas o metodologías de diseño y logra resultados bien valorados por un profesor 'aprende' a diseñar, cuando en realidad su labor ha sido la gestión de un proceso que depende del modelo planteado por las exigencias académicas tradicionales que buscan obtener y evaluar resultados finales.

Encuentro aún más evidencia de esto en el hecho de que, actualmente, no tenemos en cuenta la influencia pedagógica de acciones que podrían apoyar el aprendizaje que construye un estudiante de diseño. Su interacción con el ambiente donde funcionarán sus productos y con los futuros usuarios de los objetos que pretende diseñar; el contacto con sus compañeros, profesores y el contexto académico. El panorama es uno en el que las metodologías para diseñar nos encierran en una pedagogía del diseño limitada por los métodos mismos y por la tradicional dialéctica profesor-alumno que frecuentemente propiciamos los profesores. Esto no parecería estimular la formación

de autonomía en el estudiante, ni como aprendiz ni como diseñador, sino su dependencia de la visión y la evaluación personal de un maestro. Un plan pedagógico debería apoyar el aprender desde la interacción con muchas personas, objetos y contextos y los procesos de reflexión individual y grupal sobre lo que se va aprendiendo. Procesos que también deben utilizar los estudiantes de diseño más tarde, en sus ambientes de trabajo.

Marco conceptual

El constructivismo proporciona un fundamento epistemológico para el proceso pedagógico, referido a una serie de visiones sobre como aprende el individuo, como actúa sobre el mundo y como comprende concretamente los procesos y el medio (Perrone, 1998). Quienes aplican el constructivismo a situaciones pedagógicas ven el aprendizaje como un proceso de quien aprende, en el que construye sentido en contexto. En este proceso el maestro es un facilitador, motivador y tutor que ayuda al aprendiz a desarrollar su conocimiento, y también sus habilidades de pensamiento y razonamiento, con preguntas que exigen y provocan la construcción de su comprensión y su metacognición (pensamiento sobre el propio aprendizaje). El facilitador no usa su propio conocimiento para responder; permite al estudiante buscar respuestas (Savery & Duffy, 1996) y le ayuda a establecer sus propias distinciones conceptuales. Desde esta visión también se cuestiona la enseñanza tradicional, donde el profesor es un instructor que transmite conocimientos a un estudiante pasivo. Y es que incluso en la enseñanza de una disciplina propositiva y de acción como es el diseño, también encontramos al docente tradicional como el actor central del aprendizaje, que propone y evalúa procesos, métodos y resultados.

Desde un punto de vista metodológico el proceso de diseñar se puede definir como la suma de pasos que buscan acercarnos al descubrimiento de soluciones (Anders, 2000). A su vez el proceso pedagógico puede considerarse un proceso intencional y planeado que facilita que los individuos se apropien creativamente de alguna porción de saber, con miras a elevar su formación (Flórez Ochoa, 1994). El aprendizaje sería un proceso cognoscitivo que se genera activamente en y desde el interior de cada persona (León Pereira, OEA-MEN, 1990). Estas definiciones, consistentes con ideas constructivistas, incorporan al concepto de proceso otros como el de descubrimiento (de soluciones) y el de saber (apropiarse del...), que en el contexto pedagógico pueden interactuar con conceptos afines a los de la indagación científica. En efecto, Schon (1987) ve al diseñador utilizando formas complejas de pensamiento que vinculan la artesanía y la ciencia. Sin embargo, en la formación de diseñadores, la ciencia se considera una actividad especializada que tiene poco sentido en sus proyectos. Esto se aprecia cuando la expectativa por lograr productos innovadores y la creación estética o técnica se sobreponen a la necesidad de llevar a cabo prácticas orientadas hacia construir un proceso auténticamente pedagógico para el aprendizaje del proceso de diseñar.

Las aplicaciones pedagógicas consistentes con el constructivismo también se relacionan con la visión de

Brown, Collins y Duguid (1989), pues conectan el acto de conocer con el de aprender y el de comprender participando en una actividad (Chen, et al., 2001). Inclusive nos permiten revisar conceptos relacionados con el pensar y el hacer, y acercarnos a describir el camino entre el pensar especulativo y el pensar en términos del uso que se da en contextos reales (Aicher, 2001). La calidad de la participación efectiva para el aprendizaje se aclara por medio del concepto de desempeño auténtico (Perkins, 1998; Gardner & Boix-Mansilla, 1998), dentro del llamado 'constructivismo del desempeño' (Perkins, 1998). Comprender se convierte entonces en la habilidad de pensar y actuar con flexibilidad a partir de lo que uno conoce, y de desempeñarse flexiblemente con lo que uno sabe en diferentes contextos (Perkins, 1998). Así, la comprensión, y por consiguiente el aprendizaje, se reconocen por medio del desempeño y van mucho más allá de la memorización y las acciones rutinarias (Perkins, 1998), modeladas o dirigidas.

Saunders (1992) propone que deben ponerse problemas en las manos del alumno para incentivar la indagación científica en el proceso de construcción del conocimiento. Esto implica que el alumno observe el problema, lo conozca e interactúe con él sin que se le dé la receta para solucionarlo. Se busca así generar un aprendizaje significativo en el estudiante, a partir experiencias, para que desarrolle autonomía de pensamiento y acción, además de habilidad en la argumentación de alternativas, procesos y decisiones. Si los problemas combinan adecuadamente conocimientos previos y nuevos, ese tipo de ejercicio puede ayudar a asegurar que el aprendizaje ocurra en una zona de desarrollo próximo entre la posibilidad de aprendizaje autónomo que tiene el estudiante y la que tiene de alcanzar aprendizaje con la ayuda de otros, de herramientas y de ambientes mediados (Vigotsky, 1978). Panitz (1996) explica cómo la práctica del aprendizaje, en colaboración con otros, o co-labor (Hiltz, 1994, en Sherry, 1998), propicia la influencia de un grupo en el aprendizaje de un individuo, así como la capacidad de negociación. Esta práctica permite utilizar los conceptos de conocimiento como construcción social y aprendizaje como proceso social (Vigotsky, 1978; Bruffe, 1993). Jonassen (1999), probablemente basado en ideas originales de la teoría de desarrollo cognoscitivo, en el contexto social de Vyotsky (1978), describe también el conocimiento como proceso de construcción individual y social. La colaboración propicia la interacción y puede llevar a confrontación inter-grupal de conceptos. Lo que obliga a elaborar posiciones mejor argumentadas y más maduras (Brown & Palincsar, 1989 en Sherry, 1998) y genera reestructuraciones cognoscitivas y cambios conceptuales en los miembros de los grupos.

Desde el punto de vista de la disciplina específica del diseño, el diseñador debe investigar dentro de grupos humanos para obtener una imagen realista y sistémica de las relaciones que comparten grupos de sujetos entre ellos, con su entorno y con sus objetos, de modo que produzca 'diseño para la gente'. Quien diseña debe abordar holísticamente el conocimiento pertinente a la naturaleza del objeto que diseña. No es suficiente cuando usa una parte de la información o unos pocos datos o cuando no establece relaciones entre ellos. Esa visión

holística es planteada por Perkins (1989) al proponer el conocimiento como un proceso asimilable al de diseñar, definido a partir de propósitos, estructura, casos modelo y argumentos que explican y evalúan aquello que conocemos o deseamos conocer. Si el conocimiento está desconectado de los propósitos y de los contextos de aplicación que lo justifican, únicamente tendremos información (Perkins, 1989), es decir datos pasivos que se obtienen y se transmiten. Hacer diseño sería entonces desarrollar un proceso para dotar de propósitos lo que se diseña y organizar información muy diversa alrededor de contextos para su aplicación. El conocimiento, mediado por el proceso de diseño, exige que se utilice lo conocido, no que se enuncie solamente. Requiere además que se establezcan y argumenten relaciones entre conocimientos distintos. Con esta visión, el proceso de diseñar aportaría elementos para la comprensión y generación significativa de conceptos, para la innovación y la solución creativa de problemas.

Así, desde el diseño mismo y desde las ideas de desempeño, construcción, proceso y aprendizaje con otros se plantea la posibilidad de crear estrategias pedagógicas que favorezcan el aprendizaje del diseño, basadas en la relación sistemática con otras personas espacios y objetos. El constructivismo puede mostrar alternativas conducentes a entender el proceso pedagógico que implica diseñar, pues ve el aprendizaje como un proceso activo de construcción más que de recepción de conocimientos. Permite también entender el papel de la acción y el desempeño en la construcción y búsqueda significativa de conocimiento. De modo que permite pensar en que un estudiante construye sus conceptos sobre el diseño y sobre lo que diseña en la acción de diseñar. Y aunque en el proceso de diseñar el desempeño se plasma tradicionalmente en la producción de objetos, su aprendizaje debe incluir otros tipos de desempeños. Los ambientes propicios de aprendizaje para el diseño probablemente deben abundar en oportunidades de interacción entre el estudiante y otros, e incluir obligatoriamente el contacto y la investigación con y sobre el contexto de los usuarios para quienes diseña y con y sobre los objetos y técnicas relacionados con lo que diseña. Conjugar el proceso individual de diseño con el trabajo en colaboración, con técnicas de investigación etnográficas y trabajos de experimentación debe, entonces, propiciar un aprendizaje enriquecido, donde el profesor debería estar atento a que estas acciones se realicen más como apoyo al aprendizaje y al desarrollo del producto que como obligación metodológica, poco significativa en el proceso.

Es difícil encontrar bibliografía sobre estudios de prácticas afines con el constructivismo que se hayan utilizado específicamente en el Diseño Industrial. Las prácticas que he analizado en este marco conceptual, al ser inherentes a los procesos de investigación e innovación, pueden haberse utilizado tangencialmente en la enseñanza del diseño; no obstante la literatura sobre formas de enseñanza del diseño no presenta esta evidencia, lo que hace improbable que se hayan utilizado sistemáticamente. La innovación pedagógica que he realizado puede entonces constituir un experimento en alguna medida innovador, y la investigación sobre su efectividad un aporte al conocimiento pedagógico sobre la enseñanza-aprendizaje del diseño.

La innovación pedagógica

A partir del marco conceptual, la innovación consistió en poner en práctica el aprendizaje en colaboración, durante el proceso de diseño que realizan los estudiantes de un producto o sistema de productos, con el propósito explícito de observar si contribuía al aprendizaje del proceso de diseño. Busqué propiciar la interacción entre pares y con el ambiente externo al aula, esperando generar apropiación responsable del aprendizaje por parte de cada estudiante y utilizando como estímulo y medio de contraste de sus ideas las ideas de otros y su interacción con el entorno. Para el efecto, propuse que los alumnos participaran en trabajo con sus pares con acciones, problemas y herramientas que ellos mismos consideraron importantes para completar un proyecto de diseño que fue su Proyecto de Grado (PG). Los invité a conformar grupos de trabajo (mesas temáticas) según los propósitos de sus proyectos. Realizaron discusiones y trabajos en equipo sobre actividades de investigación etnográfica de los posibles usuarios y de experimentación en campo, explorando el ambiente externo al aula e interactuando con los posibles beneficiarios de sus investigaciones y diseños. Recogieron de ellos datos pertinentes para el diseño de sus objetos y pudieron reconocer, por ellos mismos, a través de sus interacciones, procesos, materiales, recursos y otras condiciones que debían tener en cuenta en sus objetos, de modo que se hiciera significativo su aprendizaje del proceso de diseño.

A medida que avanzó la aplicación de estas estrategias mantuve, como maestro, un constante monitoreo de los eventos, procesos y resultados, atendí casos grupales y personales cuidando de evitar las prácticas tradicionales de la corrección individual de resultados y la propuesta directa de formas de solución. Di apoyo a la construcción de conocimientos de cada estudiante, propiciando diferentes formas de demostrar su comprensión y proporcionándoles soporte para resolver problemas relacionados con una posible pobre relación con sus aprendizajes previos.

Metodología

Realicé una investigación cualitativa en la que observé, registré y analicé eventos que manifestaron la incidencia, positiva o negativa, del trabajo en colaboración en el aprendizaje expresado por los estudiantes sobre el proceso de diseñar. También observé productos, objetos, gráficos y textos producidos en el marco del proyecto de grado, en el cual el estudiante debe llegar al diseño de un producto o sistema de productos desarrollando y presentando bocetos, planos, maquetas y prototipos parciales; también debe sustentar el proceso con documentos tanto de investigación como de descripción del proceso de desarrollo de su producto.

Preguntas de Investigación

Guié mi investigación desde las siguientes preguntas de investigación:

1. ¿Cómo contribuye la interacción entre pares al aprendizaje que obtiene cada estudiante sobre el proceso de diseñar?
2. ¿Cómo contribuyen la experimentación y la interacción con usuarios al aprendizaje cada estudiante sobre el proceso de diseñar que obtiene?

La muestra

Para desarrollar la investigación trabajé con un grupo de veinte (20) estudiantes (codificados en este estudio de A1 hasta A20) de géneros masculino y femenino del último año del programa de Diseño Industrial, que estudian en el Departamento de Diseño de la Universidad de los Andes y desarrollaron su Proyecto de Grado (PG) en la asignatura Taller 10°, en el último semestre de su carrera. Para el efecto obtuve el apoyo y aprobaciones del decano de la facultad y del director del departamento mencionado, así como la autorización expresa de los propios estudiantes. La muestra constituye la totalidad de los estudiantes que llegan a este nivel de la carrera. Además la configuración de grupo es típica dentro de los talleres del programa de diseño. Los 20 alumnos se dividieron para conformar siete (7) grupos que llamé mesas temáticas (G1 hasta G7), organizadas voluntariamente por los estudiantes gracias a la afinidad de sus proyectos, a sus temas de investigación o a la relación interpersonal de sus integrantes. Cada grupo tuvo entre dos (2) y cuatro (4) integrantes.

Recolección y análisis de datos

Obtuve datos durante el desarrollo del curso aprovechando las actividades que realizaron los estudiantes en clase y desde los productos que desarrollaron en sus proyectos de diseño, con los siguientes instrumentos:

- Matrices de observación de desempeño (Goodrich, 1999): Son documentos que aclaran las expectativas del maestro sobre los productos parciales y final, mostrando a los estudiantes como pueden alcanzarlas y ayudándolo a detectar y resolver problemas y a ser juez en progreso de su propio trabajo (Goodrich, 1999). Funcionan así como instrumentos para evaluar el producto académico, como herramientas meta-cognoscitivas que pueden estimular aún más el aprendizaje individual y como guías de desempeño que reducen la incertidumbre sobre los productos esperados. Apliqué una misma matriz durante todo el semestre a las entregas parciales y final de los proyectos de los estudiantes. Siempre fue conocida y utilizada por los estudiantes, no sólo por el profesor, y permitía observar los procesos pedagógicos, y no sólo los contenidos o resultados formales, técnicos o estéticos. De esta manera, los criterios allí expresados reflejaban como lograr la construcción reflexiva y auto-crítica de los productos.

Con ellas obtuve datos sobre los cambios en el desarrollo de los conceptos y en la configuración de los productos a lo largo del semestre académico. Estos datos mostraron específicamente grados de avance en los siguientes aspectos: la reflexión sobre el desarrollo de conceptos, los trabajos de experimentación, la interacción con usuarios (indagación etnográfica), la autonomía generada por la

interacción con pares y los recursos para la expresión que usaron los alumnos durante el proceso de diseño. Dentro de cada aspecto hubo cuatro niveles para definir grados de desempeño, que se organizaron de forma progresiva de más bajo a más alto: 1, si no presentó desarrollo en el aspecto observado; 2, si demostró capacidad para el acopio de información; 3 si demostró habilidad para elaborar descripciones de sus procesos; 4, si mostró buen nivel de análisis; y 5, si alcanzó un grado importante de comprensión sobre su propio proceso de diseño.

- Observaciones participativas en el aula: Realicé observaciones durante las reuniones de grupo que tuvieron los alumnos durante las clases, tomando notas sobre los procesos y manifestaciones de aprendizaje que demostraban, en grupo o individualmente, durante las clases y presentaciones colegiadas de sus productos (evaluaciones). Con ellas y sus registros analicé aspectos de los eventos de clase en los que los estudiantes mostraban efectos de su interacción con pares, su forma de trabajar en equipo, su desempeño autónomo e independiente del profesor y los procesos de conversación y reflexión en grupo. También encontré alguna evidencia de ausencia de trabajo en colaboración y sus efectos en el proceso del estudiante.

- Entrevistas con estudiantes: Realicé entrevistas estructuradas con los estudiantes cerca del final del curso de taller, acerca de la utilidad o inutilidad de las actividades del curso en sus procesos de aprendizaje. Las grabé y transcribí literalmente en su totalidad para permitir su análisis detallado. Con ellas indagué como las prácticas introducidas sustentaron o no el aprendizaje y la comprensión del proceso de diseño, además de la calidad en los productos diseñados. Extraje de ellas expresiones referentes al aprendizaje que obtuvo cada estudiante al abordar sus proyectos, para el diseño de sus productos y para interactuar con el entorno, con sus pares y sus profesores.

El análisis se logró triangulando los datos arrojados por los diferentes instrumentos. En todos encontré manifestaciones de aprendizaje agrupables en categorías, conformadas por aquellas opiniones concretas donde aprecié evidencia de aprendizajes logrados a partir de las nuevas formas de acción realizadas por los estudiantes.

Resultados

En general, los resultados muestran que las acciones realizadas en colaboración fueron asumidas de varias formas por los alumnos del curso, de manera que aquellos alumnos que las realizaron avanzaron y obtuvieron resultados de forma diferente a los estudiantes que no trabajaron en co-labor. Durante el semestre diez estudiantes de tres mesas temáticas (G1, G2 y G3) mantuvieron permanentemente su trabajo en colaboración. Los diez restantes de las otras cuatro mesas (G4, G5, G6, G7) no mostraron apoyo constante entre pares durante el semestre, para el desarrollo de sus proyectos individuales.

Para la pregunta sobre cómo contribuye la interacción entre pares al aprendizaje que obtiene cada estudiante sobre el proceso de diseñar, las categorías que muestran aprendizajes diversos son las siguientes:

- Comprenden que la interacción favorece su autonomía.
- Valoran significativamente los resultados del trabajo en equipo.
- Desarrollan habilidad para hacer y recibir críticas entre pares.

Para la pregunta sobre cómo contribuye la experimentación y la interacción con usuarios al aprendizaje que obtiene cada estudiante sobre el proceso de diseñar, las categorías que demuestran aprendizaje son las siguientes:

- Aprenden sobre su proceso de diseño
 - Hacen y observan reflexivamente
 - Planean y controlan el proceso
- Valoran procesos de ensayo y error.
- Usan efectivamente herramientas de indagación y comunicación
- Comprenden procesos y técnicas con usuarios y escenarios reales.

Presento, a continuación, los resultados y las reflexiones acerca de cada categoría, referenciando los comentarios de los estudiantes en las entrevistas. Identifico a los alumnos con códigos de A1 hasta A20 y a sus grupos o mesas temáticas de G1 a G7, para distinguir aquellos que trabajaron en colaboración de los que no lo hicieron.

Efectos de la interacción entre pares en el aprendizaje

Entre los grupos que trabajaron consistentemente en colaboración (G1, G2, G3), diez estudiantes manifiestan efectos que se relacionan con formas de aprendizaje propiciadas por la interacción, hacen evidentes los beneficios que encontraron al interactuar en co-labor con pares y expresan que esto les favoreció en su autonomía, en las actividades que podían desarrollar en equipo y en su apreciación sobre la crítica entre pares. En estas actividades se apoyaron y reconocieron su beneficio para el aprendizaje individual. También cuatro estudiantes, de los grupos restantes (G4, G5, G6, G7), aportan sus reflexiones sobre su baja interacción con sus pares.

Comprenden que la interacción apoya su autonomía

El desempeño autónomo se observó a partir de lo que hacían y obtenían en interacción y acuerdo con sus pares y en el aprovechamiento sistemático de sus recursos y referencias externas (pares, entorno, asesores), de quienes trabajaron en co-labor. Los comentarios de nueve (9) alumnos manifiestan que trabajar con su mesa temática (G1, G2, G3) les permitió decidir con autonomía, es decir que aprendieron a tomar decisiones, pensar y hacer gracias al apoyo del equipo con quienes observaban, comentaban y evaluaban sus actividades y resultados: “por ejemplo con el video, nos reunimos y miramos los errores. Dijimos hubiera sido bueno hacer esto, faltó esto, esto estuvo bien, y ahí cada uno comienza a hacer las correcciones de lo que salió mal en la comprobación y a chulear lo que ya puede servir” (A2). También se sintieron capaces de “ir por nuestra cuenta y conseguir contactos y que le crean a uno y que le hablen” (A6). Y exhibiendo independencia del profesor: “hacemos correcciones entre nosotras y conocer mucho más los proyectos de cada

uno" (A1), les permitió "...valorar opiniones de todos [usuarios, pares], no sólo del profesor"(A3).

Inclusive, lograron seguridad para asumir sus decisiones: "Uno antes hacía un objeto y llegaba y lo presentaba al profesor, mejor dicho con un montón de inseguridad; ahora uno es como más seguro gracias a lo que hacemos en grupo" (A5). Comentan que así sienten "seguridad de mi profesionalismo, que mi punto de vista vale, que es importante ante el grupo" (A1) y pueden "sentir más seguridad frente a lo que estamos haciendo (A4). También deducen su rol activo en el aprendizaje: "Usted [el profesor] no nos organiza el protocolo sino que, como grupo, nosotros lo hacemos" (A8). "... pues yo creo que en este momento, el hecho de que nosotros trabajemos ya no dependiendo del profesor tanto, sino entre nosotros, nos hace tener una visión como más profesional" (A9). Los grupos de trabajo en co-labor, G1, G2 y G3, durante sus sesiones de trabajo en clase y durante las evaluaciones, que también presentaban como grupo, mostraron su capacidad de planear, evaluar y controlar autónomamente la ejecución y observación de sus procesos de aprendizaje, con ventajas importantes sobre quienes trabajaron solos. Los estudiantes de G1, G2 y G3 planearon en co-labor sus protocolos de ejecución y observación de sus experimentos, prepararon escenarios, decidieron tiempos, operaciones y actividades de cada miembro del grupo y también dedicaron tiempo y atención a revisar los resultados. Examinaron las entrevistas, observaciones, los videos y fotografías que tomaron en grupo y así compartieron críticas, habilidades y responsabilidades. Ese proceso de hacer en equipo, les exigió planear su trabajo personal para que coincidiera con el de sus compañeros de grupo en tiempo, calidad y eficacia. Acordaron como utilizar sus propias herramientas y habilidades, conocidas o desarrolladas en grupo, fueron aprendiendo que interactuando podían asumir oportunamente, y con mayor seguridad, sus conclusiones. Así sus avances fueron rápidos y seguros pues contaban con más referencias externas sobre su trabajo en curso.

Por el contrario los demás estudiantes del curso (A11 a A20 de los grupos G4 a G7) no realizaron acuerdos, trabajos o presentaciones entre pares y poco se atrevían a tomar decisiones complejas, haciendo más lento su proceso de diseño y su aprendizaje. Su falta de trabajo en colaboración no permitió que su gestión independiente fuera útil para otros alumnos del grupo, o que la de otros les sirviera a ellos pues, a diferencia de los primeros grupos, sus conclusiones no podían ser contrastadas con opiniones distintas a las de su profesor o las propias.

Las matrices revelan que los estudiantes de G1, G2, G3 al interactuar, con autonomía, durante el semestre usaron más recursos y con mayor eficiencia, gracias a que su interacción propició el ambiente y las oportunidades para decidir en conjunto, sustentar y orientar sus ideas. Esa actitud les permitió avanzar autónomamente pues compartían entre ellos sus experiencias, sus críticas, materiales y resultados; tomaron decisiones y actuaron consecuentemente entendiendo la importancia del trabajo autónomo pero sustentado en lo que obtenían como grupos de trabajo.

Muestran también que los alumnos del grupo G4, trabajaron independientemente, fueron autónomos pero sólo

en beneficio de sus propios intereses y sin compartir con su mesa temática. También que los otros grupos que no interactuaron (G8, G9 y G10) fueron menos autónomos en sus decisiones y presentaron menor avance en otros aspectos observados con las matrices.

Valoran significativamente los aportes del trabajo en equipo

El contacto de los integrantes de G1, G2 y G3 con problemas, intereses y tareas comunes fue reconocido positivamente por ellos y permitió a cada miembro entender y valorar las experiencias, habilidades y conocimientos que existían en el grupo y comprender que podían aprovecharlos en cada uno de sus proyectos. Así lo expresan cuatro (4) alumnos: "Nos sirve a todos una misma experiencia [experimento]; entonces no tenemos que hacerlo por separado cada uno, Por ejemplo para calcular la fuerza que tiene un niño, con una ya calculamos y sabemos, para todos" (A4). Sus acciones les enseñaron sobre las oportunidades y ventajas de hacer en equipo: "Eran datos que no estaban a la mano. Tocaba salir a la calle a observar, ese fue gran trabajo del grupo que nos sirvió a todos"(A19), "También nos ayudábamos mucho [en cada proyecto] en el momento en el que nos quedábamos enfrascadas, nos complementamos una con la otra, lo que sabe una, con lo que sabemos que sabe la otra" (A1). Reconocieron esto como un trabajo auténticamente profesional "como profesional, por lo general, se está trabajando en equipo (...). Entonces esto [co-laborar] le ayuda mucho a uno a aprender" (A9).

Al contrario, los alumnos de otros grupos (G4, G5, G6, G7), no compartían sus experiencias personales y sus acciones eran aisladas de sus grupos. Seis (6) alumnos de estos grupos reconocieron dificultades en su trabajo y les dieron significado entendiendo que les faltó trabajar y entenderse con sus pares: "Desde el principio fue difícil trabajar en grupo; (...) como que no teníamos un hilo conductor" (A20). Lo mismo reconoce otro estudiante: "pues a mi me parece que hizo mucha falta haber trabajado en grupo y todavía pero como que falta alguien, como un líder en el grupo" (A19). No se facilitó en aquellos grupos donde no hubo afinidad en temas y proyectos o empatía personal: "aunque los temas son similares, no son tan afines como para hacer trabajo en equipo"(A17) y "uno siempre termina trabajando con la gente que ha estado acostumbrado a trabajar toda la carrera" (A16). Sin embargo, entienden que no sólo la afinidad temática era importante como manifiestan otros: "Ese fue mi error, tratar de buscar algo en común, cuando pudimos sentarnos a hablar como con un amigo y contarle mi proyecto y dígame que piensa"(A19). A modo de enfatizar la importancia del trabajo en colaboración expresaron "que [aprender en co-labor] se debe hacer desde antes, en otros semestres, así hoy se aprovecharía mucho más" (A14). En las reuniones de trabajo en clase de los grupos (G1, G2 y G3) fue notorio que la colaboración les facilitó concretar pormenores de sus proyectos. Esas acciones fueron útiles pues lograron definir, en tiempos muy cortos, que información necesitaban y cuáles tareas podrían compartir aprovechando su experiencia y habilidades. También llevar a cabo sus planes y avances en compañía de su grupo. Esto fue también evidente cuando presentaron

sus evaluaciones, donde hacían inicialmente un recuento de sus trabajos en colaboración, mostraban que aspectos desarrollaban en grupo y cuales les estaban siendo de utilidad individualmente, para después presentar cada uno sus conclusiones y como iban aplicándolas a sus propios objetos.

Varios aspectos apenas pasaron del acopio de datos hasta el nivel descriptivo, seguramente por la falta de elementos en sus indagaciones y el poco contraste con otros en sus opiniones y resultados; condición que no fue posible mejorar en corto plazo.

Desarrollan habilidad para dar y recibir críticas entre pares

Como lo exponen nueve (9) alumnos, los estudiantes de G1, G2, G3 trabajando en colaboración compartían sus opiniones y críticas: “Cada uno comentaba [sobre el proyecto del otro] y la persona tomaba apuntes o se acordaba de comentarios que fueron valiosos” (A10). Criticarse les sirvió “para enterarse mejor del proyecto del otro y así ayudarlo” (A8), porque “es bueno tener otras opiniones y otras perspectivas de compañeros” (A9). Descubrieron que atender a la crítica del compañero es otra forma de avanzar, de manera positiva, en su proceso individual: “Uno se casa con una idea, y ahí se quedó; entonces que otra persona del grupo vea el video [de experiencias con sus objetos] ayuda a que se mejoren muchas cosas que uno no vio antes” (A2). “Parte importante en este proyecto fue compartir con la mesa temática, pues aprovechando la información que cada una obtenía por separado, podíamos ser críticas ante los otros proyectos de la mesa” (A2). Reconocieron que trabajar así fue nuevo para ellos en la carrera. Antes no tuvieron que asumir el trabajo en grupo como aprendizaje en colaboración ni como alternativa para aprender de las críticas de sus compañeros: “Pero sí, eso sí ha hecho falta en todos los semestres y en el transcurso de la carrera; siempre hace falta esa capacidad de criticar a la gente” (A9), “porque ya uno estaría formado en dar crítica, saber aceptarla y aprender así a sustentar más las cosas” (A10). “Como que en un semestre no se alcanza a generar ese grado de confianza” (A15). “si se debe hacer antes. Nosotras si perdimos mucho tiempo antes de empezar a entendernos como grupo” (A4). “Hubiera sido mejor que desde el primer semestre hubiéramos trabajado así pues como que sentamos mas cabeza desde el principio”(A9).

Trabajar en colaboración les desarrolló una actitud favorable hacia la crítica de otros y la auto-crítica, útil para la construcción social y personal de conocimiento, pues aprenden a comunicarse efectivamente, a conocerse a sí mismos y a sus pares: “Uno aprende a decir lo que piensa, a sentirse útil, a ayudar y ser tolerante” (A3). También “a ser menos obstinada, menos terca y más receptiva” (A1). “Siempre hace falta esa capacidad de criticar a la gente y de ser abierta a la crítica” (A4). “en mi caso debo ser más flexible y menos insistente en las ideas originales, en las ideas que yo veo, que más me llegan a mí, yo tengo que también responderle a más personas”(A9). Inclusive alumnas del grupo G5, que presentó escasa co-labor comentaron: “nos damos cuenta de muchas cosas porque dibujamos, tomamos fotos juntas, investigamos juntas y opinamos sobre lo que iba pasando” (A15).

En sus reuniones y en las evaluaciones fue observable su aprendizaje sobre la habilidad de criticarse. Mientras al inicio del semestre (G1, G2, G3) se limitaban a contar sus experiencias sin recurrir a la opinión de sus pares, en etapas posteriores compartían opiniones positivas o negativas sobre sus avances. Lo hicieron al revisar videos de experimentación, al presentarlos ante sus compañeros de clase, quienes pudieron hacer sus comentarios y preguntas, también cuando compartían decisiones sobre como presentar resultados y para decidir cambios que podrían realizar en sus diseños. Esto permitió que cambiaran sus actitudes al avanzar el semestre, aceptando o pidiendo aclaraciones ante las opiniones de sus compañeros y ante las de sus profesores que tradicionalmente y durante la carrera, son quienes critican y corrigen los procesos y productos. Este aspecto no fue observado en los grupos que no hicieron trabajo en co-labor, no lo manifestaron en sus entrevistas, ni fue evidente en sus presentaciones y evaluaciones.

Con las matrices no se observó este aspecto.

Efectos de la experimentación y contacto con usuarios

Acercar a los alumnos a procesos de indagación más científicos consistió en que experimentaran con sus objetos, especialmente en relación directa con las personas que podrían tener contacto con los mismos. Así, de forma independiente o por grupos, los estudiantes pudieron conocer en la realidad contextos de uso, usuarios, fabricantes y comercializadores, entre otros participantes, quienes los relacionaron con materiales, técnicas y procesos propios de los objetos que estaban diseñando. Todos los estudiantes de la muestra realizaron diversos experimentos con sus modelos tridimensionales en interacción con usuarios y en entornos reales. Este proceso se dio hacia la 2ª mitad del semestre debido a exigencias del proceso de diseño. Aunque siempre se les instó a realizarlo en compañía de sus pares, sólo los grupos G1, G2 y G3 (alumnos A1 a A10) lograron hacerlo como equipo en co-labor pues tenían temas con proyectos afines y podían usar una misma locación o los mismos usuarios para las pruebas. Además aprovecharon que, desde el inicio del semestre, habían compartido experiencias y desarrollado habilidades que les permitieron complementarse mejor en este aspecto.

Aprendizaje sobre el proceso de diseño

• Hacer y observar reflexivamente

Varios estudiantes no conocían las ventajas de hacer experimentos en campo y observar reflexivamente los resultados. Por eso esta vez, confrontando el entorno con materiales y relaciones de uso, encontraron que estaban aprendiendo de forma diferente, es decir antes que con el profesor, el dato bibliográfico o su opinión ingenua. Esto, a su vez, les obligó a dar sentido a resultados o hechos inesperados. Como lo dicen seis (6) alumnos: “en semestres pasados uno se limitaba a hacer un modelo, que uno creía que iba a funcionar, pero no tenía en cuenta muchos aspectos” (A14). Ahora “lo tenemos que ir a comprobar, y me doy cuenta, yo misma me voy cerciorando, aunque sea un error, pero me estoy cerciorando de eso” (A2), “Uno sólo se da cuenta experimentando en la vida

real. Hay cosas que son mínimas pero que a la hora de hacer un producto, son muy valederas y sólo se pueden ver haciendo las pruebas” (A11). Se refieren a casos específicos “si por que fue como la primera aproximación 1:1, a probar algo tridimensional. Hasta el momento uno lo tenía todo en su cabeza y funcionaba muy bien, como que verlo hecho y probarlo [en contexto] sí fue darse cuenta de muchas cosas” (A10).

Lograron obtener referencias útiles, y al asumir tareas donde empíricamente podían observar como funcionaban sus objetos con posibles usuarios y en contextos reales, reflexionaron sobre su proceso y sobre sus avances: “Después de nuestro trabajo de campo con niños de 6 años, en los que compartimos los juegos que les gustaban y los que no, encontramos que los juegos de retos, competencia y concentración, que llevaban a un resultado, son los que más les gustan”(A3). En general “experimentar [en campo y en interacción] nos sirve para darnos cuenta de errores y mejorar cada proyecto” (A10).

Durante las clases y evaluaciones me cercioré de que todos los estudiantes (20), antes de traer a clase su avance o de presentarlo a los profesores lo pusieran bajo crítica o experimento en contextos reales y con participación de los beneficiarios del proyecto. Esta práctica, que se repitió en todas las sesiones de clase y evaluaciones del semestre, aportó las condiciones para que su reflexión tuviera sustento en lo que hacían y observaban. Su actitud reflexiva, sobre el proceso de diseño, se manifestó de forma diferente en los distintos grupos.

Los alumnos A1 a A10 (G1, G2 y G3) mantenían y aprovechaban su interacción para planear y ejecutar actividades y para compartir críticas sobre cada proyecto de la mesa temática. Por ejemplo, comparaban entre ellos datos de comprobaciones ergonómicas y observaciones de uso con las que generaron criterios aplicables a sus los proyectos o, en su defecto, podían decidir lo que no era útil para casos específicos. Así daban cuenta de comprender mejor las implicaciones de cada decisión discutida en grupo. Los otros estudiantes (A11 hasta A20) también pudieron confrontar sus avances con usuarios y escenarios reales, pero no dieron muestra de poder contrastar sus hallazgos y conceptos son alguien diferente a sus profesores.

Lo observado con las matrices se anota en la siguiente parte de esta categoría.

- **Planean y controlan el proceso de diseño**

A diferencia de ejecutar acciones tradicionales, como sólo elaborar un modelo y mostrarlo al profesor y gracias a que interactuaron con usuarios, objetos y escenarios reales, entendieron que podían dominar procesos de aprendizaje que siempre había controlado el profesor. Así aprendieron “a integrar más cosas [en sus proyectos], que no es sólo lo que uno piensa y lo que está en los libros”(A13); “en los semestres pasados uno no tenía en cuenta muchos aspectos, le dábamos importancia a un sólo aspecto” (A7). Esta vez su aprendizaje pudo ser regulado por ellos, con tareas que les dieron control de sus procesos individuales: “Son esas experiencias las que le determinan a uno el diseño [del objeto que hace]”(A11) y les permiten “saber decir [sustentar] de donde salieron los cambios de un objeto”(A6). Aprendieron a encontrar ventajas en los procesos que asumieron: “Son las expe-

riencias [de este proceso] las que le demuestran a uno que sí aprendió en la carrera”(A1), y dan un valor muy especial a sus acciones dentro del proceso, pues les dejan “entender que el proceso de diseño No es una receta”(A2). “Lo otro es que uno tiene que elegir, o sea el diseño es un juego de elecciones, de quitar también” (A8).

Constaté diferencias en la regularidad en su trabajo de elaboración, observación y reflexión sobre su proceso de diseño entre quienes trabajaron en grupo constantemente (G1, G2 y G3) y quienes no lo hicieron (G4 a G7). Los primeros llevaron al aula protocolos modelos y videos sobre los que discutían. Así, en sus reuniones de clase y evaluaciones siempre se refirieron, como grupo, a sus protocolos de trabajo para ejecutar tareas y sustentar cambios o aportes en sus diseños; con lo cual privilegiaban su interacción, ejecución y reflexión conjunta como apoyo substancial para obtener un mejor entendimiento de su proceso de diseño.

Los alumnos desde A11 hasta A20 dieron menos importancia a la planeación de sus actividades, pero el hecho de interactuar con personas y escenarios propios de sus proyectos les permitió ofrecer argumentos sobre cada avance que tenía su producto. Su reflexión era pobremente cotejada con otras opiniones de alumnos y se limitaba a descripciones de sus actividades y demostración de sus conclusiones, donde exaltaban y defendían sus avances con menos evidencias externas, pues contaron sólo lo que lograban con usuarios y escenarios reales y no lo que obtenían con el aporte de sus pares.

- **Utilizan y valoran los procesos de ensayo y error**

Cinco (5) alumnos comentan que aprendieron a apreciar la experimentación y entienden ahora el efecto que tiene para desarrollar su proyecto: “Experimentar me permitió hacer cambios en el proyecto” (A15) y les facilitó pronosticar y solucionar estados futuros de sus productos, pues dio significado a tareas que de otra manera no hubieran explorado, ni contrastado con la realidad, sino intuitivamente: “Esta comprobación con los materiales reales nos resolvió problemas como el grosor de las manijas, la manipulación por parte del usuario, los contrastes de color y textura...” (A2) y “experimentando [con usuarios] entendí que la maqueta no la podía trabajar en cartón, pues es muy diferente a un material que tratara de semejar más a lo que va a ser en la vida real” (A15).

Equivocarse en sus experimentos, al interactuar con usuarios, llegó a ser significativo. En lugar de frustrarlos en su avance les permitió tomar decisiones que les permitieron progresar en sus proyectos: “Yo quería comprobar la manipulación, como funcionaba, pero entonces me di cuenta que no funcionaba así como yo quería, sino así. Entonces me tocaba cambiarle la forma o disimular más la curva o efectivamente hacer dos agarres” (A11). Y también les permitió pensar en nuevos experimentos: “Ver si de pronto se puede plantear otra comprobación con cosas que hicieron falta en esta comprobación” (A14). La prueba y el error fueron constantes en sus presentaciones y evaluaciones. Quienes trabajaron en co-labor (G1, G2 y G3) contaron con la ayuda física de sus pares para realizar sus maquetas, modelos, experimentos y presentaciones. Recibieron opiniones de sus pares y retroalimentaron su proceso inmediatamente en reuniones

con su grupo y en las sesiones de experimentación con usuarios, antes de llevarlo al aula. En cambio, quienes trabajaron solos, aunque experimentaron con usuarios, siempre esperaron la corrección que hiciera el profesor pues era su otro medio de contraste de sus avances.

Las matrices revelan que todos los estudiantes de la muestra avanzaron gracias a su trabajo experimental. Sus procesos evolucionaron aunque con errores, pues no todos prepararon protocolos y escenarios adecuadamente, pese a esto hicieron experimentos en campo y los evaluaron contra sus expectativas y conceptos de diseño. Sobresalen un nivel aquellos que presentaron ese proceso de acierto y error (A1 hasta A13), pues confrontaban escenario, usuario y producto demostrando la validez de sus hallazgos y resultados.

• Usan efectivamente herramientas de indagación

Las ayudas que los estudiantes de taller antes se habían usado sólo para documentar sus proyectos (eg. Fotografías y filmaciones), esta vez fueron aplicadas como herramientas de indagación, para obtener datos, revisarlos y presentarlos. Usaron las grabaciones, el video y la fotografía en sus indagaciones, consignaron esta información en sus documentos y presentaron evidencia oral y visual en sus evaluaciones. Encontraron relevante su uso pues fue de apoyo para la revisión de sus avances y para la comunicación de sus acciones, como lo afirman cuatro (4) alumnos: “Una cosa dice la literatura y otra cosa es verlos, filmarlos y ver como es el comportamiento [de usuarios con sus objetos]. Entonces esa parte de pasar de lo que está escrito a lo práctico es fundamental; ver el papel que hace la gente”(A3); “hice unas encuestas con el usuario y eso me hizo ver como que estaba mal mi propuesta” (A12). “Se puede decir que el desarrollo de un producto tiene una investigación teórica que es relevante, pero la información que se encuentra en campo no tiene reemplazo, además no se puede comparar la facilidad con que se puede hacer”(A17); “uno va a un parque y ya no ve el parque como antes sino que está específicamente observando y registrando el comportamiento de la gente”(A14).

En sesiones de clase, pero con mayor calidad en las evaluaciones, todos los alumnos de la muestra presentaron y sustentaron sus trabajos de experimentación de objetos con usuarios y en escenarios reales gracias a que utilizaron grabaciones, fotografía y video. Estas herramientas les facilitaron la presentación de evidencia de sus acciones. Para quienes trabajaron en equipo fueron apoyo al trabajo en colaboración y fundamento para sus reuniones, útiles para revisar y controlar sus avances grupalmente y para presentarse como grupo en las evaluaciones; principalmente fueron instrumentos útiles para el estudio y la comprensión de sus aciertos y errores, mostrando ser de gran apoyo para su proceso de aprendizaje. Ratificaron su uso como un recurso muy útil para su reflexión grupal e individual sobre procesos y para confrontar sus resultados con la realidad. Los otros estudiantes las usaron para documentar el proceso individualmente, para comunicarse con el profesor y para obtener retroalimentación en las evaluaciones.

Las matrices, en el aspecto expresión, arrojan diferencias entre los estudiantes que trabajaron en colaboración y los

que lo hicieron individualmente. Aunque todos mostraron que las aprovecharon como medio de indagación y de comunicación, para exhibir y compartir sus experiencias con asesores y profesores; sólo los alumnos de G1, G2 Y G3 las aprovecharon y comprendieron su utilidad para el trabajo en equipo; siempre fueron recurso para su interacción y medio de contraste entre los trabajos individuales.

• Comprenden procesos y técnicas con usuarios y escenarios reales

Seis (6) alumnos expresan como sus experiencias en campo, que serían poco predecibles y poco significativas si el profesor sólo se las describe al alumno, se tornan valiosas, como aprendizaje técnico, cuando éste las palpa directamente en contexto. Aprovecharon la experimentación para comprender cómo funciona la tecnología y cuanto le aporta al proceso de diseño aprender en la realidad sobre procesos técnicos. Este tipo de investigación también los obligó a planear y controlar los factores que observaban: “hacer cosas asimétricas era muy complicado porque la arcilla reduce y se mueve; en el horno ella se mueve y se reduce diferente” (A10). Sobre todo porque les permitió llevar su observación hasta contextos y acciones muy precisas “Entonces se tomaron tiempos, esta comprobación se hizo ayudado con una estufa de gas, y generando básicamente un sistema funcional, un prototipo funcional del mecanismo, esto me dio diferentes puntos a tener en cuenta” (A12), “En los hatos encontré otra clase de problemas con el usuario: la suciedad, los dolores de espalda por esfuerzo (...)” (A11).

Su interacción con usuarios les aporta una visión para apoyar sus procesos de diseño, obteniendo conocimiento de la realidad. Así lo comentan tres estudiantes luego de compartir con usuarios sobre sus actividades y técnicas: “Observé campesinos ordeñando y levantando cantinas, contacté una empresa que hace helados y yogurt, viajé en un camión recolector de leche, visité plantas sofisticadas como Pasco, visité almacenes de insumos agrícolas, para conocer los objetos que venden para el ordeño” (A11), “he estado en contacto [con usuarios], viendo como manipulan sus herramientas, como es la posición del cuerpo” (A15), “Con esta experiencia uno ya sabe que el trabajo se debe desarrollar con la gente” (A13).

Una alumna compara sus acciones y aprendizaje con fuentes externas, con lo que un profesor ofrece, diciendo: “Ahora, hay seis profesores, todos son muy buenos y conocen un área, pero ninguno me ha servido tanto como el señor que tiene su fábrica de cinco años, eso es la verdad, o la señora que le encanta la arcilla y es una artesana. Nadie me ha podido dar lo que ellos me dan” (A10), En esa misma dirección otro afirma: “Con las empresas yo nunca había tenido contacto. Fueron las que me ayudaron a mí en este periodo, me colaboraron más que todo con gente que sabe del tema, con la gente que maneja el producto que estoy haciendo” (A11). Un alumno encuentra estas formas de interacción ante contextos específicos útiles “para lograr un entendimiento profundo del entorno” (A16).

Fue indudable que cada alumno tuvo interacción con usuarios, técnicos, asesores; todos documentaron esas actividades en contexto y las mostraron en sus evaluaciones. Pero quienes mejor las desarrollaron fueron los

estudiantes de G1 hasta G4, lo hicieron por que trabajaron con formas que les permitieron interactuar en grupo en los contextos reales y con los mismos usuarios.

En las matrices, el aspecto de interacción con usuarios, relacionado con la indagación etnográfica, mostró que los alumnos que presentaron resultados obtenidos en grupo (A1 hasta A10) y, por lo tanto, hicieron más confrontación de los datos conseguidos, pudieron avanzar porque preparaban mejor sus protocolos de observación y comprendían mejor las relaciones de sus usuarios con los productos que diseñaban al comparar sus datos con los de sus pares.

Discusión

Con esta investigación cualitativa busqué responder a dos preguntas de investigación, referidas a la contribución que hace la introducción de nuevas prácticas pedagógicas al aprendizaje sobre el proceso de diseñar que obtiene cada estudiante durante el desarrollo de sus proyectos de diseño. La introducción de estas prácticas, la interacción entre pares y la experimentación de sus productos en contacto con usuarios, expertos y contextos reales permitió integrar pedagógicamente contenidos, acciones y experiencias pedagógicas que favorecieron distintas formas de aprendizaje, algunas relacionadas con el proceso mismo de diseñar y otras con la reflexión y el diálogo constructivo del estudiante con otros, no sólo asociadas con el resultado en un objeto, acciones que a su vez intensificaron el aprendizaje logrado por los estudiantes.

De acuerdo con los antecedentes de esta investigación, me encontré inicialmente con estudiantes muy dependientes del maestro, habituados a la corrección de sus trabajos y a producir preguntas simples. En general, parecían buscar asegurarse de que lo que se les dijera fuese suficiente para asumir sus labores sin llegar a equivocarse. Es decir, que no estaban acostumbrados a hacer conexiones entre teoría, práctica y experiencia para lograr decisiones de diseño, sino a que el profesor les mostrara esas relaciones en las correcciones, propiciando poca reflexión por parte del alumno. Observado esto, durante el proceso pedagógico consistente con el constructivismo incentivé el aprendizaje autónomo y significativo. Esto implicó estimular que cada estudiante, gracias a su interacción social y cognitiva, buscara elementos significativos, a partir de experiencias obtenidas en interacción y en contexto, no sólo usando datos bibliográficos, sus intuiciones o las de su profesor.

Las herramientas elegidas para implementar la innovación: la interacción con personas que tuvieran contacto con sus futuros productos, la experimentación en contexto y de forma importante la colaboración entre pares estimularon la indagación científica en el proceso de construcción de conocimiento. Permitieron que todos los estudiantes recogieran del entorno datos fidedignos como apoyo para otras interacciones y para construir conceptos de diseño. Estos aprendizajes nacieron de sus experiencias sociales y cognoscitivas y no sólo de su intuición o apreciaciones ingenuas o de las opiniones de profesores. Parece pues que la experimentación con sus objetos y la

suma de experiencias que llevaron a cabo, significó para ellos otra forma de acercarse al conocimiento disciplinar del diseño, pues pudieron observar y manejar independientemente factores tecnológicos, sociales, estéticos, etc., que asociaron y aplicaron al producto que diseñaban. Los estudiantes pudieron llegar a la solución de sus proyectos de manera diferente a la tradicional, donde impera la corrección y evaluación de resultados realizados por parte del profesor, quien poco valora otras formas de interacción del estudiante, posibles para el estudiante. Con la introducción de prácticas consistentes con el constructivismo, las acciones de los estudiantes, para conseguir soluciones de diseño adecuadas, fueron guiadas por la necesidad de responder auténticamente a situaciones, contextos y necesidades reales, descubiertas en el entorno de sus proyectos y en las demandas o expectativas detectadas y manifestadas por los usuarios potenciales. De esta manera, modificaron sus costumbres de trabajo, que en otros semestres se limitaban a atender las opiniones que sus profesores o asesores académicos les aportaran durante las sesiones de clase, en correcciones o evaluaciones. Sus procesos de experimentación se limitaban a construir maquetas que no siempre eran probadas en contextos reales; además esas prácticas no habían sugerido explícitamente, el contraste de sus ideas con las ideas de otros, como sus pares por ejemplo.

De su contacto con el entorno externo al salón de clases y aún al de la universidad pudieron obtener datos significativos para mejorar el diseño parcial o total de sus productos. Estas formas de investigación aplicada, con tan variados procesos y fuentes, les facilitaron establecer nuevas relaciones con la información obtenida, aplicar aquellos conceptos que probaban su utilidad dentro del sistema observado, aprender sobre formas de indagación y conocer de primera mano procesos técnicos, sociales, productivos y comerciales que de otra forma sería prácticamente imposible incluir en el currículo semestral. Sus especulaciones e intuiciones, necesarias para construir conceptos técnicos y nuevas ideas, pudieron ser contrastadas y validadas, gracias a que participaron en actividades en las que pudieron observar y conocer directamente problemas y personas pertinentes al proyecto.

La práctica de la interacción con compañeros de estudio extendió aún más estos importantes aprendizajes. Gracias a la interacción con pares, que tuvieron algunos alumnos, su proceso de indagación sirvió claramente para hacer propias sus distinciones y más seguras sus respuestas. La colaboración también les facilitó la construcción de conocimiento pues tuvieron oportunidades de compartir socialmente sus tareas, acciones, conceptos y preocupaciones con sus compañeros, ya no sólo con usuarios, fabricantes, artesanos y comercializadores.

La interacción, generada por el trabajo en co-labor demostró ser muy útil pues les permitió concretar acciones durante el proceso de diseño y los obligó a usar autónomamente herramientas de conocimiento adquiridas en otros momentos de la carrera. No sólo siguieron algunas pautas metodológicas conocidas sino que cada uno, en interacción pero en correspondencia con sus intereses y habilidades, pudo decidir como dar respuesta y forma a su proyecto. Se reveló como la práctica del aprendizaje en colaboración favoreció la apropiación responsable

del proceso de aprendizaje por parte de cada estudiante y la adopción de cambios en sus maneras de asumir el proceso de diseño, regularlo y reconstruirlo de acuerdo con estrategias metacognoscitivas. Interactuar con sus compañeros fue una herramienta pedagógica que, tácitamente, evitó la corrección por parte de los profesores y exigió a los estudiantes el usar sus habilidades cognoscitivas y comunicativas para observar, valorar, decidir y argumentar cambios en proceso y producto. De esta forma su desempeño, no sólo determinado por rutinas metodológicas, sino por la influencia del grupo y de esas experiencias, fue así más auténticamente profesional, autónomo y significativo, permitiéndoles prepararse para mostrar sus procesos y resultados ante usuarios y ante jurados.

Sin embargo se requiere que la colaboración entre pares sea realizada más temprano en la carrera y con un seguimiento muy detallado. Esto se hizo evidente, pues la indiferencia hacia esta práctica al comienzo del curso, que en varios grupos permaneció durante todo el semestre y fue alimentada por su costumbre de depender de los criterios del profesor; así dejó ver que algunos no comprendieron el valor de aprovecharla para el aprendizaje. Aquellos alumnos que mantuvieron una relación entre pares más continua y centrada en la colaboración, muy pronto mostraron independencia operacional, es decir que pudieron hacer acuerdos en su mesa temática y planearon y ejecutaron autónomamente acciones que ellos consideraron relevantes; de ahí que aplicaron herramientas, elegidas por ellos, para obtener informaciones útiles para los individuos y para el grupo. La autonomía se apreció también en su forma de construir conceptos. Los estudiantes que mostraron más rica interacción externa al aula lograron observar y controlar más referentes conceptuales que quienes sólo esperaron la corrección y el aval del profesor.

A pesar de estos resultados halagadores, el proceso de introducción de innovaciones pedagógicas en el diseño industrial presenta dificultades en diversos ámbitos y por diversas causas. En primer lugar, el enfoque centrado en el desempeño y en la estimulación del aprendizaje no es común en la enseñanza del diseño, que está bastante arraigada en el manejo y control profesoral de contenidos y en la evaluación de resultados o productos finales. Esto limitó, en alguna medida y sobre todo al inicio de su puesta en práctica, que los alumnos, otros profesores y aún administrativamente reconocieran esta innovación como una gran oportunidad para renovar nuestra pedagogía. Así, para poner en práctica otra innovación se necesita, antes de introducirla, preparar docentes para que reinterpreten sus concepciones sobre la enseñanza y el aprendizaje, modificar los programas para que propicien la interacción con pares y con el ambiente; en últimas diseñar completamente el nuevo ambiente para el aprendizaje del diseño.

No obstante el cambio pedagógico fue importante para los estudiantes, supuso y apoyó su creatividad, y les permitió adoptar nuevas prácticas para abordar el desarrollo y comprensión del diseño del producto que emergía, reconociendo y apoyándose en el entorno que observaban y en las personas, entre otros factores que podían aportar al proceso de diseño.

Encuentro que un sistema pedagógico centrado en la interacción del estudiante con sus pares, con objetos, con fuentes de información diferentes al profesor y a la bibliografía, que, a su vez, propicia una relación significativa con el entorno físico y social, requiere de un docente cuyo compromiso académico supere sus intereses personales para que con mucho optimismo, logre alcanzar un cambio de actitud en sus alumnos. Debe ser un docente preocupado por entender como aprenden sus alumnos, no sólo en pensar qué contenidos poner en su programa; en segunda instancia debe pensar sobre el sentido de lo que aprende el alumno durante su proceso de diseño, es decir que debemos pensar para que le será útil, en que lo hará competente. Este enfoque permitiría observar el desempeño estudiantil durante el proceso de aprendizaje y no sólo evaluar el resultado. Pero, sobre todo, exigiría al profesor permitir que su alumno sea autónomo y que descubra y use mecanismos para controlar por sí mismo su proceso de aprendizaje.

Con este ejercicio pude constatar que, en la pedagogía del diseño, ni estudiantes, ni profesores estamos acostumbrados, ni preparados, para dar importancia a los elementos que podrían mejorar nuestro aprendizaje de manera diferente a los aspectos metodológicos de un curso. Sin embargo, atreverse a utilizar estos nuevos procesos puede propiciar grandes oportunidades para interactuar con muchos elementos y sujetos del entorno como factores de aprendizaje. En el centro de estas posibilidades están las prácticas de sistematizar observaciones, recoger datos y organizar procesos experimentales, procesos que se estimulan y potencian cuando se realizan con otros. Entiendo ahora que el docente de diseño debe aprovechar pedagógicamente el proceso de diseño, pues es un campo muy propicio para orientar al estudiante hacia diversas experiencias de aprendizaje más que para llenarlo sólo de términos y conocimientos abstractos. El proceso de diseño proporciona un escenario natural para el aprendizaje, donde el estudiante puede observar, sistematizar, comprender y aplicar conocimientos con autonomía. Al docente le exige crear ambientes de aprendizaje por medio de experiencias que, además de ser significativas, logren llevar a quien aprende a terrenos donde su capacidad se vea retada por nuevas exigencias cognitivas y comunicativas.

Bibliografía

- Aicher, O. (2000). *Analogico y Digital*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Anders, R. (2000). Defining, Mapping and Designing the Design Process. En *Design Management Journal*, 11(3), 29-37.
- Boix-Mansilla, V. y Gardner, H. (1998). What are the qualities of understanding? En: Stone W. M. (Ed.) *Teaching for Understanding: Linking research with practice* (pp. 161-196). San Francisco: Jossey-Bass Publishers.
- Chen, P. et al. (2001). Pedagogy under construction: learning to teach collaborately. En *Journalism & mass communication educator*. Columbia.
- Sherry, L. (1998). *The dynamics of collaborative design*. IEEE Transactions on professional communication, 41 (2), 123-129
- Dinham, S.M., (1989) *Teaching Design: Designing teaching "College Teachers' Thinking and Playing: A Quantitative Study in the*

- Design Studio*". Center for Research on Undergraduate Education, U. de Arizona.
- Flórez Ochoa, R. (1994) *Hacia una pedagogía del conocimiento*, Ed. Mc. Graw Hill, México.
- Goodrich, H. (1999) *When Assessment is Instruction and Instruction is Assessment : Using Rubrics to Promote Thinking and Understanding*. En Hetland & S. Veenema (Eds.) *The Project Zero Classroom: Views on Understanding* (pp.91-100).
- OEA-MEN. (1990). *Seminario, Desarrollo de procesos de pensamiento*. Bogotá-Tunja: MEN-DGC-DCF, s.f.,
- Panitz, Ted. (1996) *A definition of Collaborative vs Cooperative Learning.*"
- Perkins, D. (1989) *Conocimiento como Diseño*, Publicaciones U. Javeriana, Bogotá.
- Perkins, D. (1998). What is Understanding? En Stone W., M. (Ed.) *Teaching for Understanding: Linking research with practice* (pp. 39-57). San Francisco: Jossey-Bass Publishers.
- Perkins D. (1992), *Technology Meets Constructivism: do They Make a Marriage*. En Duffy, T. & Jonassen D. *Constructivism and the technology of instruction: A conversation*. New Jersey.
- Savery J. & Duffy T. (1996) *Problem based learning: An instructional model and its constructivist Framework*. En *Constructivist learning environments* Brent G. W, (eds) Ed. Educational technology publications Inc.
- Schon, D. (1998). *El profesional reflexivo. Cómo piensan los profesionales cuando actúan*. Ed. Paidós, Barcelona.
- Vygotsky, L. (1978). *Mind in Society: The development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, Ma.: Harvard University Press.

Artículo publicado en:

- Ovalle, Miguel A., *Educación para el siglo XXI*, Libro publicado por el Centro de investigación y formación en educación CIFE, U. de Los Andes. 2009. Bogotá, Col. Pg. 193-230.)
- Ovalle, Miguel A., *Revista de estudios Sociales*, Facultad de Ciencias Sociales Univ. De Los Andes, 2005. Bogotá, Col. Pg. 37-52

Abstract: In the following study presents data, analysis and results produced by a study on the teaching of industrial design. We analyzed the effects on the learning processes of industrial design, collaborative learning, together with activities of interaction with the environment (such as experimentation with prototypes and communication with users and experts involved). With this innovative teaching and research on its effects seeks to provide a new perspective on design education, aiming to convert the varied experiences and interactions of student learning support tools that support learning and enable them to understand what design.

Key words: Constructivism - Pedagogic process - Pedagogy of design - Teamwork - Research.

Resumo: No estudo a seguir se apresenta dados, análises e resultados produzidos por um estudo qualitativo sobre a pedagogia do design industrial. Foram analisados os efeitos sobre os processos de aprendizagem de design industrial, a aprendizagem colaborativa, juntamente com atividades de interação com o ambiente (como a experimentação de protótipos e de comunicação com usuários e especialistas envolvidos). Com esta inovação pedagógica, e com a pesquisa sobre seus efeitos, se procura proporcionar uma nova perspectiva sobre a pedagogia do design, com o objetivo de converter as variadas experiências e interações de aprendizagem dos alunos em ferramentas de apoio pedagógico que suportem sua aprendizagem e permitam-lhes entender o que é o design.

Palavras chave: Construtivismo - Processo educativo - Pedagogia de Design - Trabalho em equipo - Pesquisa.

(* **Miguel Ángel Ovalle Amarillo**. Diseñador Industrial, Magíster en Educación, CIFE Universidad de los Andes. Director en Miguel Ovalle Diseño Industrial.

Seduzindo e interceptando: uma leitura foucaultiana da obra de Barbara Kruger

Ana Beatriz Pereira de Andrade y Paula Rebello Magalhães de Oliveira (*)

Actas de Diseño (2016, marzo),
Vol. 20, pp. 225-229 ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: abril 2011
Fecha de aceptación: julio 2012
Versión final: noviembre 2015

Resumen: Este artículo presenta las consideraciones sobre el trabajo de Bárbara Kruger a partir de las teorías de Michel Foucault. La artista/diseñadora estadounidense reúne en sus proyectos palabras y cosas (= imágenes), produciendo instrumentos dirigidos a un cuerpo social contemporáneo. Los resultados representan a la sociedad de consumo, la influencia del capital y determinadas ideologías en las relaciones sociales. Se propone poner en lista cuestiones presenten en los trabajos de Foucault y René Magritte. El objetivo es fomentar las reflexiones de las posibilidades de lenguaje femenino que ocupan la dimensión de resistencia conforme al concepto propuesto por Andrew Feenberg.

Palabras clave: Diseño - Género - Psicología social - Resistencia - Michel Foucault.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 229]

Preâmbulo

“Por conseqüência, se se puser de parte a intuição de uma cópia isolada, pode-se dizer que todo conhecimento se obtém pela comparação de duas ou várias coisas entre si”. (Foucault, 1981)

Afinal: é ou não é um cachimbo? Também podem ser dois cachimbos...

Nas palavras (e/ou coisas) registradas por Foucault há que saber se se pode pensar diferentemente do que se pensa e perceber diferentemente do que se vê, é indispensável para continuar a olhar ou a refletir (Foucault, 1984).

A idéia deste artigo é apresentar algumas inquietações diante da obra da artista/designer norte-americana Barbara Kruger à luz das teorias de Michel Foucault. Inspiração a partir da leitura de Isto não é um Cachimbo (Foucault, 1988) e textos de outros autores versando sobre a visão foucaultiana da obra de René Magritte.

Barbara Kruger, inserida no cenário histórico, cultural, imagético e social contemporâneo, no qual podemos nos considerar tanto consumidores como cidadãos – organiza imagens e palavras nos resultados visuais de sua obra. Daí, a tentativa de traçar um paralelo com as questões levantadas por Foucault em Magritte.

Quem é Barbara Kruger?

“A forma estética não se opõe ao conteúdo, nem mesmo dialeticamente. Na obra de arte, a obra de arte, a forma torna-se conteúdo e vice-versa”. (Marcuse, 1988)

Barbara Kruger nasceu em Nova Jersey em 1945 e iniciou seus estudos acadêmicos na Parsons School of Design (NYC). Embora, na época, a escola fosse reconhecida por uma estrutura curricular de características conservadoras e tradicionais, Barbara Kruger foi aluna de Diane Arbus e Marvin Israel.

Israel teve papel fundamental no início de carreira de Kruger como designer gráfica. Enquanto diretor de arte da revista Harper’s Bazaar, incentivou a aluna ao desenvolvimento de um portfólio que resultou em um emprego na revista Mademoiselle. Aos vinte e dois anos a designer já era reconhecida por seus projetos para uma revista de grande importância no cenário da moda norte-americana. A influência de Diane Arbus pode ser percebida em projetos posteriores, tanto enquanto uma importante artista mulher, como por interesses manifestos em sua obra, por exemplo, a temática, a técnica fotográfica e, de certo modo, em aspectos conceituais e formais.

Em paralelo ao trabalho formal, Kruger desenvolveu projetos de capas de livro como *free lancer*, em sua maioria textos de temática política.

A experiência como designer gráfica tornou-se a base para o desenvolvimento do trabalho autoral de Kruger em diversos níveis. Segundo ela mesma, no nível dos procedimentos foi possível aperfeiçoar o olhar para a seleção de imagens e para a definição do potencial retórico com foco no impacto visual desejado. Também, no nível de estratégias, houve o aprendizado de modos de enfatizar uma espécie de engajamento do público. E ainda, lidar

com a economia de imagem e texto, uma característica dos anúncios na época no sentido de fixar a atenção do observador, levou a uma rapidez para atingir com eficácia os objetivos desejados.

Entre 1969 e 1976, Barbara Kruger desistiu do emprego e fez diversas incursões no campo das artes. Inicialmente, sua linguagem foi identificada como próxima das fronteiras estilísticas da Pop Art, do Minimalismo e da Arte Conceitual. Em 1973, realizou duas exposições na cidade de Nova York e um trabalho incluído na Bienal do Museu Whitney.

Ao longo da década de 70, a artista/designer estabelece sua identidade em termos conceituais e formais. Utilizando fotografias, apropriando-se de imagens e reescrevendo frases, Kruger tratou de temas como trabalho, política, questões sociais e femininas.

Associou-se a um grupo de artistas mulheres que incluía Jenny Holzer e Cindy Sherman que, segundo a crítica na época, apresentavam resultados diretamente vinculados a uma abordagem vernacular de comunicação e às teorias de Jean Baudrillard e Roland Barthes.

A partir daí, Kruger define uma clara estratégia projetual: sua experiência profissional com design editorial e publicidade lhe ensinou a seduzir o receptor, pretendendo interceptar a interpretação dos signos utilizando diversos suportes e meios de comunicação.

Em 1981, participou da exposição Public Address na galeria Annina Nosei e, no ano seguinte, integrou um pequeno grupo de mulheres selecionadas para o evento Documenta VII em Kassel.

Por uma dimensão da resistência

Considerados os movimentos alavancados nas décadas de 60 e 70 nos Estados Unidos da América, não se trata aqui de assumir uma postura feminista, mas de pensar uma possibilidade de linguagem feminina que tenha ocupado a dimensão da resistência.

Andrew Feenberg (2005), inspirado por Herbert Marcuse (1990) em A Dimensão Estética, propôs a racionalização subversiva como possibilidade. Esta proposta relaciona-se ao poder, à tecnologia e democracia.

Pode-se questionar a hegemonia de uma linguagem visual, suportada pelos sistemas de controle oficiais, e supostamente confortáveis para o estabelecimento de uma ordem social.

Feenberg apresenta alguns exemplos de movimentos coletivos que, de alguma forma, desafiam os horizontes do racional utilizando ferramentas com o uso de tecnologia. Mostra que a racionalização na contemporaneidade estaria diretamente relacionada com o poder.

A racionalização subversiva requer oposição à dominação e à hegemonia. Feenberg refere-se a uma fronteira para a compreensão que possa sugerir responsabilidade para uma ação concreta. Talvez um retorno às idéias socialistas antigas, talvez seja possível ter alguma esperança no sentido de repensar o projeto socialista, bem como as práticas comunistas.

Eis dois carecas

“Os homens normais não sabem que tudo é possível”. (Rouseet apud Arendt, 1989)

A obra de René Magritte talvez não seja tão simples de ser compreendida a partir das análises regulares das Histórias da Arte. Michel Foucault deparou-se com o(s) cachimbo(s). Imagens e palavras imbricadas. Simples de serem vistas, mas não tão fáceis de serem assimiladas.

Os críticos de arte apontaram um choque na obra de Magritte a partir do momento que começa a propor uma virulência do pensamento. A palavra é dita e é trocada, conforme o entendimento de Foucault (1996) em *A Ordem do Discurso* no sentido de que este movimento estaria no interior de complexos mecanismos de restrição. Eis dois carecas. Pode-se supor, ainda a partir do mesmo referencial teórico, que na sociedade a produção do discurso é simultaneamente controlada, selecionada, organizada e redistribuída por um certo número de processos que têm por papel exorcizar-lhe os poderes e os perigos, refrear-lhe o acontecimento aleatório, esquivar-lhe a pesada, temível materialidade (Foucault, 1996).

A comunicação, enquanto interação por intermédio das mensagens, representa uma possibilidade de não pacificação, um mútuo entendimento e um exercício livre das competências dos sujeitos.

Torna-se uma luta pela palavra, uma luta com a palavra –e uma restrição da palavra. A palavra pode ser alvo do exercício de poderes que a controlam, e os poderes incidem também sobre as palavras.

Segundo Foucault, o controle discursivo, para além de ser uma luta simultaneamente pelo poder e contra o poder da palavra, visa também refrear o acontecimento aleatório diante de qualquer discurso e de qualquer coisa dita ou escrita.

Por conseqüência, a instância do discurso pode resultar de sistemas de controle da palavra. Entre verdade e possibilidade do que possa ser dito em uma sociedade que se deseja organizada, opera-se um bloqueio quanto ao uso da palavra.

Daí advém a aproximação com a questão da dimensão da resistência, quando Foucault trata das práticas restritivas da palavra que resultariam em um murmúrio anônimo como mecanismo de bloqueio ou prisão do discurso.

Foucault define que há sistemas de exclusão do discurso. Um seria o do que está interdito, talvez no campo da razão e da loucura, da vontade e da verdade. Outro, o que tange ao comentário e que exclui o sujeito falante. E, ainda, o que seria o ritual da palavra que se reflete nas doutrinas e nas apropriações que faz a sociedade. Ou seja, o que é dito tende a um esvaziamento de significado em função de condições e de possibilidades.

A tentativa de uma interpretação da obra de Barbara Kruger, a partir de Foucault, trata de desconfiar da diretividade de uma impressão inicial. As imagens (fotografias) e as palavras, talvez palavras e coisas, sugerem intencionalidade ambígua, contraditória e não-representativa, o que remete a relações possíveis entre as palavras e as coisas.

(...) Parece-me que, por exemplo, as ervilhas possuem relação de similitude entre si, ao mesmo tempo visível (sua cor, forma, dimensão) e invisível (sua natureza, sabor, peso). O mesmo se dá no que concerne ao

falso e ao autêntico etc. As coisas não possuem entre si semelhanças, elas têm ou não têm similitudes. Só ao pensamento é dado ser semelhante. Ele se assemelha sendo o que vê, ouve ou conhece, ele torna-se o que o mundo lhe oferece. (Foucault, 1988)

Amor a venda ou o dinheiro fala?

“Num quadro, as palavras são da mesma substância que as imagens”. (Magritte apud Foucault, 1988)

Ou: na obra de Barbara Kruger as palavras são da mesma substância que as coisas, isto é, imagem.

O conjunto do trabalho de Barbara Kruger nas duas últimas décadas fomenta o estabelecimento de categorias a partir de temas recorrentes, que seriam questões de gênero e o consumo capitalista.

Em ambos os casos, parte da consideração de que o poder é determinante e cita Foucault quando propõe a diluição em uma multiplicidade de áreas, operando sobre discursos determinantes quanto a questões e aspectos fundamentais de sociedades e culturas.

O poder seria uma estratégia que se assemelha a uma rede de relações que unificariam instituições e aparatos sociais. Segundo Foucault (1975) em *Vigiar e Punir*, é exercido por efeitos simbólicos, e sua eficácia deriva da sutileza de penetração nos mecanismos de mudanças sociais.

A intenção de Barbara Kruger direciona-se para um posicionamento voltado a um corpo social, com o objetivo de produzir instrumentos que possam estar inseridos na ordem econômica, social e ideológica.

Muitos projetos de Kruger apresentam estereótipos como um código que pode ser compreendido em múltiplos idiomas, no sentido de contraposição a um poder arbitrariamente imposto.

Craig Owens (1994) e Kate Linker (1990), ambos estudiosos de Barbara Kruger, entendem que nossa contemporaneidade é menos burocrática ou tecnocrática do que midiocrática. Neste sentido, a construção e manutenção da sociedade estariam sendo controladas pelos movimentos da mídia.

Daí a importância da obra de Kruger, reforçando uma possibilidade de não submissão e não aceitação de um poder anônimo que conduz a um consumo de determinados códigos.

Em *Thinking of you* (2003), Barbara Kruger ressalta que em organizações sociais contemporâneas os espaços de reflexão são a tela e a grande rede. Isso reflete uma concepção de que a visão esteja privilegiada sobre os outros sentidos, tornando-se, portanto, relacionada a formas de domínio, encanto e subseqüente controle.

Na atualidade, todas as coisas estão condenadas à publicidade. Isto lhes confere credibilidade, visibilidade e promoção. (...) no cerne do que se entende por mercado (e, por extensão, no cerne do nosso universo de signos), está um gênio do mal da propaganda, um trapaceiro, que coloca em cena as mercadorias com bufoneria. Um roteirista (talvez o próprio capital), transforma, então, o mundo em um cenário fantasmagórico. E, todos nós nos tornamos vítimas enfeitadas. (Baudrillard, 1972)

O olhar crítico de Barbara Kruger está representado visualmente em um conjunto de projetos cujo significado relaciona-se com um rol de questões sociais marcadas pela ideologia capitalista. O estreitamento de vínculos entre uma linguagem pós-moderna, a temática –o capital– e os signos utilizados, propõe a impossibilidade de dissolução das imagens com os efeitos semióticos das mesmas.

A intenção de Kruger é também a de expor relações entre o consumo e o encantamento, utilizando técnicas apreendidas com a prática em publicidade.

Barbara Kruger também aponta constantemente para as armadilhas de linguagem utilizadas na mídia. Voltando-se do geral para o particular, ressalta detalhes das encruzilhadas presentes na cultura de massa.

Neste sentido, o cenário contemporâneo encontra-se pleno de ubiquidades e propostas que objetivam aguçar o desejo do consumo que apela para o possuir. Aproximase, portanto, das teorias de Walter Benjamin, quando este indica que se existe uma alma na submissão, esta seria a mais comovente dentre o reino das almas. E, seria necessário visualizar em cada sujeito o consumidor, bem como qual seria o local mais adequado para acolhê-lo (Benjamin, 1983).

Mais do que expor as diretrizes e estratégias do poder, Kruger denuncia a invasão e a ocupação de espaços vazios na subjetividade e na intimidade dos indivíduos por instrumentos da mídia.

O espírito crítico de Barbara Kruger pretende interferir em códigos estéticos pré-estabelecidos, inclusive no que concerne aos valores atribuídos e que definem o que seja ou não obra de arte. Constantemente, desconstrói o termo: grande artista. Esta posição reflete-se em seus projetos, quando se apropria de imagens e manipula frases públicas. Recusar o mito do único, da divindade do objeto, reveste os resultados de um caráter mais social do que singular.

Constantemente, Kruger desafia o domínio individualista na estética, exibindo ao redor do mundo questionamentos que, minimamente, possam levar a pensar sobre alguns significados.

Os projetos de Barbara Kruger surpreendem quando tratam da sociedade de consumo e da forma como o capital interfere na subjetividade e nas relações interpessoais.

O capital tornou-se elemento fundamental em muitos sentidos. Chega a parecer que todos os valores possam ser quantificados. Um poder quase invisível transcende e manipula desejos viscerais do ser humano.

Na década de 80, Kruger retoma os valores de uma geração que, nos anos 60, sustentou radicalismos, posições políticas definidas, intenções de mudanças, idéias e ideais, quando as identidades não eram definidas pelo poder de consumo.

Atualmente, pensa-se em direitos humanos, em controle de informação, em igualdade, fraternidade e liberdade, a partir de um outro tipo de idealismo ainda não identificado.

Barbara Kruger expõe projetos que possibilitam algumas reflexões, utilizando-se de todo o poder da expressão gráfica e visual.

Levantei a careca e não vi ninguém

Protestando e desejando o melhor, podem-se viver momentos de decepções que provoquem isolamento da realidade mundial. A obra de Kruger, segundo a própria, pretende revigorar certa nostalgia a fim de ter-se esperança na contemporaneidade.

A memória individual e social, a retomada de uma análise crítica da história e análise visual e da imagem, certamente, podem levar a questionamentos amadurecidos e aprofundados a respeito de possibilidades de mudanças. Mesmo lidando com a força do poder do mercado que comanda os valores capitalistas vigentes, as experiências e projetos práticos de alguns artistas e designers podem ser provocantes e intrigantes. Samuel Beckett abordou este tema.

Como já dizia Roland Barthes (1985): A imagem sempre tem a última palavra. Se a imagem pode interceptar e seduzir, a obra de Barbara Kruger pode ser inspiradora para imaginar a Dimensão da Resistência.

Bibliografia

- Arendt, H. (1989). *Origens do Totalitarismo*. São Paulo: Cia das Letras.
- Barbosa, L. (2004). *Sociedade de Consumo*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- Barthes, R. (1985). *Elementos de Semiologia*. São Paulo: Cultrix.
- Baudrillard, J. (1981). *A sociedade de consumo*. Lisboa: Edições 70.
- Baudrillard, J. (1972). *Para uma crítica da economia política do signo*. Lisboa: Martins Fontes.
- Benjamin, W. (1983). A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica. In: *Magia, Arte e Técnica*. São Paulo: Brasiliense.
- Berger, J. (1995). *Modos de Ver*. São Paulo: Editora Rocco.
- Campos, J. L. de. (2004). Das estratégias duplas: o apelo alegórico na arte do pós-guerra. In: *Especulo. Revista de estudos literários*. Universidad Complutense de Madrid. Disponível em: <http://www.ucm.es/info/especulo/numero28/estrateg.html>
- Douglas, M et AL. (2004). *O mundo dos bens: para uma antropologia do consumo*. Rio de Janeiro: UFRJ.
- Featherstone, M. (1995). *Cultura de Consumo e Pós Modernismo*. São Paulo: Nobel.
- Feenberg, A. (2005). Subversive rationalization: technology, power and democracy. In: *Technology and the Politics of Knowledge*. California: Simon Fraser University.
- Foucault, M. (1975). *Vigiar e Punir*. Petrópolis: Editora Vozes.
- Foucault, M. (1981). *As palavras e as coisas*. São Paulo Martins Fontes.
- Foucault, M. (1988). *Isto não é um Cachimbo*. Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- Foucault, M. (1996). *A ordem do Discurso*. São Paulo: Edições Loyola.
- Foucault, M. (1984). *História da Sexualidade II: o uso dos prazeres*. Rio de Janeiro: Graal.
- García Canclini, N. (1996). *Consumidores e Cidadãos*. Rio de Janeiro: UFRJ.
- Kruger, B. (2003a). *Money Talks*. NY: Skarstedt Fine Art.
- Kruger, B. (2003b). *Thinking of you*. NY: Skarstedt Fine Art.
- Kruger, B. (1993). *Remote Control*. Massachusetts: MIT Press.
- Linker, K. (1990). *Love for Sale: the words and pictures of Barbara Kruger*. NY: Harry N. Abrams Inc.
- Marcuse, H. (1988). *A Dimensão Estética*. São Paulo: Martins Fontes.
- Marcuse, H. (1990). A dimensão estética. In: LIMA, Luiz da Costa. *Teorias da Cultura de Massa*. Rio de Janeiro: Paz e Terra.

Matos, O. (1993). *Escola de Frankfurt*. São Paulo: Editora Moderna.
Owens, C. (1994). *Beyond Recognition: Representation, Power, and Culture*. California: California Press.

Abstract: This article presents Barbara Kruger's art and design production considering Michael Foucault theories. The North American artist/designer works with words and things (as images) producing instruments for a contemporary social corpus. Results reveal influences of consumption society, influences of capital and some ideologies over social relationships. There are some references about Foucault and René Magritte works. The objective is to reflect on the possibilities of a feminine language in the space of resistant dimension as purposed by Andrew Feenberg.

Key words: Design - Gender - Social Psychology - Resistance - Michel Foucault.

Resumo: O presente artigo apresenta considerações acerca da obra de Barbara Kruger a partir das teorias de Michel Foucault. A artista/

designer norte-americana reúne em seus projetos palavras e coisas (= imagens), produzindo instrumentos direcionados a um corpus social contemporâneo. Os resultados representam a sociedade de consumo, a influência do capital e de determinadas ideologias nas relações sociais. Propõe-se elencar questões presentes nas obras de Foucault e René Magritte. O objetivo é fomentar reflexões das possibilidades de linguagens femininas que ocupam a dimensão da resistência conforme conceito proposto por Andrew Feenberg.

Palavras chave: Design - Gênero - Psicologia Social - Resistência - Michel Foucault.

(* **Ana Beatriz Pereira de Andrade**, Doutora em Psicologia Social (UERJ), Mestre em Comunicação e Cultura (ECO-UFRJ), Graduada em Comunicação Visual (PUC-Rio), Professora Assistente Doutor - Departamento Design FAAC/UNESP (Bauru). **Paula Rebello Magalhães de Oliveira**, Doutoranda em Psicologia Social (UERJ), Mestre em Ciências (ENSP - FIOCRUZ), Graduação e Formação em Psicologia (UERJ), Professora de Teoria da Percepção da Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade Estácio de Sá.

Distorções do mau uso da causa da multidisciplinaridade no design

Luís Cláudio Portugal do Nascimento (*)

Actas de Designo (2016, marzo),
Vol. 20, pp. 229-237 ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: mayo 2011
Fecha de aceptación: julio 2012
Versión final: noviembre 2015

Resumen: Desarrollos recientes en el ámbito de la enseñanza del diseño indican la existencia de una modalidad fructífera de la multidisciplinariedad, y otra percibida como inhibidora. Después de abordar las ventajas de la primera forma de multidisciplinariedad, aquella positiva, propositiva y informativa del campo del diseño, este artículo reflexiona críticamente respecto del segundo tipo, el cual actuaría, desde afuera hacia adentro, de manera contraproducente, impositiva y deformante. El presente artículo argumenta hacia una reafirmación de la competencia específica del diseño, favoreciendo un diálogo maduro y claramente definido con áreas de conocimiento próximas, y una pedagogía del diseño más rica y efectiva.

Palabras clave: Multidisciplinariedad - Pedagogía - Bellas Artes - Competencias - Conocimiento.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en pp. 236-237]

A tese da multidisciplinaridade no design entrou em cena, nos anos 1950, de maneira particularmente sofisticada e entusiástica, por via da célebre escola de Ulm na Alemanha. Sobretudo a partir da orientação proposta pelo teórico e pedagogo Tomás Maldonado, substituindo Max Bill na direção da escola, o ensino do design assumiu, em definitivo e com propriedade, seu caráter multi e interdisciplinar.

Tal modalidade bastante positiva e mesmo essencial de multi e interdisciplinaridade ocorre quando campos de conhecimento com interlocução com o campo do design carregam –iguais a Reis Magos aportando suas prendas– insumos, avanços e descobertas ao campo do design, no sentido de arejá-lo, ventilá-lo, fecundá-lo, robustecê-lo e enriquecê-lo em sua identidade própria.

Esta visão de multidisciplinaridade permite o estabelecimento de diálogos, transposições, fertilizações cruzadas, analogias, comparações, regras de três, paralelos e triangulações entre um campo de conhecimento e outro. Pode-se inovar no design, a partir, por exemplo, da seguinte equação conceitual: “este dado avanço, oriundo deste dado campo de conhecimento, está para este mesmo campo, assim como quê estaria para o campo do design?” E, então, tantas vezes, oportunidades de paralelos são brilhantemente vislumbradas. (Alguém poderia, neste sentido, ao tomar conhecimento das técnicas específicas de moldagem e modelagem de próteses dentárias, imaginar novas abordagens, materiais, instrumentais, procedimentos e mesmo sensibilidades para execução de modelos de aparência utilizados na atividade projetual

do design. Com isto, avanços da protética odontológica alcançariam a área de execução de modelos de representação de design, com evidentes ganhos para o último.) Outra forma inquestionável de contribuição é aquela em que se passa a compreender a atividade do design como parte de um sistema mais complexo de conhecimento, interrelacionando o design, situando-o, permitindo seu entendimento em termos laterais, macroscópicos e microscópicos. (Valendo-se de outra analogia com o universo da odontologia, todos concordam que um dentista tem muito a ganhar por haver cursado disciplinas que situem o sistema bucal no âmbito mais amplo do corpo humano.) Tais concepções benéficas e bem-vindas de multidisciplinaridade o são exatamente por aportarem insumos, sensibilidades, olhares, luzes e conhecimentos de fora para dentro –de modo propositivo, sugestivo e informativo. Esta modalidade de multidisciplinaridade se dedica, como sugerido, a fecundar o que já existe, tal como a terra mais rica fertiliza uma semente que nela se desenvolva. Há, entretanto, outra maneira –esta segunda, nitidamente deturpada e, em certos casos, até, alegadamente oportunista– de valer-se do conceito de multidisciplinaridade. Se o primeiro sentido, o sentido legítimo, positivo e propositivo, de multidisciplinaridade foi incorporado ao design, nos anos 1950, na escola de Ulm, este segundo e ilegítimo sentido virou modismo, no país, a partir dos anos 1990. Aquela primeira acepção de multidisciplinaridade aduba a identidade do campo receptor, respeitando suas características constitutivas essenciais. O segundo uso de que se tem ultimamente feito de multidisciplinaridade se converte em forma de indefensável colonização intelectual de um campo de conhecimento mais novo, menos estruturado e menos amadurecido.

Campos menos amadurecidos, “receptores” dos supostamente benéficos influxos de multidisciplinaridade, estariam, como é o caso do design, portanto, menos aptos a se posicionar e a se defender da pressão que modelaria de fora para dentro suas identidades. Tal pressão exercida de fora para dentro teima em travestir e desconsiderar a dimensão epistemológica, ontológica e metodológica do design, seu cabedal constituído de conhecimento, seu arcabouço teórico e suas demais referências idiossincráticas que lhe conferem identidade e sentido.

Esta forma de multidisciplinaridade deixa, então, de ser assistiva, propositiva e ancilar para tornar-se impositiva, desrespeitosa, inculta e abusiva. Uma concepção como esta de multidisciplinaridade aplicada ao design desconsidera, fundamentalmente, a dinâmica naturalmente endógena do processo orgânico de desenvolvimento do campo. De maneira exógena, procura conformar as características do campo do design às características dos campos de onde emanam os forasteiros nele recém-radicados, desfigurando-o e empobrecendo-o, paulatinamente, assim. Se a primeira acepção de multidisciplinaridade incorpora virtudes ao campo que recebe seus influxos, a segunda modalidade cristaliza vícios, obscurantismo e equívocos. À guisa de ilustração do caráter degenerativo desta modalidade de multidisciplinaridade, mencione-se um dos casos muito discutidos de imiscuência de um campo externo no fazer próprio do design: a assim denominada modalidade da “artistagem”, abordagem conceitual e metodológica nitidamente errônea que insiste em tentar

conformar, centripetamente, exogenamente, com patente desconhecimento de causa, a atividade projetual do design às concepções, enfoques e métodos característicos das belas artes.

A chamada “artistagem”, prática cabalmente refutada por integrantes mais respeitados da comunidade de design no país, tais como os expoentes Alexandre Wollner, Gustavo Goebel Weyne e Karl Heinz Bergmiller, seria como uma assim forçada tentativa de implausível e impraticável hibridização em que um meio (o das artes plásticas) se impõe sobre o registro do outro meio (o do design). Situada, se tanto, apenas nas franjas do design, a “artistagem” resulta, em geral, em deficiente trabalho de artes plásticas e em descaracterizado projeto de design, seja gráfico, seja de produto. Apresenta-se como um ser destituído de organicidade e unidade ontológica, tal como um Minotauro ou um Centauro: meio gente, meio bicho; mas nem bem gente e nem bem bicho –apenas mito.

Bruno Munari, um dos autores mais conceituados da literatura especializada em design, também ressalta, com clareza, em vários de seus livros e artigos, a impropriedade da abordagem das belas artes em projetos de design. Após tecer várias outras considerações explicando o que argumenta ser a nítida demarcação entre os dois fazeres, o das belas artes e o do design, e as duas formas distintas de sensibilidade correspondentes a cada qual, Munari (1979?) complementa indicando que:

Enquanto o artista, se tem de projetar um objeto de uso o faz no seu estilo, o designer não tem estilo nenhum e a forma final dos seus objetos é o resultado lógico de um projeto que se propõe resolver da melhor maneira todas as componentes de um problema: escolhe as matérias mais convenientes, as técnicas mais justas, experimenta as possibilidades de ambas, tem em conta a componente psicológica, o custo e cada função em particular. Aqui, não é a “elite” o público a quem o designer se dirige, mas sim todo o grande público dos consumidores; procura projetar objetos que além de servirem bem as suas funções, tenham também um aspecto coerente segundo uma escolha, a qual dá origem àquilo que eu creio poder definir como a estética da lógica. Segundo os princípios do bom design, o consumidor anônimo deveria sentir a presença de um trabalhador que também pensou nele, no sentido de produzir um objeto que funcione bem e que tenha, além disso a sua estética, não devida ao estilo pessoal de alguém, mas nascida do próprio problema.

Logo a seguir, Munari volta a contrastar o modo estético próprio do design com o modo estético da artistagem, já testemunhando, em fins da década de 1970, o estado de coisas de ordem mais relativista que perdura até hoje. Ao analisar o comportamento de artistas imiscuindo-se na prática de projeto do design, Munari sugere que eles se desviam do modo mais abrangente de conciliar as múltiplas funções que coabitam em projetos de design:

quando o artista pretende trabalhar como designer fá-lo sempre de um modo subjetivo, procura mostrar a sua “artisticidade”, deseja que o objeto produzido conserve ou transmita a sua expressão artística, seja

esse artista um pintor, um escultor ou um arquiteto. Atualmente, as confusões neste campo são frequentes, não sendo ainda clara a transição que, na nossa época, tem lugar de valores subjetivos para valores objetivos.

Esta artificiosa associação entre o design e as artes plásticas é igualmente criticada, em termos argutos e corajosos, por Gui Bonsiepe, reconhecidamente um dos mais lúcidos teóricos do campo do design. Bonsiepe (2003) desnuda a questão do desvio que vem sendo imposto às características estéticas, lingüísticas e metodológicas do design, contrapondo que o universo do design não se confunde com, nem se subordina ao das belas artes:

Como é conhecido, nos anos 80 e 90, o caráter de signo dos produtos adquiriu gradualmente um status de “prima dona”. Além disso dentro desta popularização estética do design este foi reduzido do seu significado simbólico para “algo engraçado”, “uma experiência” ou “o maior barato”. Este processo atingiu o seu ponto alto na “botiquização” do design. Isso é uma das razões para a tendência de se ver o design como um fenômeno superestrutural que se encaixa nas categorias das estruturas da história da arte e da teoria da arte. (...) Este tipo de visão teórica deixa de ver que o design tem haver *[sic]* com tecnologia, indústria e economia, ou seja dura materialidade. No que concerne a *[sic]* prática profissional, a redução do design à dimensão de signos e símbolos promove uma imagem do designer como um inspirado e criativo “outsider” da indústria, um embelezador da feiúra industrial, um moderno fazedor de signos ao invés do antigo fazedor de formas, e acima de tudo a imagem de um criador de uma nova e separada categoria de objetos, os “objetos de design” caros, fora de série, elitistas, enfim “de design”. *Lapsos ortográficos e de pontuação constantes no fragmento original.*

No mesmo texto, Bonsiepe aduz implicações preocupantes desta visão, que também julga conceitualmente equivocada, presente em parcela –minúscula, porém de grande visibilidade–do chamado design contemporâneo, para o ensino do design:

Também na formação em design esta tendência encontrou seu ninho, onde o clichê do design como um curso fácil, divertido, de “moda”, com muito “hip” e “hop”, e que não exige muito esforço do estudante se estabeleceu.

A primeira modalidade de multidisciplinaridade, a que engendra crescimento, exemplificada, neste parágrafo, por meio de analogia com o universo esportivo, seria como se um treinador de basquete, acercando-se de um colega treinador de futebol, sugerisse-lhe algumas de suas estratégias de ataque –por exemplo, mencionando o papel do pivô, que, ágil e forte, irrompe contra a defesa adversária. Um técnico de futebol poderia, assim, incorporar tais táticas do basquete a seus próprios treinamentos. (Consta que Ronaldo, jogador da Seleção Brasileira, já desempenhou, em análoga função, este papel de pivô,

criando jogadas fulminantes que terminaram em gols de sua equipe.) Esta é a multidisciplinaridade altamente enriquecedora que se deveria almejar consolidar. Ela é, antes de tudo, profundamente respeitosa com o campo intelectual que a acolhe.

Em contraste, o outro tipo de multidisciplinaridade, a que impinge o registro de um meio sobre o de outro, se afigura, na melhor das hipóteses, como algo apenas divertido e “engraçadinho”, como haveria de ser uma equipe de vôlei treinada por técnicos de handebol de modo a reter ou a conduzir a bola com as mãos. Não resultaria em bom handebol, nem em bom vôlei. Ela adulteraria a regra e a dinâmica intrínseca ao vôlei e deixaria de treinar jogadores de alto desempenho. Um treinamento de vôlei, assim, em parte calcado no registro do handebol, desconsideraria a existência efetiva do mundo do vôlei, internacionalmente competitivo, realidade esta objetiva que vigora para além dos muros que confinam aqueles que apenas entenderiam do jogar do handebol. Quem não aspirar à excelência no vôlei poderá considerar esta estranha hibridização (como a das figuras do Minotauro e do Centauro) até uma distração descontraída, capaz de entreter amigos em férias em um playground. Para aqueles, porém, que buscam a excelência na prática do vôlei, tal modalidade algo esquisita e esdrúxula de “handi-vôlei” introjetaria vícios imperdoáveis, reduzindo suas chances de se tornarem atletas de elevado padrão.

Um suposto ser alienígena que, por hipótese, não conhecesse suficientemente bem a espécie humana em suas características e seus contornos, não se daria muito conta de que um Minotauro (ou um Centauro) não seria, propriamente, um ser humano. De igual modo, alguém que não conheça tão bem como se joga o voleibol, ao assistir aos joviais praticantes de um divertimento como o “handi-vôlei”, não saberia bem discernir não se tratar de voleibol de verdade. Prosseguindo na mesma linha, alguém que não conhecesse profundamente a prática e o ensino do design poderia também confundir-se, tomando gato por lebre, achando a “artistagem” tratar-se, como não, do tal design de que tanto se fala.

Imagine-se, por um momento, os efeitos indesejáveis que seriam decorrentes de uma prática pedagógica da astronomia que fosse baseada em visões transplantadas da astrologia. (Existe, até, quem defenda tal evidente aberração). Afinal, diriam seus proponentes, “no início, a astrologia e a astronomia eram indissolúveis”. Há, entretanto, que se distinguir, hoje, a vocação mais objetiva, física, cientificista e técnica da astronomia, em contraste com a natureza mais subjetiva, intuitiva, simbólica e esotérica, mesmo, da astrologia. “Mas ambas as disciplinas lidam com astros! Ambas têm, até, o mesmo radical em suas nomenclaturas!” Tais afirmações não autorizam, porém, a inferência de que o caráter, métodos e pedagogias da astronomia devam ser tomados de empréstimo da astrologia. Caso muitíssimo semelhante se dá entre as belas artes e o design. Ambos os domínios lidam com o belo, ambos se mesclaram em tempos passados, ambos tratam da criação de formas visuais e táteis. Mas, igualmente, tal constatação não permite inferir que suas naturezas sejam, de fato, imbricadas.

Design, como defendido de maneira virtualmente consensual em toda literatura especializada do campo, lida com

certo modo de belo distinto do modo de belo intrínseco às artes plásticas. Design opera com um belo objetivo, um belo funcional, um belo que não reina como “filho único” e que coexiste com múltiplas outras demandas de ordem prática e objetiva vinculadas ao mundo exterior, às situações de uso, aos sistemas de objetos, à realidade ambiental, aos meios de produção, à economia e a vários outros fatores de projeto. Esta é uma das limitações e grandezas que caracterizam sua identidade. Caberia, aqui, talvez, um paralelo com a forma de redação da narrativa jornalística, igualmente de natureza mais objetiva (que há, entretanto, também de incorporar graça, elegância e beleza), e as formas de um belo mais livre de restrições objetivas associado à literatura no sentido das belas letras. Ambos os meios de expressão lidam com o belo, mas lidam com belos de naturezas distintas. Reduzir o design à sua dimensão estética é relegá-lo a um exercício formalista, pessoal, subjetivo, estritamente autoral e de volição pessoal –ainda que tal, entenda-se, possa até ser, eventualmente, meritório enquanto categoria das belas artes. A chamada *artístima*, assim, é exemplo ilustrativo das consequências deformadoras para o campo do design do emprego indevido do conceito de multidisciplinaridade. Retornando, portanto, nesta altura, ao tema mais geral da multidisciplinaridade, com seus dois sentidos, um benéfico e outro desfavorável, todos concordariam com o fato de que o campo do design possui características multidisciplinares. Ele não é, entretanto, como alguns tentam desta idéia persuadir os demais, denominado “campo da multidisciplinaridade”. Ele é (ainda?) denominado “campo do design”. O design não pode continuar a ser encarado como um “campo-salada”, um “campo-sopão”, um “campo-miscelânea”, um campo “xis-tudo”, um campo, como se ouve dizer, “coração-de-mãe”, a ser indevidamente inchado, neste e naquele caso, até por indivíduos de competência extrínseca a ele. Ele não se constitui, como sugerido acima, em mera soma de competências distintas que se agregam. É uma competência homogênea em si. Design, há que se respeitá-lo assim, possui organicidade, lógica interna, substância, especificidade e unicidade.

A simples justaposição de competências “vizinhas” ao campo do design não conduz, como se elas fossem misturadas em um liquidificador, à essência do design. A formação de uma dada especialidade se constitui em fenômeno, por assim dizer, “químico”, intramolecular, implicando em alterações qualitativas –e não, meramente, em um fenômeno “físico”. Em outros termos, não se faz design a partir da liquidificação de competências adjacentes. Do mesmo modo, não se chega à competência específica da carpintaria e da marcenaria a partir de uma equipe constituída por pedreiros, serralheiros e vidraceiros. “Mas são todos operários!” “Todos mexem com ferramentas!” “Todos trabalham em construções!” “Eles haverão de entender-se e chegar a um meio termo sobre a carpintaria e a marcenaria!” Esta visão, porém, não se sustenta. Quem se recordar do grande fiasco da celebração dos 500 anos do descobrimento do Brasil, em 2000, saberá que a muito ironizada construção desastrada do que seria a réplica da nau capitânia de Cabral se deveu, em grande parte, à não escalação de profissionais que, realmente, entendessem de carpintaria naval. Não dar a importância

devida ao mérito intrínseco das competências específicas tende a produzir maus resultados. Para construir-se uma embarcação de madeira, são necessários carpinteiros especializados, competentes e experientes. São necessários carpinteiros, em uma palavra, que possuam mais do que mero verniz de carpintaria naval e que sejam profundos conhecedores do riscado.

Um pedreiro, um serralheiro e um vidraceiro, misturados, não produzem um carpinteiro. Isto porque a competência da carpintaria provém de dentro. A competência da carpintaria emana da própria carpintaria. Não adianta, portanto, convocarem-se pedreiros, serralheiros e vidraceiros que, por mais que se os agitem, não se chegará à competência específica da carpintaria e da marcenaria naval. Similarmente, competências circunvizinhas ao design não o produzem por uma média mágica entre seus posicionamentos, por assim dizer, “territoriais”. Design, como campo de projeto e de ensino, não pode, pois, ser rebaixado à condição de uma nau sem identidade própria e sem rumo.

Há, também, que se evitar a crença chauvinista de que o céu do Brasil é mais azul e possuído de um azul anil mais cintilante do que o céu de outras nações. Por que o seria? De fato, não resulta verídica a visão de que o campo do design haveria de ser, por algum capricho cósmico, mais multidisciplinar do que outros campos. Não há razão para supor-se que o design seria, por exemplo, mais multidisciplinar do que o campo da arquitetura (em cujos domínios, a propósito, aquela segunda acepção, a de efeitos degenerativos, da multidisciplinaridade não é minimamente tolerada). Como reiterado neste trabalho, a multidisciplinaridade, em seu sentido dialético e sadio, é componente essencial para evolução de todos os campos do saber. Por outro lado, a requentada tese de que o design viria a ser, por alguma graça especial, um campo “eleito”, um campo mais particularmente multidisciplinar do que o seriam outras searas, parece estar associada, não a um fato indisputável, mas à incapacidade circunstancial de o campo do design proteger-se da colonização intelectual oriunda de outros campos. Em suma: nem o design é mais multidisciplinar do que outros domínios vizinhos, nem o céu do Brasil é, cientificamente, nem um pouco mais azul anil cintilante do que o de outros países de mesma latitude.

É, em verdade, bem variado o repertório de neologismos fabricados para argumentar-se em prol desta segunda e questionável acepção de multidisciplinaridade. Fala-se, em algumas ocasiões, como se a esperarem-se ecos de acrítico assentimento, além de “multidisciplinaridade” e “interdisciplinaridade”, em termos como: “transdisciplinaridade”, “polidisciplinaridade”, “meta-disciplinaridade”, “pós-disciplinaridade”, “pós-especialidade”, “multipolaridade”, “não-disciplinaridade”, “transversalidade”, “multiversidade”, entre outras bossas que tais. Fica-se com a impressão de que quanto mais pseudo-intelectualizado, pseudo-poético, moderninho, rebuscado e empolado soar o termo, mais pontos ele rende e mais tende a cair nas boas graças da moda tupiniquim. Freqüentadores da cena de determinados cursos de pós-graduação estão, por certo, já familiarizados com este afã de legitimar o abuso do conceito de multidisciplinaridade por meio da assaz impressionante recriação

de neologismos hibridizados –a ferramenta corretora do programa de texto ora empregado não reconhece quase nenhum deles– e, supostamente, mais “anteados”.

Alguns proponentes deste estado de coisas tentam, por vezes com crasso desconhecimento do corpo de conhecimento do design, impor a lógica de seus campos de origem à lógica do design. Trata-se, no fundo, com perdão de mais um neologismo, de atitude “disciplino-cêntrica”. Que multidisciplinaridade é esta, porém, em que seus postulantes se mostram, assim, tão aferrados à lógica de suas próprias disciplinas? (Esta forma, assim, predatória de multidisciplinaridade se bate pela abertura das fronteiras do design a estrangeiros cujas visões de mundo, paradoxalmente, se mostram fechadas à natureza própria do campo do design. Ora, ora.)

Nisto reside o âmago do problema. Este tipo de intervenção multidisciplinar não mais produz, na prática, o efeito de iluminar o campo do design, porém, ainda que involuntariamente, o efeito de descaracterizá-lo, de sufocar sua identidade individual, desprezando, como apontado há pouco, suas próprias características, desenvolvimentos teóricos e conquistas metodológicas. Esta forma de indevida intromissão necessitaria de ser temperada por uma visão mais delicada e sensível com relação ao campo de conhecimento em que a intervenção dos leigos ou semi-especialistas desembarca. Muitos de seus principais atores teriam a ganhar se, por exemplo, adotassem a abordagem antropológica da observação participante. Observar, com humildade sincera, a lógica de um dado substrato cultural –e, sobretudo, informar-se e aprender– é recomendação sábia, que deveria preceder toda forma de intervenção apriorística, de fora para dentro, de um campo de conhecimento sobre a área de atuação do outro.

Na visão original modernista em que o conceito de multidisciplinaridade foi incorporado ao design, este era cultuado como disciplina “guarda-chuva” (e, mesmo, “manda-chuva”), coordenadora das múltiplas competências convidadas a co-participar de sua atividade. Este era o sentido original do conceito de multidisciplinaridade aplicado ao design. Em equipes multidisciplinares, aos designers era destinado o papel de “meio-de-campo”, capitaneando, até, a interface comunicacional entre as diferentes competências (engenheiros, biólogos, sociólogos, fotógrafos, ilustradores, técnicos etc.) conjugadas em projetos de design. Já na ideologia predominantemente relativista que distingue o atual momento, o design foi desalojado de sua condição anterior para um canto secundário, mais humilde, em seu próprio domicílio. Em realidade, ele vem sendo relegado, em prejuízo da lógica e da razão, em casos e casos, no âmbito de sua prática projetual e de seu magistério, ao status de disciplina ancilar, se tanto, em sua própria esfera de atuação. O design foi, assim, apeado da condição de piloto e, sem muito se dar conta, feito passageiro em seu ofício específico. Se, no momento anterior, ele incorporava –indevidamente, até, em vários casos– o posto de demiurgo e senhorio, no momento de agora, foi apequenado quase à função de espectador. Trata-se, no mínimo, de melancólica inversão de papéis, face a seu mais vistoso e técnico passado.

Quando se projeta em design, quando se ensina design, quando se discute design, entretanto, o foco principal

deveria partir do design mesmo que se discute. Que egiptólogos discorram e explanem sobre egiptologia. Em nome da própria idéia da multidisciplinaridade, em nome da verdadeira idéia de multidisciplinaridade, deixe-se o design florescer como design. Afinal, que multidisciplinaridade de conveniência é esta que pouco concede espaço para que o design, como disciplina, possa se expressar com autoridade –especialmente expressar-se a respeito de sua própria substância e em seu próprio domínio?

Descortina-se, enfim, a questão essencialmente política da problemática. Papéis coadjuvantes ou mesmo apenas de figuração na cena do design almejam ocupar maior centralidade, auto-impondo-se ao respeitável público na função de protagonistas em um palco em que, entretanto, deveria o design ser a estrela principal. Não se sentem, porém, constrangidos, tantos destes “neo-especialistas”, por estarem, ali, em posição de influência, apesar de não muito preparados para esta exata função, ocupando o espaço do discurso do design sobre si? Não se sentem, afinal, desconfortáveis no íntimo e pouco à vontade em suas peles, como não-nativos de um dado idioma se sentiriam ao, assertivamente, contraditar nativos do referido idioma, nativos estes cultos e estudiosos do mesmo, sobre questões vocabulares e gramaticais deste dado idioma? Como se sujeitam a desempenhar papel algo semelhante ao do Secretário Geral do Rei, no eterno conto de Hans Christian Andersen, “As roupas novas do imperador”, que se dispôs a elucidar as qualidades estéticas do tecido invisível que, em realidade, não visualizava, mas sobre que discorria, com segurança, em profusão de detalhes? Como se arriscam, alguns deles, a pontificar, categoricamente, sobre questões tão fulcrais, complexas e específicas do campo do design, sem havê-lo estudado, anos a fio, de verdade? Não se percebem inapelavelmente frágeis neste incerto papel de “porta-vozes do design” para o qual suas carreiras tenderam, ocupando posições vulneráveis, instáveis e pouco promissoras, por mais que gostem do design e se interessem por aprendê-lo nos próximos anos?

Seria concebível, por hipótese, que, simetricamente, indivíduos com formação em design se assenhorassem, de modo tão avassalador (o termo é bem exato), de tantas posições-chave na prática e no ensino de domínios de onde provém tais influxos de “novos-especialistas” em design? Que modalidade de multidisciplinaridade capenga e auto-contraditória é esta, por fim, que só vale em sentido unilateral de lá para cá?

Um discurso assim em muito se assemelha ao discurso dúbio de determinadas nações desenvolvidas que apregoam aos quatro ventos a melíflua e encantadora cantilena do livre-comércio, mas que só concebem o livre-comércio quando se trata de elas, tais nações, promoverem o livre fluxo dos produtos de seus domínios a domínios menos desenvolvidos e estruturados. Que livre-comércio, afinal, é este? Que liberalismo é esse de mão única? Como explicar a existência desta modalidade fundamentalmente contraditória e aberrativa de “multidisciplinaridade unidirecional”?

Não raro, fato já discutido, alguns proponentes deste estilo travestido e amesquinhado da nobilíssima causa da multidisciplinaridade adentram o campo do design sem a necessária bagagem de vida, sem domínio con-

ceitual, metodológico, teórico, histórico e pedagógico do mesmo, empenhando-se, com afinco, ainda que por desconhecimento da teoria do design, por fazer tábua rasa da identidade própria do campo. Como tantas vezes testemunhado, vários deles passam, não-especialistas ou “semi-especialistas”, não conhecedores enfim que são, a sacramentar com impressionante segurança –em alguns casos, até, com empáfia e desfaçatez– sobre o que é e o que não é o design. Ainda alguns se lançam, de um ano para outro, de uma temporada para outra, a escrever artigos e livros, a organizar congressos e outros eventos, a fazer curadoria de mostras de design, a emitir pareceres sobre projetos de pesquisa na área, a participar de bancas examinadoras de concursos públicos, a ocupar posições-chave em órgãos de fomento à pesquisa, a orientar alunos (que estão apenas se iniciando nas referências do campo que abraçaram), arvorando-se, assim, à condição de ora estipular, ora abolir, regras de como se faz e de como não se faz design. Dentre tais, há, ainda, uns mais apressados que parecem, mesmo, buscar estampar em grande estilo seus nomes em artigos, livros e congressos de design, assinalando, com desconcertante ímpeto e avidez, suas novas conquistas territoriais no campo ainda pouco sedimentado e pouco guarnecido do design. Em frases de efeito que impressionam, atordoam e escanteiam a lógica e a racionalidade, a causa da multidisciplinaridade é, então, por vezes, empregada (na segunda e ilegítima acepção) como “cunha de penetração” para franquear a entrada de visitantes despreparados que tencionam tomar posse de um graúdo lote no fascinante e prestigiado território do design.

A esta altura, a célebre frase do jogador Romário parece capturar com precisão o que também aconteceria, mesmo que talvez apenas em parte, no campo do design: “Os caras acabaram de chegar e já querem sentar na janelinha.” Cabe, ainda, reproduzir breve comentário recentemente entreouvindo em roda de designers que igualmente sintetiza, de modo bem coloquial, alguns aspectos do presente estado de coisas: “‘Tá tudo muito bom! ‘Tá tudo muito bom! A prosa ‘tá mesmo muito boa! ‘Tá tudo muito bonito, mas cadê o design? Quando é que o design vai chegar? Quem é, afinal, que vai projetar a fralda geriátrica descartável? E quem vai projetar a comunicação visual do manual da filmadora de DVD?”

Quando se sentem logicamente enalacrados, alguns desses ainda costumam tentar uma sofisticada saída. Assim como a falsa mãe aceitou dividir ao meio a criança disputada frente ao Rei Salomão, os não-especialistas e os semi-especialistas, flagrados na indevida atividade de palestrar em nome do design, apelam para a cartada de afirmar que o que o design é há de ser estipulado por certa “média” entre a opinião de todos, isto é, uma “média” entre a opinião dos especialistas em design e a opinião dos recém-chegados. Assim, tudo meio que borra e fica valendo para todo mundo. Todos passariam a contar com iguais prerrogativas de pontuar e opinar sobre design. Cria-se, com permissão da expressão, um “trenzinho da alegria” para alguns desses neo-especialistas que almejam, também, ocupar um lugar ao sol na ora concorrida e atraente praia do design. Tudo fica, supostamente, “mais inclusivo”. Afinal, objetam, “todos cedem um pouco”. A questão é que, a bem da verdade e com todo respeito, ao

tratar-se de uma dada matéria, apenas aqueles não conhecedores a fundo da dada matéria deveriam ser colocados na posição de ter que abrir mão de suas prerrogativas ilegítimas de pontificar, em posição de influência, sobre tal matéria.

Os campos da física, medicina e arquitetura, por exemplo, não são canhestramente definidos, em suas essências, em suas identidades, em seus conceitos, em seus métodos, em seus parâmetros e padrões de qualidade, não são pautados em como devem ou não devem ser ensinados, por uma “média”, assim, de opiniões e visões combinadas de não-especialistas e especialistas. Nesta matéria, não cabe sair circulando enquetes de opiniões. Tampouco cabem votações “democráticas”, tal qual em programas interativos de televisão. Não se conceberia, nas áreas de conhecimento mencionadas acima, criar-se algo como tal média “democrática” entre as opiniões de não-especialistas e especialistas.

Com devida anuência pelo recurso consciente à seguinte tautologia, especialidades são para ser tratadas e lecionadas por especialistas. A lógica mesma da existência das especialidades é a lógica de um sistema de valores meritocrático –não de um sistema demagógico e populista, em que a opinião de quem estudou a vida inteira passa a ter o mesmo relevo e preponderância atribuídos à opinião de quem entrou no circuito ou na sala há poucos anos. A lógica meritocrática da questão vem sendo ofuscada, com degradação qualitativa a olhos vistos do campo do design. Não se podem atropelar, impunemente, competências efetivas acumuladas por especialistas, sob pena de graves perdas para o patrimônio conceitual do campo. Isto porque, quando se concede inadvertidamente que não-especialistas, em tamanha profusão e em posições de tanta centralidade, visibilidade e influência, arbitrem –seja em conjunto com os verdadeiros especialistas ou não– sobre matérias específicas de uma dada especialidade, ocorre lamentável nivelamento por baixo da mesma. A especialidade se dilui, se torna aguada, se degrada. Há, portanto, que se reavivar o conceito mais nobre e melhor interpretado de elite, de uma elite científica, crítica e intelectual, de uma elite do conhecimento e do saber, em sua mais digna acepção, em defesa da excelência profissional e acadêmica a que se aspira.

Com todo respeito, não cabe propor, contínua e exaustivamente e sem sentido de utilidade, a redefinição do conceito de design, a cada seis meses, a cada nova escola de design que se abra no país (e já se contam mais de quatrocentas escolas). O campo do design existe, não é uma entidade instável, mutante e esquizofrênica. E o conceito de design é, por certo, de conhecimento de seus especialistas (Exatamente por conhecê-lo, eles são, por definição, chamados de especialistas). Há, tão-somente, que recrutá-los e ouvi-los. O campo do design não é novo, portanto. Não há que reinventá-lo a cada vez. Ele é novo, apenas, para os recém-chegados que não acompanharam, intimamente, tudo o que já vem sendo discutido desde o início. Tomam, então, “o que não viram” como sendo “o que não existe”. E como alguns deles não se dispõem a estudá-lo, imaginam recriá-lo, projetando suas visões pessoais e subjetivas sobre ele.

A tornearia mecânica se altera em suas técnicas, ferramentas e equipamentos, em suas feições e manifestações

exteriores, mas não se transmuta, a cada cinco minutos, em sua essência. A tornearia mecânica –assim como a física, a medicina, a arquitetura e o design– tampouco fica cambiando de identidade, disso para aquilo, com tamanha volatilidade. Não faz sentido fechar-se, por irrazoável que pareça, o campo da tornearia mecânica “para balanço”, para um mergulho especulativo paralisante e ensimesmado, a cada nova escola inaugurada de tornearia mecânica, a fim de redefini-la, reconcebê-la e reinventá-la. A roda já está inventada. Isto é um fato, não matéria de contínua recriação. Não cabe reinventar-se a roda para aperfeiçoar-se o torno. É anti-civilizatório e anti-científico lançar-se em insensata busca a fim de reinventar-se a roda, desconhecendo a evolução cumulativa dos saberes. A discussão deveria, isto sim, estar localizada bem mais à frente, focalizando questões mais reais, necessárias e aprofundadas. A discussão não pode continuar tristemente estagnada na redefinição do mais básico dos mais básicos pressupostos, refém do desconhecimento dos que chegaram há pouco. Estes que se juntem aos demais, de jeito a pegar o fio da história ao longo do filme –e que, em nome da sabedoria, abstenham-se de fabular sobre o que não viram. Acontece que o sistema solar é heliocêntrico, não geocêntrico. Isto é matéria vencida. Que se parta da concepção heliocêntrica para frente –em lugar de, por desconhecimento dos avanços e conquistas do campo, ficar-se discutindo o modelo orbital do sistema solar, sem base informacional, a partir de uma “média” de opiniões de não-especialistas e especialistas.

Neo-especialistas (por mais persuasivos, sedutores, poéticos, refinados e sofistas que alguns se mostrem ser –reconheça-se em vários deles tais requintados dotes e proezas verbais) não possuem ascendência, qualificação, nem competências conceituais e técnicas intrínsecas para discutir de igual para igual com autoridades especialistas sobre a natureza e a pedagogia da dada especialidade em questão. Por mais simpatia que, no clássico “Pinóquio” de Carlo Collodi, as personagens risonhas e traquinas que habitam a Ilha dos Prazeres despertem pelo discurso liberal, permissivo e hedonista, a voz da sensatez, lucidez e correção, representada pela figura do Grilo Falante, exortando Pinóquio a regressar aos estudos, há de prevalecer para que este não se transmute, para sempre, em burro, como os demais meninos da Ilha dos Prazeres, e a história chegue a bom termo. Mas, de fato, conceda-se que afrouxar regras e posturas enseja mais simpatia momentânea do que implementá-las ou restabelecê-las. É, pois, equívoco transformar-se, cegamente, desiguais em iguais. É equívoco colocar-se profundos conhecedores e “semi-conhecedores” no mesmo barco, no mesmo patamar de autoridade técnica. Há que se reabilitar a noção de mérito, tratando desiguais como... –o que, em verdade, são– ...desiguais! O mérito possui prerrogativas próprias de estirpe intrínsecas a si. Há, quando menos, que se honrar a excelência dos que consagraram a vida a qualificar-se para o desempenho de dada especialidade. A sociedade perde com o descrédito conferido aos, de fato, profundos conhecedores e com o indevido crédito estendido a levas de “novos-especialistas”.

Como seria óbvio (não fora a desalentadora inversão de valores em redutos da academia do design), não basta que alguém obtenha diploma de mestrado ou doutorado

em área afim à do design (ou mesmo em design) para que granjeie legitimidade moral e técnica para ensiná-lo e para discorrer soberanamente sobre ele. Ensinar é missão superior, entre outros aspectos, de auxiliar a plasmar os horizontes dos jovens que ingressam na profissão.

Não-especialistas estão em condição, como afirmado, de prestar valiosíssima contribuição em torno de aspectos do campo do design que possibilitem a construção de pontes entre o design e seus campos de origem. Não-especialistas teriam, portanto, muito a enriquecer o campo que visitam a propósito de questões em que seus campos de origem tangenciem ou interpenetrem este campo. Não mais do que isto, porém. Não-especialistas não possuem prerrogativa de arbitrar, de forma abalizada, sobre o conjunto e a essência mesma de campos que conhecem apenas periféricamente, ainda que tais campos se superponham parcialmente aos seus. Que psicólogos, por exemplo, lecionem e publiquem, com justa autoridade, sobre aspectos psicológicos, perceptivos e cognitivos do design, não sobre a essência mesma deste segundo campo, seus conceitos fundamentais e seu método clássico de projeto. Segundo esta lógica, até mesmo um designer (imaginando-se, agora, um designer no papel simétrico de personagem visitante) estaria apto a discorrer, com mérito, sobre o campo da egiptologia naqueles aspectos em que o design permeia a egiptologia. Assim, neste exemplo, um designer gráfico especialista na história da escrita poderia abordar, de maneira de fato particularmente rica, aspectos da escrita egípcia –iluminando, com a riqueza da visão técnica e específica do design, o campo de conhecimento da egiptologia. Todos concordariam quanto ao valor inestimável desta forma de intercâmbio. Colocar-se um designer, entretanto, na posição de espriar sua autoridade intelectual, apesar da tentação humana bastante desculpável, além dos aspectos da egiptologia afetos ao design, por mínimo que fosse este adentrar, seria forma de inaceitável presunção de conhecimento. Parafraseando-se o célebre estadista Georges Clemenceau, invertendo-se, porém, o sentido de sua proposição original, poder-se-ia complementar afirmando-se que os campos de conhecimento são, realmente, importantes demais para serem deixados por conta dos chamados “neo-especialistas”.

Começam a surgir vozes críticas também em outras searas do saber, questionando a indevida interferência, em matérias intrínsecas à determinação da essência mesma de tais universos, por parte de indivíduos não plenamente dotados do conhecimento específico dos mesmos. Assim, por exemplo, eruditos da área da literatura se mobilizam em resposta à apropriação da cena literária por parte de historiadores, sociólogos, antropólogos, cientistas políticos, entre outros, em matérias não restritas aos pontos em comum entre a formação de tais indivíduos e este dado campo. Também entre os literatos, neste caso, pleiteia-se o resgate do foco na competência específica, técnica e estética da literatura em seu próprio domínio e em suas próprias questões. Analogamente, historiadores articulam, com firmeza crescente, reflexão crítica semelhante a propósito da deformação e do empobrecimento imposto ao campo da história por recém-ingressos com bagagem, sobretudo, em sociologia.

Não caberia, por certo, como repetidas vezes sugerido neste texto, qualquer forma de objeção corporativista e

xenófoba à participação de pessoas externas a determinados campos do saber no desenvolvimento de outros campos. Trata-se, tão-somente, de circunscrever-se esta forma de participação aos aspectos que, realmente, sejam passíveis de ser iluminados pelo olhar específico de indivíduos de competência externa –evitando-se que tal participação extrapole os limites de confluência entre o campo do visitante e o campo visitado.

Tese defendida na presente reflexão crítica, o ensino do design, em particular o das matérias mais centrais e específicas de seus cursos, pressupõe –não a arregimentação de seus docentes com formação exclusivamente em design, mas–, imperativamente, isto sim, prolongado, efetivo e intensíssimo envolvimento e comprometimento de vida dos mesmos com esta atividade. Tal reclame é, afinal, absolutamente razoável. Pressupõe que dominem, a fundo, sua bibliografia clássica. Pressupõe que se assenhem, por completo, dos eixos principais de sua epistemologia. Pressupõe que conheçam, de trás para diante, seus modelos e modalidades pedagógicas. Quem ensina, por definição, há que ser notável e efetiva autoridade de conhecimento na matéria que ensina. E a matéria, no caso, é design –não outra. A matéria não se intitula: “multidisciplinaridade”. Não é uma matéria, por assim dizer, “relacional”. É, em si, matéria substantiva e objetiva. Apequena-se o campo do design e a própria noção do magistério ao se aceitar, reféns de uma mal-interpretada (e, até, em determinados casos, oportunista) noção de multidisciplinaridade, que pessoas com envolvimento de vida apenas parcial com o design sejam impropriamente alçadas à delicadíssima condição de ensiná-lo, cabendo-lhes, então, a sagrada prerrogativa de formar mentes e corações.

O design se trata, afinal, de um campo de conhecimento, um domínio legítimo, uma especialidade, uma especificidade epistemológica. É esta a razão que justifica a criação de cursos de graduação e pós-graduação na área: a área existe como tal. Porém, eis outra contradição: se for importante a formação em design para o corpo discente (argumento pela abertura de novos cursos), como não o ser para o corpo docente (postura que se evidencia no recrutamento de novos professores, recrutamento este que, apenas muito raramente, exige, em caráter eliminatório, ampla bagagem de vida dos mesmos na área específica do design)?

Como explicar, assim, em concursos públicos para o magistério de design, a continuada imposição de uma rigidez absoluta e draconiana quanto à dimensão vertical dos currículos de aspirantes à docência em design (apenas aceitando-se a inscrição de doutores), em flagrante contraste com uma flexibilização estonteante quanto à dimensão horizontal de seus currículos, isto é, quanto à natureza da real bagagem de vida de tais candidatos? Esta conjugação de, por um lado, absoluta rigidez na dimensão vertical dos currículos com, de outra parte, uma injustificável flexibilização da dimensão horizontal dos mesmos concorre, na prática, em termos efetivos, para bloquear o acesso de “nativos” do design ao magistério do próprio design. Isto se dá, pois, tratando-se o design de área emergente com relativamente poucos doutores titulados no país, a quase totalidade de candidatos à cátedra do design em concursos públicos termina por ser consti-

tuída por doutores... –mas não por designers. É ingênuo, porém, supor que tal concentração de não-especialistas, assim, por geração espontânea de conhecimento, haverá de formar especialistas de alto calibre.

A especificidade do design, compreende-se, torna-se um incômodo cisco nos olhos para parte dos não-especialistas que decidem mudar-se com armas e bagagens para esse novo campo. A especificidade do design passa a constituir-se, mesmo que inconscientemente, para alguns recém-chegados, em certo empecilho, em uma forma de entrave, como se fora um inoportuno dobrar de sinos a lembrá-los –e, talvez, ainda pior, a lembrar a todos– de que eles não são profundos conhecedores da matéria. Mas, afinal, como pode? Como não são especialistas, se as especialidades não de ser matéria, por definição, da alçada de especialistas? A resposta balsâmica, a tábua de salvação, a senha libertária, o salvo-conduto, o auxílio em boa hora dos céus, a carta de alforria, a redenção, a anestesia! a anistia ampla, geral e irrestrita, o comando peremptório de “Estátua!”, capaz de, instantaneamente, tudo paralisar e de intimidar a crítica a tais flagrantes incoerências, o grito de “Abre-te, Sésamo!”, o brado retumbante de “Liberou geral!”, o clamor engasgado, indignado mesmo, de socorro: “–Multidisciplinaridade!”

Bibliografia

- Benda, J. (2007). *A traição dos intelectuais (La trahison des clercs)*. São Paulo: Peixoto Neto.
- Bonsiepe, G. (2003). Sobre a relevância da HfG Ulm. In *Ulmer Modelle, Modelle nach Ulm*. Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz.
- Bricmont, J. e Sokal, A. (1999). *Imposturas intelectuais: O abuso da ciência pelos filósofos pós-modernos (Fashionable nonsense: Postmodern intellectuals' abuse of science)*. Rio de Janeiro: Record.
- Munari, B. (1979). *Artista e designer*. Lisboa: Editorial Presença.
- Platão. (s/f). *Apologia de Sócrates*. Diversas edições.
- Platão. (2003). *Parmênides*. São Paulo: Loyola.
- Wheen, F. *Como a picaretagem conquistou o mundo (How mumbo-jumbo conquered the world)*. Trad. Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Record: 2007.

Abstract: Recent trends in the extent of design education reveal the existence of a beneficial type of multidisciplinary, and another one of a dysfunctional nature. After boarding the advantages of the first type of multidisciplinary, that positive, propositional and informative one in the design field, this paper critically reflects on key aspects of the second, counterproductive form of multidisciplinary, which acts in an imposed and deforming manner, from the outside in. This paper then calls for a reaffirmation of the specific competence of design, favoring a more mature, clearly defined dialogue with neighboring fields and a richer more effective design pedagogy.

Key words: Multidisciplinary - Pedagogy - Fine Arts - Competencies - Knowledge.

Resumo: Evoluções recentes no ensino de design indicam a existência de uma modalidade fertilizadora de multidisciplinaridade e de outra modalidade percebida como inibidora. Após examinar importantes vantagens da primeira forma de multidisciplinaridade, aquela positiva, propositiva e informativa do campo do design, este artigo reflete criticamente sobre aspectos do segundo tipo de multidisciplinaridade, que

atuaria, de fora para dentro, de maneira contraprodutiva, impositiva e deformadora. Este artigo, então, argumenta em favor da reafirmação da competência específica do design, favorecendo um diálogo mais maduro e mais claramente definido com campos de conhecimento vizinhos, além de uma pedagogia do design mais rica e efetiva.

Palavras chave: Multidisciplinaridade - Pedagogia - Belas Artes-Competências - Conhecimento.

(*) **Luís Cláudio Portugal do Nascimento.** Formado em comunicação visual e projeto de produto pela Escola Superior de Desenho Industrial, no Rio de Janeiro. É mestre em concepção de produtos novos pela Ensam, École Nationale Supérieure d'Arts et Métiers, em Paris. Doutorou-se, na New York University, em educação de artes. É professor e pesquisador da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo.

La conceptualización del diseño

María Eugenia Sánchez Ramos (*)

Actas de Diseño (2016, marzo),
Vol. 20, pp. 237-240 ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: marzo 2011
Fecha de aceptación: julio 2012
Versión final: noviembre 2015

Resumen: El concepto diseño es polisémico, está inmerso en definiciones parciales de acuerdo a lo que se relaciona. De esta forma, teóricos e investigadores han propuesto sus puntos de vista los cuales enfatizan el diseño como el acto de crear algo material, concreto, bidimensional o tridimensional, hasta la estructuración de un espacio, imagen, u objeto intangible y virtual. La batalla por definir este concepto va más allá de la disciplina del diseño. Sin embargo, es el diseñador quien debe formular su propia definición del concepto, así como la estructuración de sus propios métodos en la difícil tarea de la comunicación visual.

Palabras clave: Conceptualización - Diseño - Pedagogía - Disciplina - Producto.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 240]

La definición del concepto de diseño

En mi concepción, el diseño es plural y se encuentra en un debate desde hace muchas décadas entre opiniones contrarias por definir el concepto, el papel de la tecnología y el proceso industrial, la primacía de lo útil, simple y accesible ante lo lujos y lo exclusivo, y el papel de la función, la estética, el ornamento y el simbolismo en objetos prácticos para el uso cotidiano. Por el contrario, existe una idea un poco más generalizada acerca de la función del diseñador la cual según Alan Swann (1990), consiste en resolver problemas de comunicación relativos a productos, conceptos, imágenes y organizaciones de forma original y precisa.

A continuación presento varias percepciones del concepto *diseño* que continuamente utilizamos en la docencia, y que se han ido renovando con el paso del tiempo. Ya que, como se ha explicado anteriormente, el diseño se encuentra en un proceso permanente de cambio porque se realiza en función del hombre y de sus necesidades. De acuerdo con Yves Zimmermann (1990) no existen criterios claros sobre como evaluar el diseño o a un diseñador. Probablemente por que no se acaba de entender lo que realmente es el diseño. Al no generar teoría se ha aplicado a los objetos diseñados los mismos criterios que se aplican a la obra de arte. (p. 65)

Wucius Wong (1995) en su libro *Fundamentos del diseño*, menciona que muchos piensan en el diseño como en al-

gún tipo de esfuerzo dedicado a embellecer la apariencia exterior de las cosas. (p. 41)

Cuando el diseño surge como disciplina en la Bauhaus y en la *Werkkunst*, se desató una premisa constante: integrar una teoría del diseño que sustentara axiológicamente y epistemológicamente esta actividad. "Las múltiples corrientes y direcciones del diseño se reflejan en el uso del concepto mismo. Desde un punto de vista teórico, un concepto se define mediante el análisis de sus rasgos características fundamentales". (Bürdek, 1994, p. 15)

En esta primera parte, durante los años sesenta y setenta, dominó un concepto de diseño unitario como el que sustentaba Gross (1983) en la *Grundlagen einer Theorie der Produktsprache* (Teoría comunicativa del producto), el cual establecía que el objeto de conocimiento del diseño y de la actividad del diseñador es el lenguaje del producto. En los años sesenta, en Alemania, Fred Staufenbiel (en Bürdek, 1994) proclamó que el diseño (la creación de la forma) establecía la unidad del valor cultural y del valor de uso del producto. (p. 16) Para los alemanes, el diseño se ha entendido como parte integral de los ámbitos político, social, económico y cultural.

En 1960, Gui Bonsiepe (en Bürdek, 1994, p. 16) propone interpretar al diseño como un medio a través del cual se pudiera alcanzar los siguientes objetivos: mejora de la calidad de medioambiental, aumento de la productividad, aumento de la calidad de uso, mejora de la calidad

visual o estética del artículo, aumento del volumen de las ventas de una empresa y fomento de la industrialización en los países del tercer mundo.

Siguiendo con Bürdek, en 1968, Max Bill definía: “El diseño tal como se ejerce, se enseña y se reclama, es una actividad no del todo diferente a la del peluquero, con la que se da por definida no solo su categoría sino también su utilidad práctica”. (p. 16)

Para 1979, el *Design Zentrum* de Berlín (en Bürdek, 1994, p. 17), describe al diseño dentro del contexto alemán con los siguientes postulados:

- El buen diseño no debe identificarse con la técnica del aspecto externo. La particularidad del producto debe ponerse de manifiesto mediante el diseño oportuno.
- La función del producto y su manejo deben ser visibles para ofrecer una clara lectura al usuario.
- El buen diseño debe mostrar los adelantos del desarrollo de la técnica.
- No se debe limitar al producto en sí, sino que también debe tener en cuenta cuestiones como la protección del medio ambiente, el ahorro energético, el reciclaje, la durabilidad y la ergonomía.
- El buen diseño debe tomar como punto de partida la relación entre el hombre y el objeto, considerando sobre todo aspectos como la seguridad y la medicina laboral.

De acuerdo con Zimmermann (1999), después en la década de los años ochenta, se descompone la integridad de diversas disciplinas generando diversidad de conceptos y descripciones que son arbitrarios y producto del pluralismo necesario y justificable.

En 1989 Andreas Brandolini (en Bürdek, 1994) expresaba:

Pienso que el diseño hoy en día debe estar en situación de reflejar las condiciones históricas, culturales y tecnológicas. La tradición ya no se corresponde con la continuidad histórica, sino que se ha convertido en ir y venir de acontecimientos contradictorios. (p. 17)

La evolución permanente del diseño

Retomando a Bürdek (1994) resalta que algunos diseñadores como Horst Oehlke son un ejemplo de como fueron sus propias definiciones de diseño ajustándose al tiempo que estaban viviendo. En un principio, en 1977, Oehlke propone no definir al diseño sino describirlo, intentando designar metas, tareas y el objeto a conformar por la industria partiendo de la experiencia práctica de la actividad creativa y educadora.

Para 1978, Oehlke replicó: “la creación de la forma no debe referirse únicamente a la parte del objeto perceptible por los sentidos, sino que el creador debería ocuparse también de los recursos que pudiera satisfacer las necesidades de la vida social e individual”. (p. 18)

Finalmente en 1988, abogaba por un enfoque integral del diseño, en el que propuso investigar el objeto en tres direcciones: como objeto de utilidad práctica y lo instrumental como objeto de comunicación social y como objeto de percepción sensorial.

La sociedad contemporánea está sometida a una aceleración constante de innovación tecnológica, órdenes económicos, así como mayores y complejas necesidades de comunicación y efectividad de mensajes en la transmisión de ideas. Por tanto, el diseño evoluciona permanentemente así como la forma de diseñar. Esto derivado de los estilos de vida y las necesidades individuales y colectivas. Por su parte, Peter Bonicci y Linda Proud (2000) definen al diseño como la actividad de comunicar mediante el lenguaje visual. Señalan que el lenguaje visual tiene sus cadencias, ritmo, tono, sintaxis, vocabulario, frases, oraciones, capítulos y formas. “Su especial poder está en dirigir el centro emocional ya que la gente puede observar imágenes con mente abierta y leer toda clase de significados” (p. 12). Argumentan que en el ámbito cerebral las interpretaciones pueden variar, pero el diseño es un medio para que el sentimiento y la razón se concilien reduciendo los desacuerdos.

Yves Zimmermann (1998) en su libro *Del diseño*, hace una reflexión sobre el término diseño y lo define de la siguiente manera:

El Diseño es una práctica contingente cuyas técnicas, metas y objetivos están en un proceso continuo de cambio. Es una suerte de concepción y planeación cuyo fin da como resultado un producto, sea un objeto material, o un servicio o sistemas inmateriales. (p. 66)

El concepto fundamental de la representación de lo real o de lo imaginario sigue siendo hoy el paradigma rector en el diseño de objetos icónicos.

Para Joan Costa (2003) diseñar para los ojos es diseñar para el cerebro, expresa:

El diseño hecho para los ojos constituye hoy el medio fundamental de la comunicación social. Su designio más noble es trabajar para mejorar el entorno visual, hacer el mundo inteligible y aumentar la calidad de vida, aportar informaciones y mejorar las cosas, difundir las causas cívicas y de interés colectivo y la cultura. (p. 11)

Costa menciona la importancia de la información, la cual está vinculada a las emociones. Destaca que el diseño tiene también acepciones negativas como seducir a favor de las ideologías y los fundamentalismos, fomentar el consumismo salvaje y alienante, generar ruido y contaminar el entorno urbano, ser cómplice del desprecio de las identidades culturales y de la libertad individual y colectiva (p. 11). Luz del Carmen Vilchis (2004), formula una definición complementaria del término:

El diseño es un proceso o labor metodológica destinada a proyectar, coordinar, seleccionar y organizar un conjunto de elementos teóricos como la lingüística, semiótica, retórica, la sintaxis visual y prácticos como la aplicación de técnicas y materiales para producir objetos visuales y/o auditivos destinados a emitir mensajes específicos a grupos determinados. (p. 8)

Aunado a esta forma de concebir el diseño como un ente multidisciplinario, Jaime Irigoyen Castillo (1998) menciona

na que el diseño es una práctica ampliamente relacionada con otros campos del saber con la particularidad de ser entendida como fundamentalmente creativa.

Irigoyen entiende al diseño dentro del ámbito social:

El conocimiento del diseño como función social, dentro de su campo de acción teórico-práctico, tiene como objetivo brindar elementos de corroborabilidad a la ciencia en general y a las disciplinas sociales en particular, al momento de comprobar la viabilidad de sus propuestas en la transformación de la naturaleza. (p. 10)

Para Norberto Chaves (1990), el diseño es, en sentido estricto, una práctica técnica que surge por exigencia del desarrollo de la sociedad industrial, íntimamente asociada a la idea de producto industrial. El diseño es, por tanto, la cultura de la industria. Sin embargo este mismo desarrollo histórico, ha reforzado el atributo semiótico del diseño, cualidad que lo distingue de cualquier otro tipo de figuración.

Jesús Solanas Donoso (1985) explica: “El diseño es un arte vivo y dinámico, es un tema clave de la cultura y civilización contemporáneas que a nadie puede ser ajeno” (p. 5). Aunque la palabra diseño es utilizada hoy, enfatiza el autor, con reiterada insistencia, aplicada a los más diversos objetos de uso cotidiano, a formas de comunicación gráfica y visual o a determinadas actividades profesionales creativas, intentar la definición del mismo es correr el riesgo de caer en una fórmula poco precisa. En mi opinión, la palabra diseño, en castellano equivale a trazo o delineación de formas por medios gráficos, lo que lo convierte en término análogo de dibujo, esto de acuerdo a los diccionarios y enciclopedias (Diccionario Enciclopédico UTHA, 2005). Otra acepción más cercana sería la de dibujo o esquema de la forma de algún objeto que va a crearse con un fin concreto. Es decir, la descripción gráfica de algo que va a realizarse materialmente, esto de acuerdo a enciclopedias técnicas (Enciclopedia Técnica de la educación Santillana, 2000). En ambos casos la definición abarca sólo ciertas etapas del proceso excluyendo la planificación, en la cual interviene la generación de la idea y la consideración de los medios técnicos y tecnológicos que son requeridos para la concreción del diseño.

Como ya lo he referido anteriormente, en el aspecto teórico, el tema acerca de la definición del diseño ha sido estudiado en publicaciones referidas a aspectos sociológicos y psicológicos de la disciplina o tratado de establecer ideas, presupuestos o paradigmas sobre lo que debe basarse la práctica del mismo. Esto ha contribuido a que vaya delimitando en parte, su concepto, su metodología y su lenguaje.

Las ideas, actitudes y valores que han transmitido los diseñadores y teóricos antes mencionados, desde mi punto de vista no son absolutos, sino condicionados. Las soluciones de diseño son efímeras, puesto que están en constante cambio las necesidades, preocupación de los diseñadores, los fabricantes y la sociedad. El diseño actualmente se percibo como una actividad integradora, que en un sentido amplio conjunta el conocimiento de múltiples campos y disciplinas para lograr resultados particulares. Esta actividad posee tanto una dimensión

semántica como una técnica, y la respuesta del usuario al producto es parte esencial del campo de investigación. Concluyo que donde quiera que exista una imagen, un mensaje visual, un objeto ó un utensilio está el diseño. Nada se crea sin antes haber sido estudiado en cada uno de sus aspectos. Considerando los problemas conceptuales y de significado acerca de la definición del diseño, de lo que no cabe la menor duda es que el diseño es una práctica en la que se forjan y determinan ideas y formas que han de materializarse posteriormente mediante procedimientos manuales y mecánicos. Como profesional del diseño, considero que quienes estamos involucrados en esta actividad tenemos una definición propia que vamos construyendo a lo largo de nuestra vida; Defino el diseño como todo aquello que reviste un carácter de uso o de lenguaje, donde es preciso considerar todas sus circunstancias antes de ser realizado o producido de forma definitiva, ajustándose no sólo a cuestiones del usuario, sino de tipo social, cultural y económico.

Nuestro tiempo exige formar profesionales críticos, que construyan nuevos paradigmas, exploren diversos enfoques y posibilidades de síntesis. Es momento de reflexionar que como docentes tenemos que construir nuestra propia conceptualización, y permitirles a nuestros alumnos estructurar libremente su definición acerca de su profesión.

Bibliografía

- Bonicci, P. y Proud, L. (2000). *Design Fundamentals*. México DF: Mac Graw Hill.
- Bürdek, B. (1994). *Diseño, teoría y práctica del diseño industrial*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Costa, J. (2003). *Diseñar para los ojos*. Bolivia: Colección Acosta.
- Diccionario Enciclopédico UTHA. (2005) *Diseño*. México DF: Editorial Unión Tipográfica Editorial Hispano Americana.
- Chaves, N. (1990). *La imagen corporativa, teoría y metodología de la identificación institucional*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Gros, J. (1983). *Grundlagen einer Theorie der Produktsprache*. Einführung (1er n°), Offenbach: Escuela Superior de Diseño.
- Irigoyen Castillo, F. (1998). *Filosofía y Diseño. Una aproximación epistemológica*. México DF: Universidad Autónoma de México.
- Oelhke, H. (1978). Determinación de la función del diseño industrial. En *1er Kolloquium su Fragen der Theorie un Methodik der industriellen Formgestaltung*, Halle.
- Solanas Donoso, J. (1985). *Diseño, arte y función*. Barcelona: Salvat.
- Swann, A. (1999). *Bases del diseño gráfico*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Vilchis, L. del C. (1989). *Métodos de diseño*. México DF: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Wong, W. (1995). *Fundamentos del diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Zimmermann, Y. (1998). *Del diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.

Abstract: Design concept is polysemic, definitions about it are partial and limited to which it relates. Thus, theorists and researchers proposed their views which emphasize design as the act of creating something material, two-dimensional or three-dimensional structure to a space, image, and virtual or intangible object. The problem to define this concept goes beyond the discipline of design, however, is the designer who must make his own definition of the concept and structuring their own methods in the difficult task of visual communication.

Key words: Conceptualization - Design - Pedagogy - Discipline -Product.

Resumo: O conceito de design é polissêmico, está imerso em definições parciais de acordo ao que se relaciona. Assim, teóricos e pesquisadores propuseram seus pontos de vista os quais enfatizam o design como o ato de criar algo material, concreto, bidimensional ou tridimensional, até a estruturação de um espaço, imagem ou objeto intangível e virtual. A batalha por definir este conceito vai além da disciplina do design, no entanto, é o designer quem deve formular

sua própria definição de design, bem como a estruturação de seus próprios métodos na difícil tarefa da comunicação visual.

Palavras chave: Conceitualização - Design - Pedagogia - Disciplina - Produto.

(*) **Ma. Eugenia Sánchez Ramos.** Profesora de tiempo completo en la Universidad de Guanajuato. Estudió Diseño Gráfico en la Universidad de Guanajuato, y cursó estudios de maestría en la UNAM. Posteriormente realizó el Doctorado en Arquitectura, Diseño y Urbanismo en la Universidad Autónoma del Estado de Morelos.

Índice alfabético por título

Aproximación al fenómeno de integración de las artesanías a la moda colombiana Astrid Mora De La Cruz.....pp. 210-214	La conceptualización del diseño María Eugenia Sánchez Ramos.....pp. 237-240
Constructivismo en la pedagogía del Diseño Industrial: ¿qué aprenden los alumnos? Miguel Ángel Ovalle Amarillo.....pp. 214-225	Nuevas technologies en la ingeniería de producto: la plataforma OpenDesignet-ODN Teresa Magal Royo, Begoña Jorda Albiñana y Rodrigo Lozano Suaza.....pp. 203-206
Diálogos sobre arte e tecnologia: uma abordagem sobre processos digitais interativos Andréia Machado Oliveira e Tania Mara Galli Fonseca.....pp. 194-200	Reflexión sobre la educación-aprendizaje para incentivar la creatividad en el estudiante de diseño Rebeca Isadora Lozano Castro, María Luisa Pier Castelló y Víctor Manuel García Izaguirre.....pp. 189-193
Distorções do mau uso da causa da multidisciplinaridade no design Luís Cláudio Portugal do Nascimento.....pp. 229-237	Seduzindo e interceptando: uma leitura foucaultiana da obra de Barbara Kruger Ana Beatriz Pereira de Andrade y Paula Rebello Magalhães de Oliveira.....pp. 225-229
El papel del diseño gráfico en el marketing deportivo Oswaldo Alberto Madrid Moreno, Javier Alejandro Santana Martínez, Carlos Ubaldo Mendivil Gastelum, et al.....pp. 200-203	Sistemas educativos, diseñando hoy para el mañana Daniel Eduardo Martínez Díaz.....pp. 206-210

Índice alfabético por autor

Galli Fonseca, Tania Marap. 194	Mendivil Gastelum, Carlos Ubaldop. 200
García Izaguirre, Víctor Manuelp. 189	Mora De La Cruz, Astridp. 210
Jorda Albiñana, Begoñap. 203	Ovalle Amarillo, Miguel Ángelp. 214
Lozano Castro, Rebeca Isadorap. 189	Pereira de Andrade, Ana Beatrizp. 225
Lozano Suaza, Rodrigop. 203	Pier Castelló, María Luisap. 189
Machado Oliveira, Andréiap. 194	Portugal do Nascimento, Luís Cláudiop. 229
Madrid Moreno, Oswaldo Albertop. 200	Rebello Magalhães de Oliveira, Paulap. 225
Magal Royo, Teresap. 203	Santana Martínez, Javier Alejandrop. 200
Martínez Díaz, Daniel Eduardop. 206	Sánchez Ramos, María Eugeniap. 237

Síntesis de las instrucciones para autores

Síntesis de las instrucciones para autores interesados en publicar en Actas de Diseño. Consultar las Bases Completas ingresando en www.palermo.edu/encuentro > publicaciones > actas de diseño

Los autores interesados en publicar en las Actas de Diseño, deberán enviar adicionalmente al ensayo, un abstract o resumen cuya extensión máxima no supere las 100 palabras en español, inglés y portugués que incluirá de 5 a 10 palabras clave. La extensión del ensayo completo no deberá superar las 10.000 palabras, deberá incluir títulos y subtítulos en negrita. Normas de citación APA. Bibliografía y notas en la sección final del ensayo. Deberá incluir también al final del documento un breve resumen del curriculum vitae de los autores (que contenga la formación profesional, títulos, posgrados y ocupación actual vinculada a lo académico e investigación con prioridad, cómo máximo 150 palabras). Los ensayos deben ser enviados de forma digital a través del sitio Web del Encuentro: www.palermo.edu/encuentro

Los ensayos o artículos que se reciben deben ser Originales, y los mismos son divididos en dos categorías: Resumen y Comunicación (ver para más detalle abajo en especificaciones)

Especificaciones generales de formato:

Formato del Archivo: Documento Word, en mayúscula y minúscula. Sin sangrías, ni efectos de texto o formatos especiales

Autores: Pueden tener uno o más autores (todos deben adjuntar su curriculum resumido en 100 palabras). El autor o autores interesados en publicar en Actas de Diseño deben ser profesionales y/o académicos de cualquier lugar del continente, que actúen en el campo del Diseño y la Comunicación Además sus artículos deben ser Originales.

Idioma: Idioma original de autoría (español o portugués)
Extensión mínima de la Comunicación 2.500 palabras y máxima 10.000 palabras. Deberá adicionalmente, incluir un resumen en español, inglés y portugués (100 palabras máximo) y de 5 a 10 palabras clave.

Imágenes: NO debe contener imágenes. Por el formato de la publicación se prefiere artículos de sólo texto. NO incluya imágenes, cuadros, gráficos o fotografías innecesarias.

Títulos y Subtítulos: En negrita, en mayúscula y minúscula

Fuente: Times New Roman

Estilo de la Fuente: Normal

Tamaño: 12 puntos

Interlineado: Sencillo

Tamaño de la página: A4

Normas de citación APA: Bibliografía y notas: en la sección final del artículo. Se debe seguir las normas básicas del Manual de estilo de publicaciones de la American Psychological Association APA (aplicable al tipo de artículo: Comunicación)

Para que un artículo sea publicado en Actas de Diseño (ISSN 1850-2032) debe ingresar en un proceso de evaluación y aprobación. Este proceso es organizado por la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, como coordinadora del Foro de Escuelas de Diseño (instituciones educativas de toda Latinoamérica), creado en el 2006 en el marco del Encuentro Latinoamericano de Diseño.

La Facultad cuenta con una Política Editorial, que canaliza y difunde en forma organizada y sistemática su producción. Lo cual le permite a la Facultad realizar una revisión previa de todas sus publicaciones. La Facultad está respaldada por un Comité Editorial y un Comité de Arbitraje. La formalización del Comité Editorial y de Arbitraje; además del diseño de la publicación están sujetos a normas de edición de las publicaciones científico tecnológicas.

Para garantizar la calidad de la publicación de Actas de Diseño, se convocó a los Miembros del Foro de Escuelas de Diseño para sumarse al Comité de Arbitraje y al Comité Editorial de la Facultad.

Para la aceptación de originales se utiliza un sistema de evaluación anónima realizada por el Comité Editorial quien deriva, a su vez, la selección al Comité de Arbitraje. El proceso de evaluación se realiza teniendo en cuenta los siguientes parámetros: Novedad de la temática, Aporte a las disciplinas y Ajuste a normas de trabajos científicos.

Consultas: Para mayor información escribir a: actasdc@palermo.edu // www.palermo.edu/encuentro

Actas de Diseño

Foro de Escuelas de Diseño

Facultad de Diseño y Comunicación

Universidad de Palermo

Buenos Aires, Argentina

Instituciones del Foro de Escuelas de Diseño

Durante el Encuentro Latinoamericano de Diseño se creó el Foro de Escuelas de Diseño que reúne a instituciones educativas que actúan en este campo.

A continuación se detallan los representantes de las instituciones que firmaron la carta de adhesión al Foro hasta la actualidad.

Las instituciones interesadas en adherirse comunicarse a foro@palermo.edu

Autoridades Académicas Firmantes (representantes de instituciones) por países:

Argentina

- Sebastián Javier Aguirre. Coordinador de Diseño Institucional, Colegio Universitario IES Siglo 21
- Elisa Anrique. Presidenta de la Fundación E. b. Anrique
- Dardo Arbide. Docente de la Tecnicatura Superior en Diseño de Interiores, Instituto Superior de Ciencias ISCI
- Arturo R. Arroquy. Rector, IDES Instituto de Estudios Superiores
- Roxana Cristina Becerra. Directora, Instituto Argentino de la Empresa
- María Isabel Bergmann. Jefa de Tecnicatura en Diseño y Producción Indumentaria, Escuela Provincial de Educación Técnica No. 2 EPET.
- Miriam Bessone. Coordinadora Ciclo Básico y de Taller Introdutoria, Universidad Nacional del Litoral
- Flavio Bevilacqua. Coordinador de la Carrera Diseño de Interiores y Mobiliario, Universidad Nacional de Río Negro
- María Inés Boffi. Coordinadora y docente de la Tecnicatura en Diseño de Interiores, Instituto Superior de Ciencias ISCI
- Drago Brajak. Decano, Facultad de Artes y Diseño, Universidad Nacional de Cuyo- UNCUYO
- Marcelo Andrés Brunet. Coordinador de la Carrera de Comunicación Social, Universidad Católica de Santiago del Estero
- María Cecilia Bondone. Jefa de Carrera Diseñador Gráfico, ICES Instituto Católico de Enseñanza Superior
- Osvaldo Caballero. Rector. Facultad de Ciencias Sociales y Administrativas, Universidad del Aconcagua
- Gustavo Orlando Caceres. Decano de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo, UNNE Universidad Nacional del Nordeste
- Pablo Calviño. Director, ITM Instituto Tecnológico de Motores
- Roberto Candiano. Rector. Carrera de Diseño Gráfico - Comunicación Visual, Gutenberg Instituto Argentino de Artes Gráficas
- Horacio Ángel Casal. Director de Diseño de Interiores y Mobiliario, Universidad Nacional de Río Negro
- Mirta Trinidad Caviglia. Directora. Instituto Superior del Profesorado de Arte de Tandil-IPAT
- Juan Pedro Colombo Speroni. Decano Facultad de Arquitectura y Urbanismo, Universidad Católica de Salta
- Olga Edit Corna. Directora, Escuela Superior de Diseño de Rosario
- Verónica Conti. Directora Académica, ESP Escuela Superior de Publicidad Comunicación y Artes Visuales
- Juan Manuel Cozzi. Rector, Instituto de Estudios Superiores IES
- Flavia Delego. Directora General, Escuela de Diseño y Moda Donato
- 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
- Patricia Ruth Dillon. Coordinadora de la Carrera de Diseño de Indumentaria, Instituto de Educación Superior Manuel Belgrano
- Raúl Drelichman. Coordinador Educativo, Escuela de Comunicación y Diseño Multimedial, Universidad de Maimónides
- Susana Dueñas. Directora Carrera de Diseño Asistido. Facultad de Informática y Diseño, Universidad Champagnat
- Claudio Ariel Enríquez. Docente, Instituto Superior del Sudeste
- Jorge Renato Echeagaray. Coordinador de Carrera de Diseño Web, Instituto Superior Santo Domingo
- Atilio Ramón Fanti. Presidente Consejo Directivo, Universidad Popular de Resistencia
- Jorge Filippis. Director de Carrera de Diseño Gráfico, USAL Universidad del Salvador
- María de las Mercedes Filpe. Vicedecana Departamento de Diseño, Universidad Argentina John F. Kennedy
- Cristian Fonseca. Relaciones Públicas, Extensión y Servicios. Área de Diseño, Instituto Superior Mariano Moreno
- Roberto Fonseca. Docente Titular en la asignatura Computación Gráfica III, Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño, Universidad Nacional de San Juan
- Anibal Fornaro. Vicedecano de la Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad del Este
- Mónica Diana Gárate. Presidenta, Instituto Superior de Comunicación Visual / Fundación Rosario Diseño
- Daniel Marcelo Santos Gelardi. Director Nivel Superior, Instituto Superior Nicolás Avellaneda
- Andrea Gergich. Directora, Gutenberg Instituto Argentino de Artes Gráficas
- María Elena Gnecco. Coordinadora del Área Diseño de Interiores, Instituto Superior de Ciencias ISCI
- Héctor René González. Director, Instituto Nacional Superior del Profesorado Técnico / Universidad Tecnológica Nacional
- Marina González. Coordinadora de la Carrera de Diseño Gráfico, Gutenberg Instituto Argentino de Artes Gráficas

- Marcelo Oscar Gorga. Director / Fundador, Instituto Superior de Diseño Palladio - Mar del Plata
- María Rosana Guardia. Directora. Área Diseño Gráfico, Escuela de Arte Xul Solar
- Guillermo J. Hudson. Director de la Escuela de Diseño, Instituto Superior Esteban Adrogué
- Miguel Irigoyen. Decano, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad Nacional del Litoral
- Carlos Kunz. Director, Carrera de Periodismo, Instituto Superior en Ciencias de la Comunicación Social.
- Carlos Kunz. Representante Legal, Instituto Superior de la Bahía
- Graciela Cristina Laplagne Bustos. Jefe del Departamento de Diseño. Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño, Universidad Nacional de San Juan
- Gisela Mariel Leguizamon Martínez. Coordinadora de Carrera, Área Comunicación, Universidad Católica de Santiago del Estero
- Juan Pablo Lichtmajer. Rector, Instituto de Diseño, Estrategia y Creatividad, Universidad de San Pablo de Tucumán
- Claudia Micaela López. Encargada del área de Prensa Secretaria de Extensión. Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño, Universidad Nacional de Córdoba
- Angelo Manaresi. Director, Representación en Buenos Aires, Università di Bologna
- María Alejandra Marchisio. Secretaria Académica, Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño, Universidad Nacional de Córdoba
- Alejandra Marinaro. Directora de la Escuela de Comunicación y Diseño Multimedial, Universidad Maimónides
- Amalia Soledad Martínez. Vicerrectora, Escuela Superior de Artes Aplicadas Lino Enea Spilimbergo
- Eugenia Cristina Martínez. Directora Académica, Fundación Educativa Santísima Trinidad
- Raúl Martínez. Secretario de Educación. Diseño de Modas, CETIC Centro de Estudios Técnicos para la Industria de la Confección
- Claudio Raul Martini. Director, Instituto Superior de la Bahía
- Alejandra Massimino. Directora de la Diseño de Modas, CETIC Centro de Estudios Técnicos para la Industria de la Confección
- Roberto Mattio. Director de la Carrera de Ingeniería Industrial. Facultad de Ingeniería, Universidad Austral
- Raúl Horacio Meda. Decano de la Facultad de Arquitectura y Diseño, Universidad Católica de la Plata UCALP
- Daniela Mendoza. Coordinadora de la Carrera de Diseño Gráfico y Visual, Instituto de Estudios Superiores IES
- Olga Ester Mieres. Directora, Instituto Tecnológico N°4 San Isidro.
- Marcelo Andrés Moreno. Coordinador de Carrera de Diseño Interactivo, La Metro. Escuela de Comunicación Audiovisual
- Sandra Navarrete. Directora de la Carrera de Diseño. Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño, Universidad de Mendoza
- Julio Ochoa. Director General y Fundador, Instituto Superior de Diseño Aguas de la Cañada - Córdoba
- Laura Ochoa. Directora Académica, Instituto Superior de Diseño Aguas de la Cañada - Córdoba
- María Inés Palazzi. Directora de la Carrera de Licenciatura en Diseño Gráfico Facultad de Humanidades, Universidad del Norte Santo Tomás de Aquino
- Lucas Passeggi. Director Carreras de la Comunicación, Diseño de Imagen y Sonido. Facultad de Humanidades, UCSF Universidad Católica de Santa Fe
- Julio Putallaz. Docente e Investigador, Facultad de Arquitectura y Urbanismo, UNNE Universidad Nacional del Nordeste
- Eduardo Gabriel Pepe. Coordinador de la Carrera de Diseño Gráfico y Publicitario, Instituto de Educación Superior Manuel Belgrano
- Graciela Inés Pérez Pombo. Profesora de la Carrera de Diseño Gráfico, Instituto Superior del Profesorado de Arte de Tandil- IPAT
- Jorge Porcellana. Director de Estudios, I.M.A.G.E. Instituto de Medios Avanzados, Gráficos y Electrónicos
- Pablo Quintela. Director Académico, ESP Escuela Superior de Publicidad Comunicación y Artes Visuales
- Cecilia Ribecco. Jefa de Área Diseño de la Carrera de Técnico en Diseño Gráfico y Comunicación, Escuela Provincial de Artes Visuales n° 3031 "Gral. Manuel Belgrano"
- Sergio Andrés Ricupero. Profesor de la Carrera de Diseño Gráfico, Instituto Superior del Profesorado de Arte de Tandil- IPAT
- María Graciela Rodríguez. Docente, Fundación E b. Anrique
- Mónica Graciela Rodríguez. Directora, Centro de Artes y Diseño Floral
- Rocío Evangelina Rodríguez. Encargada del Departamento de Extensión y Comunicación Institucional, La Metro. Escuela de Comunicación Audiovisual
- Liliana Salvo de Mendoza. Coordinadora Institucional, Escuela de Diseño en el Hábitat
- José Lucas Sánchez Mera. Decano de la Facultad de Ingeniería, Universidad Nacional de Jujuy
- Mauricio Santinelli. Jefe de Área de la Carrera de Diseño Industrial, Instituto Superior de Comunicación Visual / Fundación Rosario Diseño
- Mario Santos. Vice-rector, Universidad del Cine
- Yanina Santucho Bonetto. Directora de la carrera de Diseño Gráfico, Colegio Universitario IES Siglo 21
- Jorge Seen. Decano Facultad de Artes, Universidad Nacional de Misiones.
- Victoria Solís. Directora de la Licenciatura en Diseño Gráfico, Universidad Blas Pascal – Córdoba
- Mónica Sturzenegger. Rectora / Directora Académica, Fundación Universitas / ISFU
- Mariana Lia Taverna. Coordinadora Carrera Diseño de Indumentaria, Integral Taller de Arquitectura
- Delia Raquel Tejerina. Jefa del Departamento Industria de la Indumentaria, Escuela Provincial de Educación Técnica No. 2 EPET
- María Lucila Testi. Coordinadora de la Carrera de Diseño de Indumentaria, Instituto de Estudios Superiores IES
- María Marcela Vicente. Coordinadora Académica de la Licenciatura en Diseño Gráfico y Comunicación Audiovisual, Universidad CAECE
- María Carolina Villanueva. Coordinadora del Área Diseño Institucional, UCSF Universidad Católica de Santa Fe

- Claudia Cecilia Willemoës. Jefa de la Carrera Diseño de Interiores, Facultad de Arquitectura y Urbanismo, Universidad Católica de Salta

Bolivia

- Gonzalo Ruiz Martínez. Rector. Facultad de Tecnología y Arquitectura, Universidad Privada del Valle
- Alberto Sanjinés Unzueta. Vicerrector Académico, Universidad Privada Boliviana UPB
- Guillermo A. Sierra Gimenez. Docente de la Carrera Diseño Integral, Universidad Autónoma Gabriel René Moreno
- Ingrid Steinbach. Decana Facultad Humanidades y Comunicación, Universidad Privada de Santa Cruz de La Sierra UPSA
- Hans van den Berg. Rector Nacional. Diseño Gráfico y Comunicación Visual, Universidad Católica Boliviana San Pablo
- Marcia Zamora Muñoz. Jefe de Carrera Diseño Integral, Universidad Autónoma Gabriel René Moreno

Brasil

- Lucia Acar. Coordinadora da Pós-Graduação em Artes Visuais. Design Gráfico e Design de Moda, Universidade Estácio de Sá
- Ana Magda Alencar Correia. Coordinadora del Curso de Licenciatura en Diseño. Centro Artes e Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco
- Mohamed Amal. Coordinador de Relações Internacionais, FURB - Universidade Regional de Blumenau
- Everton Amaral Da Silva. Coordinador del Curso de Diseño. Design / ICET, Universidade Feevale
- Marcos Andruchak. Chefia do Departamento de Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Norte
- Regina Alvares Dias. Profesor efectivo, Escola de Design, Universidade do Estado de Minas Gerais – VEMG-
- Alexandre Sá Barretto da Paixão. Coordinador da Graduação, Instituto de Artes, Universidade do Estado do Rio de Janeiro
- José Élcio Batista. Asesor de Relaciones Institucionales e Internacionales, Faculdade Católica do Ceará
- Re-nato Antonio Bertão. Coordinador Curso de Diseño Industrial, Universidade Positivo
- Eliane Betazzi Bizerril Seleme. Chefe Departamento Académico de Dibujo Industrial, Universidade Tecnológica Federal do Paraná UTFPR
- Carolina Bustos. Directora del Curso de Design, Escola Superior de Propaganda e Marketing – ESPM
- Júlio César Caetano da Silva. Coordinador Curso de Bacharelato em Design. Faculdade de Design, UniRitter Centro Universitario Ritter dos Reis
- Carlos Eduardo Cantarelli. Rector, Universidade Tecnológica Federal do Paraná UTFPR
- Nancy Claudiano Cavalcante. Coordinadora de Curso, FUCAPI Fundação Centro de Análise, Pesquisa e Inovação Tecnológica
- Airton Márcio Cruz. Professor de Design Gráfico, Faculdade de Tecnologia INAP
- Celina de Farias. Vicepresidente Instituto Zuzu Angel.
- André de Freitas Ramos. Docente Departamento Comunicação Visual, Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro

- Susana de Jesus Fadel. Reitora, IASCJ- Universidade do Sagrado Coração
- Danielle De Marchi Tozatti. Chefe do Departamento de Design, Universidade Estadual de Londrina
- Anselmo Fábio de Moraes. Rector, UDESC Universidade do Estado de Santa Catarina
- Mauren Leni De Roque. Coordinadora Pedagógica, Facultad de Comunicación social, Universidade Católica de Santos
- Maria do Céu Diel de Oliveira. Professora Associada, Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais
- Syomara do Santos Duarte Pinto. Professora Assistente Curso de Estilismo e Moda. Instituto de Cultura e Arte, Universidade Federal do Ceará
- Marizilda dos Santos Menezes. Coordenadora do Programa de Pós-graduação em Design. Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, UNESP Universidade Estadual Paulista
- Antonio Martiniano Fontoura. Coordenador do Curso do Programação Visual, Escola do Arquitetura e Design, Pontifícia Universidade Católica do Paraná.
- Cynthia Freitas de Oliveira Enoque. Coordenadora de Curso Design, Centro Universitário de Belo Horizonte, UniBH
- Mariane Garcia Unanue. Professora, Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade Federal de Juiz de Fora
- Nilson Ghirardello. Director de Unidade, Facultad de Arquitetura, Artes e Comunicação, UNESP Universidade Estadual Paulista
- Luiz Cláudio Gonçalves Gomes. Docente, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Fluminense
- Cristiane Aparecida Gontijo Victer. Coordenadora de Curso, Sociedade Dom Bosco de Educação e Cultura/ Faculdade de Arte e Design
- Walkiria Guedes de Souza. Professora Assistente Curso de Estilismo e Moda. Instituto de Cultura e Arte, Universidade Federal do Ceará
- Haenz Gutierrez Quintana. Coordinador del Núcleo de Diseño Social. Departamento de Expressão Gráfica, Universidade Federal de Santa Catarina
- Alex Enrique Lipszyc. Director General, Panamericana Escuela de Arte e Design
- Wilson Kindlein Júnior. Coordinador do Programa de Pós-graduação em Design. “Design & Tecnologia”, Universidade Federal do Rio Grande do Sul
- Evandro José Lemos Da Cunha. Diretor Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais UFMG
- Cristiane Linhares de Souza. Coordinador do Curso Design Gráfico, Faculdade de Tecnologia INAP
- Marco Lorenzi. Director, Istituto Europeo di Design, Sede Brasil
- Gelça Regina Lusa Prestes. Diretor Geral. Curso de Design de Interiores, Faculdade Montserrat
- Maria de Lourdes Luz. Diretoria Acadêmica Escola de Design, Universidade Veiga de Almeida
- Nara Sílvia Marcondes Martins. Coordenadora do Curso de Design. Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade Presbiteriana Mackenzie

- Lauer Alves Nunes dos Santos. Diretor do Instituto de Artes e Design. Curso de Artes Visuais - Habilitação em Design Gráfico, Universidade Federal de Pelotas
 - Carlos Henrique Oliveira e Silva Paixão. Reitor, Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora
 - Carlos Ramiro Padilha Fensterseifer. Coordenador do curso de Design de Moda. Design de Moda bacharelado, Centro Universitário Metodista IPA
 - Maria da Conceicao Pereira Bicalho. Professora Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais UFMG
 - Ana Beatriz Pereira de Andrade. Docente Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, UNESP Universidade Estadual Paulista
 - Celso Pereira Guimarães. Professor / Chefe do Departamento de Comunicação Visual, Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro
 - Rodrigo Pissetti. Coordenador do Curso de Design, Faculdade da Serra Gaúcha FSG
 - Rodrigo Antonio Queiroz Costa. Professor Curso Design, Centro Universitário de Belo Horizonte, UniBH
 - Rodrigo Antonio Queiroz Costa. Professor de Design Gráfico, Faculdade de Tecnologia INAP
 - Ursula Rosa da Silva,. Directora do Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas
 - Leila Maria Reinert do Nascimento. Docente Curso Desenho Industrial, Universidade Presbiteriana Mackenzie
 - Jacqueline Ávila Ribeiro Mota, Vice-diretora Escola de Design, Universidade do Estado de Minas Gerais - UEMG
 - Hugo Reis Rocha. Coordenador do Curso Superior de Tecnologia Em Design Gráfico, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Fluminense
 - Marcio Rocha. Docente Faculdade de Artes Visuais, Universidade Federal de Goiás
 - José Guilherme Santa-Rosa. Docente Del Departamento de Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Norte
 - Maria Paula Serrano Gómez. Docente Investigador, Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño, Universidad del Norte.
 - Reginaldo Schiavini. Coordinador Graduação em Design Gráfico e de Produto, UCS Universidade de Caxias do Sul
 - Zuleica Schincariol. Docente Curso Desenho Industrial, Universidade Presbiteriana Mackenzie
 - Nelson Luis Smythe Junior. Professor Adjunto, Design de Moda e Design Gráfico, Universidade Tuiuti do Paraná
 - Marcelo Silva Pinto. Docente, Departamento de Tecnologia da Arquitetura e do Urbanismo, Universidade Federal de Minas Gerais
 - Sérgio Luís Sudsilowsky. Coordenador Académico, SENAI/ CETIQT
 - Cyntia Tavares Marques de Queiroz. Coordenadora do Curso de Estilismo e Moda. Instituto de Cultura e Arte, Universidade Federal do Ceará
 - Mauro Trojan. Presidente da Associação Mantenedora. Curso de Bacharelado em Design, Faculdade dos Imigrantes FAI
 - Pergentino Vasconcelos Junior. Reitor, Arquitetura e Design de Moda, Centro Universitário do Espírito Santo- UNESC
 - Amilton Jose Vieira Arruda. Chefe de departamento de Design, Universidade Federal de Pernambuco
 - Carlos Roberto Zibel Costa. Coordenador do Curso de Design, USP Universidade de São Paulo
- Chile**
- Gino Álvarez Castillo. Director Escuela de Diseño Gráfico, Universidad del Bío-Bío (Chillán)
 - Alejandra Amenábar Álamos. Coordinadora Área Gráfica y Editorial, Escuela de Diseño, Universidad Diego Portales
 - Gonzalo Antonio Aranda Toro. DNA, Director Nacional Área de Diseño, Instituto Profesional y Universidad Santo Tomás
 - Santiago Aránguiz Sánchez. Decano Facultad de Diseño, Universidad del Pacifico
 - Ricardo Baeza Correa. Director Escuela de Diseño, Universidad de la Serena
 - Daniela Paz Caro Krebs. Docente Departamento de Arquitectura y Diseño, Universidad de los Lagos
 - Carmen Raquel Corvalán Iribarra. Asesora de evaluación de la UTED Unidad Técnica Educativa, DuocUC - Fundación Duoc de la Pontificia Universidad Católica de Chile
 - Carlos René De la Vega Riffo. Director de Carreras de Diseño Gráfico y Diseño y Producción Gráfica Digital, Instituto Profesional Alpes - Escuela de Comunicaciones
 - Pilar del Real Wespahl. Directora Escuela de Diseño, Universidad Tecnológica Metropolitana
 - Germán Espinoza Valdés. Director de la Escuela de Diseño, Universidad Mayor
 - Juan Luís Fernández. Coordinador Académico Escuela de Diseño, Universidad UNIACC
 - Herman Fuentealba. Director de Carrera, Escuela de Decoración y Dibujo, Instituto Profesional ESUCOMEX
 - Allan Garviso Dufau. Jefe de Carrera de Diseño, Universidad Viña del Mar
 - Verónica de las Mercedes Henríquez Acuña. Jefe de Carrera de Diseño Gráfico Profesional del Instituto Profesional Santo Tomás, Universidad Santo Tomás
 - Álvaro Nicolás Huirimilla Thiznau. Coordinador Centro de Estudios de los Nuevos Medios de la Escuela de Diseño, Universidad de Valparaíso
 - José Korn Bruzzone. Asesor Ingeniería y Diseño, INACAP / Universidad Tecnológica de Chile
 - Pía Alejandra, Linderman Varoli. Directora de la Escuela de Diseño Industrial, Universidad del Bío-Bío (Concepción)
 - Luis López Toledo. Coordinador Académico Carrera Diseño y Empresa, Escuela de Diseño y Empresa, Universidad San Sebastián
 - Julio Enrique Martínez Valdés. Director, Departamento de Diseño, Universidad Tecnológica Metropolitana
 - Adriana Celia Mercado. Coordinadora Académica Escuela de Diseño de Vestuario y Textiles, Universidad del Pacifico
 - Claudia Miguieles. Jefe de Carrera de Diseño Gráfico, Universidad de Concepción Instituto Profesional Virginio Gómez
 - María Angélica Miño Campos. Directora Carrera de Diseño, Instituto Profesional de Chile
 - Carolina Montt. Directora Escuela Diseño de Interiores, Universidad del Pacifico

- Rodrigo Muñoz Leiva. Director de Carrera Diseño, Instituto Profesional Virginio Gómez
- Luz Eugenia Núñez Loyola. Docente de la Escuela de Diseño, Universidad de Valparaíso
- Catalina Petric Araos. Directora del Área de Diseño y Comunicación, INACAP / Universidad Tecnológica De Chile
- Juan Carlos Poblete. Director Escuela de Diseño Gráfico, Universidad del Pacifico
- Jaime Prieto Gaete. Director del Departamento de Diseño y Tecnología de la Facultad de Arte, Universidad de Playa Ancha, Valparaíso
- Exequiel Ramírez Tapia. Rector Escuela de Diseño, Universidad Santo Tomás – Antofagasta
- Oscar Rivadeneira Herrera. Director de Carrera, INACAP / Universidad Tecnológica de Chile
- José Rodríguez. Rector, Universidad Técnica Federico Santa María
- José Salvador Sanfuentes Palma. Rector, Instituto Profesional Arcos
- Patricia Zúñiga. Jefe Carrera Diseño, Universidad de los Lagos
- Félix Augusto Cardona Olaya. Docente Programa de Diseño Industrial, Universidad Católica de Pereira
- Olga Lucia Castellanos Marin. Decana encargada de la Escuela de Comunicación y Bellas Artes, Corporación Unificada Nacional de Educación Superior- CUN
- Jorge del Castillo Delgado. Director de Especialización en Gerencia de Diseño, Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano
- Jose Luis Céspedes Garrido. Director del Programa de Mercadeo y Publicidad, Facultad de Ciencias Económicas, Universidad de la Costa- CUC
- Albert Corredor Gómez. Representante Legal y Presidente, Escuela de Comunicación, CENSA Centro de Sistemas de Antioquía
- María Alejandra Córdoba Perdomo. Docente, Diseño de Modas, Corporación Unificada Nacional de Educación Superior
- Oscar Augusto Fiallo Soto. Docente Facultad de Ingenierías y Arquitectura, Universidad de Pamplona
- Diana Libeth Florez. Docente e Investigadora, Universitaria de Investigación y Desarrollo UDI
- Andrés Santiago Forero Lloreda. Director Programa Diseño Industrial, Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano

Colombia

- Daniel Durán Barrera. Secretario General, Corporación de Educación Superior CE-ART
- Jairo Enrique Altahona Quijano. Coordinador Diseño de Interiores, Corporación Educativa ITAE / Universidad Manuela Beltrán
- Mirtha Jeannethe Altahona Quijano. Directora del Programa Diseño de Modas, Corporación Educativa ITAE / Universidad Manuela Beltrán
- Fernando Alberto Álvarez Romero. Profesor Asociado Programa de Diseño Industrial, Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano
- Hernando Ángel Madrid. Director de Programa Diseño Gráfico, Facultad de Comunicación, Artes y Diseño, Universitaria de Investigación y Desarrollo UDI
- Ricardo Ávila Gómez. Director Fundador, Escuela Colombiana de Diseño Interior y Artes Decorativas ESDIART
- Ricardo Barragán González. Director, Departamento de Diseño, Pontificia Universidad Javeriana
- Astrid Isidora Barrios Barraza. Docente de tiempo completo, Programa de Diseño de Modas, Universidad Autónoma del Caribe
- Jeanette Bergsneider Serrano. Directora Diseño de Interiores, Corporación Educativa ITAE / Universidad Manuela Beltrán
- Gabriel Bernal García. Director del Programa Académico Profesional de Publicidad y Marketing Creativo, Corporación Escuela de Artes y Letras
- Felipe Bernal Henao. Decano Facultad de Diseño, Universidad Pontificia Bolivariana
- Juan Carlos Cadavid Botero. Rector, Escuela de Ingeniería, Fundación Escuela Colombiana de Mercadotecnia ESCOLME
- Danilo Sebastián Calvache Cabrera, Docente, Departamento de Diseño- Facultad de Artes, Universidad de Nariño
- María Isabel Cárdenas. Directora Diseño de Modas, Fundación de Educación Superior San José
- María Gladys Galindo Lugo. Rectora, Corporación Universitaria de Ciencia y Desarrollo UNICIENCIA
- Francisco Gallego Restrepo. Rector, CESDE Formación Técnica
- Henry Enrique Garcia Solano. Director Programa de Diseño Industrial, Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia
- Egda Ruby García Valencia. Decana Facultad de Artes Visuales, Fundación Universitaria Bellas Artes
- María Fernanda Giraldo Maya. Rectora Comfenalco Valle Nipanamericana, Fundación Universitaria Panamericana Comfenalco Valle.
- Gonzalo Gómez. Profesor de planta Facultad de Arquitectura y Diseño, Pontificia Universidad Javeriana
- Yaffa Nahir I. Gómez Barrera. Docente del Programa de Diseño Industrial, Universidad Católica de Pereira
- Rocío Piedad Gómez Castillo. Directora del Programa Profesional en Diseño Grafico, Fundación Universitaria del Área Andina
- Wilson Orlando Gomez Gomez. Coordinador de la Unidad Académica de Ciencias de la Comunicación, Corporación Universitaria Minuto de Dios
- Wilson Alejandro González Cárdenas. Coordinador Área de Investigación Programa Tecnología en Comunicación Gráfica, Corporación Universitaria Minuto de Dios
- Carlos Mario González Osorio. Director Diseño de Espacios y Mercadeo Visual, Arturo Tejada Cano
- María de los Ángeles González Pérez. Profesora Facultad de Arquitectura y Diseño, Universidad de los Andes
- Juan Carlos González Tobón. Jefe de programa Diseño Gráfico, Facultad de Humanidades, Universidad Cooperativa de Colombia (sede Pereira)
- María del Pilar Granados Castro. Docente del Departamento de Diseño, Universidad del Cauca
- Edgar Eduardo Gualteros Rincón. Director de Movilidad Estudiantil Internacional, Institución Universitaria Politécnico Granacolombiano

- Paola Harris Bonet. Coordinadora del Programa de Diseño Industrial, Universidad del Norte
- Juan G. Herrera Soto. Director Programa de Diseño Gráfico, Escuela de Arquitectura, Universidad Pontificia Bolivariana.
- Néstor Hincapié Vargas. Rector. Facultad de Comunicación, Universidad de Medellín
- Martha Inés Jaramillo Leiva. Rectora, Fundación Academia de Dibujo Profesional
- Roberto Efraín Jurado Jurado. Rector, Universitaria Virtual Internacional
- Luís Alberto Lesmes. Director del grupo de investigación Polisemia Digital, Universidad Autónoma de Colombia
- Felipe César Londoño López. Director del Doctorado en Diseño y Creación, Universidad de Caldas
- Fray Ernesto Londoño Orozco. Rector y representante legal, Universidad de San Buenaventura (Cali)
- María Patricia Lopera Calle. Docente investigadora, Facultad de Producción y Diseño- Escuela de Diseño Pública, Institución Universitaria Pascual Bravo.
- Carlos Manuel Luna Maldonado. Presidente, Asociación Colombiana Red Académica de Diseño
- Claudia Cecilia Medina Torres. Docente Escuela de Diseño Industrial, Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia
- María Elena Mejía Mejía. Rectora, Corporación Academia Superior de Artes
- Luis Mejía Puig. Director del Programa de Diseño Industrial, Universidad ICESI
- Henry Montealegre Murcia. Decano Facultad de Arquitectura, Arte y Diseño, Universidad Autónoma del Caribe
- Edgar Andrés Moreno Villamizar. Docente del pregrado de Diseño Industrial, Universidad del Norte
- Juan Diego Moreno Arango. Docente, Facultad de Artes y Humanidades, Instituto Tecnológico Metropolitano
- José Eduardo Naranjo Castillo. Director Programa ACUNAR de la Escuela de Diseño Industrial, Universidad Nacional de Colombia
- Julián Antonio Ossa Castaño. Director del Programa de Diseño industrial, Universidad Pontificia Bolivariana
- Alejandro Otalora Castillo. Director departamento Diseño Industrial, Universidad Autónoma de Colombia
- Juan Carlos Pacheco Contreras. Profesor de planta Facultad de Arquitectura y Diseño, Pontificia Universidad Javeriana
- Leonardo Páez Vanegas. Director de Departamento Académico de Diseño y Artes, Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano
- Guillermo Páramo Rocha. Representante Legal – Rector, Fundación Universidad Central
- Esperanza Paredes de Estéves. Rectora, Universidad de Pamplona
- Paula Andrea Patiño Zapata. Directora Programa Diseño Industrial, Universidad de San Buenaventura
- Carmen Adriana Pérez Cardona. Directora Programa de Diseño Industrial, Universidad Católica de Pereira
- Guillermo Andrés Pérez Rodríguez. Profesor de planta Facultad de Arquitectura y Diseño, Pontificia Universidad Javeriana
- Carlos Alberto Pinilla. Director Carrera de Diseño Gráfico, Corporación Educativa Taller Cinco Centro de Diseño
- Carlos Alberto Pinto Santa. Decano Facultad de Artes Integradas, Universidad de San Buenaventura
- Dolly Viviana Polo Florez. Profesora Asociada, Programa de Diseño de Vestuario, Universidad de San Buenaventura (Cali)
- Boris Quintana Guerrero. Director, Área de Investigaciones, Centro de Estudios Interdisciplinarios para el Desarrollo
- Vaslak Rojas Torres. Docente Tiempo Completo de Carrera Auxiliar, Instituto Tecnológico Metropolitano
- Cielo Quiñones Aguilar. Directora de la Especialización en Diseño y Gerencia de producto para la Exportación, Programa de Posgrado, Pontificia Universidad Javeriana
- Miryam del Carmen Restrepo Escobar. Jefe Programa Diseño de Modas, ESDITEC Escuela de Diseño
- Miguel Ángel Ruiz. Profesor Programa Diseño Industrial, Universidad del Norte
- Edgar Saavedra Torres. Docente-Investigador, Escuela de Diseño Industrial, Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia
- Luz Mercedes Sáenz Zapata. Docente del Programa de Diseño Industrial, Universidad Pontificia Bolivariana
- Laura Judith Sandoval Sarmiento. Jefe del Programa de Diseño Gráfico de la Facultad de Artes, Universidad del Cauca
- Martha Helena Saravia Pinilla. Docente del Departamento de Diseño, Pontificia Universidad Javeriana
- Fernando Soler. Rector, ECCI - Escuela Colombiana de Carreras Industriales
- Carlos Roberto Soto Mancipe. Jefe de Programa de Diseño y Producción Gráfica, Corporación Universitaria UNITEC
- Luís Arturo Tejada Tejada. Director General de la Escuela de Diseño, Escuela de Diseño & Mercadeo de Moda Arturo Tejada Cano
- Luis Fernando Téllez Jerez. Coordinador del Programa Tecnología en Diseño de Comunicación Visual, Fundación Universitaria Comfenalco Santander UNC
- Mario Fernando Uribe O. Jefe Departamento de Publicidad y Diseño, Universidad Autónoma de Occidente
- Jairo Luis Valencia Ebratt. Coordinador de Investigaciones, Universidad Autónoma del Caribe
- Amparo Velásquez López. Directora de Diseño de Vestuario, Universidad Pontificia Bolivariana
- Amparo Velásquez López. Miembro del Consejo Directivo y Asamblea, Asociación Colombiana Red Académica de Diseño
- Emilia Sofia Velásquez Velasco. Directora del Programa de Diseño de Modas, Universidad Autónoma del Caribe
- Luis Rodrigo Viana Ruiz. Jefe del programa de Comunicación Gráfica Publicitaria, Universidad de Medellín
- Juan Carlos Villamizar. Asistente Departamento de Publicaciones, Corporación Educativa Taller Cinco Centro de Diseño
- María Cecilia Vivas de Velasco. Rectora. Facultad de Arte y Diseño, Colegio Mayor del Cauca
- Fabio León Yepes Londoño. Encargado del Programa de Diseño Gráfico, Fundación Universitaria Luis Amigó- Funlam
- Edward Zambrano Lozano. Docente Investigador, Diseño Industrial- Grupo de Investigación Fénix, Usos y Productor. Universidad Autónoma de Colombia

- Lina María Zapata Pérez. Profesora Programa de Comunicación Gráfica Publicitaria, Universidad de Medellín
- Freddy Zapata Vanegas. Director del Departamento de Diseño, Universidad de los Andes
- Gloria Inés Zuleta Roa. Docente, Institución Universitaria Colegio Mayor de Antioquía

Costa Rica

- Adrián Gutiérrez Varela. Director Académico de la Facultad de Comunicación, Universidad Americana
- Gabriela Villalobos de la Peña. Directora Escuela de Diseño Publicitario, Universidad Veritas

Ecuador

- Damian Almeida Bucheli. Docente, Facultad de Diseño, Universidad Técnica del Norte
- Roberto Paolo Arévalo Ortiz. Docente Investigador. Diseño Gráfico, Facultad de Ciencias de la Comunicación, Universidad Nacional de Chimborazo (UNACH)
- Santiago Fabián Barriga Fray. Docente Investigador. Diseño Gráfico, Facultad de Ciencias de la Comunicación, Universidad Nacional de Chimborazo (UNACH)
- Hugo Carrera Ríos. Rector, Instituto Metropolitano De Diseño
- Luis Coloma Gaibor. Rector de la Facultad de Arquitectura y Diseño, Universidad Interamericana del Ecuador
- Diego Córdova Gómez. Coordinador Diseño Grafico Publicitario, Facultad de Ciencias Sociales y Comunicación, Universidad Tecnológica Equinoccial
- Daniel Dávila León. Coordinador de Asuntos Exteriores y Relaciones de Posgrado, Facultad de Diseño, Arquitectura y Artes, Universidad Técnica de Ambato
- Jorge Dousdebés Boada. Decano de la Facultad de Ciencias Sociales y Comunicación, Universidad Tecnológica Equinoccial
- Taña Elisabeth Escobar. Docente investigadora, Universidad Técnica de Ambato
- Juan Carlos Endara Chimborazo. Coordinador de Carrera de Diseño Digital y Multimedia, Universidad Tecnológica Indoamérica
- Alex David Espinoza Cordero. Subdirector de Diseño Gráfico, Universidad Metropolitana
- Ruth Estefanía García Villareal. Directora de Área de la Carrera de Diseño de Modas, Tecnológico Sudamericano
- Milton Herrera. Director de Investigación de la Carrera de Diseño Gráfico, UTC Universidad Técnica de Cotopaxi
- Angel Ernesto Huerta Vélez. Rector, Instituto Superior Tecnológico Rumiñahui
- Belinda Marta Lema Cachinell. Rectora, Tecnológico de Formación Profesional Administrativo y Comercial
- Andrea Daniela Larrea Solórzano. Docente Carrera de Diseño, Universidad Tecnológica Indoamérica.
- Camilo Luzuriaga. Rector, Instituto Superior Tecnológico de Cine y Actuación
- Aldo Maino Isaias. Director Ejecutivo, Facultad de Comunicación Social, Universidad Internacional del Ecuador
- Silvia Elena Malo de Mancino. Directora Escuela de Investigación de Arte y Diseño, Universidad Técnica Particular de Loja
- Ana Elizabeth Moscoso Parra, Directora Encargada Escuela de Diseño, Universidad Tecnológica San Antonio de Machala.

- Cecilia Naranjo Álava. Decana Facultad de Diseño, Arquitectura y Artes, Universidad Técnica de Ambato.
- Vilma Lucía Naranjo Huera. Coordinadora de Investigación de la Carrera de Diseño Gráfico, UTC Universidad Técnica de Cotopaxi
- Patricia Núñez de Solórzano. Directora de la Carrera de Diseño Gráfico Multimedia, Tecnológico Espíritu Santo
- Paúl Pulla A. Director de Carrera de Diseño, Instituto Tecnológico Sudamericano
- William Javier Quevedo Tumailli. Director, Carrera de Diseño Gráfico, Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad Nacional de Chimborazo
- Eladio Rivadulla. Decano Facultad de Diseño, Universidad Tecnológica Israel
- Eduardo José Rodríguez Meliá. Docente, Instituto Tecnológico Superior de Artes Visuales
- Carlos Leonardo Ronquillo Bolaños. Coordinador de Carrera de Diseño Gráfico Publicitario, Universidad Tecnológica Equinoccial UTE
- Ángel Marcel Souto Ravelo. Vicerrector Académico, Instituto Tecnológico Superior de Artes Visuales
- Carlos Torres de la Torre. Docente y Miembro del Comité de Carrera de Diseño de la Facultad de Arquitectura, Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Esteban Torres Díaz. Profesor Facultad de Diseño, Universidad del Azuay
- Javier Villacrés Manzano. Director Académico, Tecnológico Sudamericano
- Pamela Villavicencio Romero. Coordinadora de la carrera de Diseño Gráfico y Comunicación Visual, Facultad de Comunicación, Universidad Casa Grande.

El Salvador

- Jeannette Lartategui. Directora Escuela de Diseño Gráfico. Facultad de Ciencias y Humanidades, Universidad Don Bosco
- Sandra Lisseth Meléndez Martínez. Coordinadora General de la Escuela de Diseño “Rosemarie Vásquez Lievano de Ángel”, Universidad Dr. José Matías Delgado
- Mario Antonio Ruiz Ramírez. Rector. Humanismo, Tecnología y Calidad, Universidad Francisco Gaviira

España

- Carlos Albarrán Liso. Coordinador de Diseño Industrial, Centro Universitario de Mérida Universidad de Extremadura
- Enrique Ballester Sarrias. Director de la ETSID Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño, Universidad Politécnica de Valencia
- Luís Berges Muro. Director Departamento de Ingeniería de Diseño y Fabricación, Universidad de Zaragoza
- Antonio Corral Fernández. Director, GRISART Escola Superior de Fotografía
- Cayetano José Cruz García. Docente de Ingeniería Técnica de Diseño Industrial, Centro Universitario de Mérida / Universidad de Extremadura
- Marco Antonio Fernández Doldán. Director de la Dirección de Estudios de Diseño y Producción Audiovisual, CICE Escuela Profesional de Nuevas Tecnologías
- Sebastián García Garrido. Coordinador responsable del título de Diseño, Escuela Politécnica Superior de la Universidad de Málaga

- Christian Giribets Lefevre. Responsable Departamento de Marketing y Comunicación, BAU Centro Universitario de Diseño de Barcelona
 - Salvador Haro González. Decano, Facultad de Bellas Artes, Universidad de Málaga
 - Joaquín Ivars, Docente, Universidad de Málaga
 - Riccardo Marzullo. Director, Istituto Europeo di Design
 - Ana María Navarrete Tudela. Decana de la Facultad de Bellas Artes, Universidad de Castilla - la Mancha
 - Isabel Nóvoa Martín. Gestión y Comunicación, Instituto de Artes Visuales
 - Pedro Ochando. Profesor Departamento Proyectos Diseño de Productos, EASD Escola D'Art I Superior de Disseny de València
 - José Pastor Gimeno. Director Escuela Politécnica Superior de Gandía, Universidad Politécnica de Valencia
 - Juan Carlos Peguero Chamizo. Director del Centro. Ingeniería Técnica de Diseño Industrial, Centro Universitario de Mérida Universidad de Extremadura
 - Carlos Pereira Calviño. Director, Escuela Técnica de Joyería del Atlántico
 - Cristina Pertíñez. Representante en Argentina, Elisava Escola Superior de Disseny i Enginyeria de Barcelona
 - Elizabeth Plantada Miguel. Directora, BAU Centro Universitario de Diseño de Barcelona
 - José Manuel Santa Cruz Chao. Director Instituto de Innovación y Cultura Arquitectónica, Universidad Camilo José Cela
 - Bartolomé Seguí Miró. Director Escuela de Diseño, BLAU Escuela de Diseño – Mallorca
 - Carlos Suárez Fernández. Jefe de Estudios, Escuela Superior de Arte del Principado de Asturias
 - Tomás Miguel Vega Roucher. Docente de Diseño Industrial, Centro Universitario de Mérida Universidad de Extremadura
- Francia**
- Céline Breal. Vice President for Administration and Finance, Paris Collage of Art
- Guatemala**
- María Virginia Luna Sagastume. Directora Diseño Gráfico en Comunicación y Publicidad, Universidad del Istmo
 - Eduardo Valdes Barria. Rector, Universidad Rafael Landívar
- Honduras**
- Mario Leonel Castillo Amaya. Jefe Académico de la Escuela de Diseño Gráfico UNITEC/ CEUTEC
- México**
- Miguel Ángel Aguayo López. Rector. Facultad de Arquitectura y Diseño, Universidad de Colima
 - Gonzalo Javier Alarcón Vital. Docente Licenciatura en Diseño, Universidad Autónoma Metropolitana - Cuajimalpa
 - Mario Andrade Cervantes. Decano Ciencias del Diseño y la Construcción, Universidad Autónoma de Aguascalientes
 - Eduardo Arvizu Sánchez. Director Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad Autónoma de Tamaulipas
 - Kart Ayala Ruiz. Rector, Universidad del Sol
 - Carmen Dolores Barroso García. Docente División de Arquitectura, Arte y Diseño, Universidad de Guanajuato
 - Fabián Bautista Saucedo. Director de la Escuela de Ingeniería, CETYS Universidad
 - Jaime Bonilla Tovar. Rector, UMAG Universidad Mexicoamericana del Golfo
 - Felipe Cárdenas García. Coordinador Académico, UNICA Universidad de Comunicación Avanzada
 - Alejandra Castellanos Rodríguez. Vicerrectora Académica y de Formación, Universidad Motolinia del Pedregal
 - Norma Elena Castrezana Guerrero. Secretaria Académica, Facultad de Arquitectura, Benemérita Universidad Autónoma de Puebla
 - Arnaud Chevallier. Director de Posgrados en Ingeniería y Diseño, UDEM- Universidad de Monterrey
 - Rafael Cid Mora. Director General, Facultad de Arquitectura, Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.
 - Carmina Crespo Hernández. Directora de la Licenciatura en Diseño Gráfico, Centro de Estudios Gestalt
 - Aaron Roman Delgadillo Alaniz. Coordinación de Artes y Diseño, Universidad la Concordia
 - Rafael Fiscal Flores. Director de Planeación y Calidad Educativa, UMAG Universidad Mexicoamericana del Golfo
 - Luis Roberto González Gutiérrez. Director General, Instituto Tecnológico Superior de Puerto Vallarta
 - Marla Estrada Hernández. Rectora, UNICA Universidad de Comunicación Avanzada
 - Wendy Adriana Hernández Arellano. Coordinadora de la Licenciatura en Diseño Industrial, Facultad de Arquitectura y Diseño, Universidad Autónoma de Baja California (campus Mexicali)
 - Alejandro Higuera. Profesor Investigador, Universidad Autónoma del Estado de México
 - Martha Isabel Flores Avalos. Coordinadora Licenciatura de Diseño de la Comunicación Gráfica, Universidad Autónoma Metropolitana - Xochimilco
 - María Magdalena Flores Castro. Coordinadora Licenciatura en Diseño Gráfico, Universidad Cristóbal Colón
 - Claudia Cecilia Flores Pérez. Secretaria Académica y Docente – Investigadora, Universidad Autónoma de Zacatecas
 - Olivia Fragoso Susunaga. Docente – Investigadora de la Escuela Mexicana de Arquitectura, Diseño y Comunicación (EMADYC), Universidad La Salle
 - María Enriqueta García Abraham. Docente Escuela de Diseño Gráfico, Universidad Vasco de Quiroga
 - Guadalupe Gaytán Aguirre. Docente Departamento de Diseño, Universidad Autónoma de Ciudad Juárez
 - José Antonio González Muñoz. Rector, Universidad la Concordia
 - Sara Margarita Guadarrama Luyando. Directora Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica, Universidad Latina de América (UNLA)
 - Víctor Guijosa Fragoso. Coordinador Académico Área de Gestión y Administración, Universidad ANÁHUAC - México Norte
 - Diana Guzmán López. Coordinador del Área Diseño, Tecnología y Educación. Universidad Autónoma Metropolitana - Xochimilco

- Víctor Hugo Hermosillo Gómez. Docente Escuela de Diseño, Universidad de La Salle Bajío
 - Jorge Manuel Iturbe Bermejo. Director de la Escuela Mexicana de Arquitectura, Diseño y Comunicación (EMADYC), Universidad La Salle
 - Hildelisa Karina Landeros Lorenzana. Coordinadora de la Carrera de Diseño Gráfico, Centro de Ingeniería y Tecnología, Universidad de Baja California
 - Jesús Antonio Ley Guing. Director de la Facultad de Arquitectura y Diseño, Universidad Autónoma de Baja California (campus Mexicali)
 - Rebeca Isadora Lozano Castro. Coordinadora de la Carrera de Diseño Gráfico, Universidad Autónoma de Tamaulipas
 - Marco Antonio Luna Pichardo. Director, Facultad de Arquitectura y Diseño, Universidad Autónoma del Estado de México.
 - Oswaldo Madrid Moreno. Docente – Investigador Programa educativo de Licenciado en diseño grafico, Instituto Tecnológico de Sonora
 - Darío Malpica Basurto. Rector, Centro Universitario de Educación Contemporanea
 - Luis Roberto Mantilla Sahagún. Rector, Universidad Latina de América (UNLA)
 - Mario Alberto Méndez Ramírez. Director, Facultad de Artes Visuales, Universidad Autónoma de Nuevo León
 - Thelma Belén Mírolo. Directora de la Escuela de Artes y Comunicación, Universidad de Montemorelos
 - Laura Elena Moreno. Directora de la Escuela de Diseño, Universidad de La Salle Bajío
 - Marta Nydia Molina González. Coordinadora del Area del Proyección, Universidad Autónoma de Nueva León.
 - Martha Elena Núñez López. Directora de la Carrera de Diseño Industrial, Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey, ITESM, Sede Puebla
 - César Luis Peña Martínez. Rector, Área de Artes y Diseño, Universidad Lux
 - Alessandra Perlatti. Directora, Diseño Textil y Moda, UDEM- Universidad de Monterrey
 - Erika Rivera Gutiérrez. Docente Investigadora, Facultad de Arquitectura y Diseño, Universidad Autónoma del Estado de México
 - Joel Olivares Ruiz. Rector, Universidad Gestalt de Diseño
 - Ernesto Pesci Gaitán. Unidad Académica de Docencia Superior, Universidad Autónoma de Zacatecas
 - Jorge Pirsch Mier. Director Administrativo, UNICA Universidad de Comunicación Avanzada
 - Julio César Portillo Osorio. Director de Identidad e Imagen, Unidad Académica de Diseño y Arquitectura, Universidad Autónoma de Guerrero
 - Alejandro Rodríguez. Director de la Carrera de Diseño Industrial Sede Monterrey, ITESM Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey
 - Luis Rodríguez Morales. Jefe Departamento de Teoría y Procesos del Diseño, Universidad Autónoma Metropolitana - Cuajimalpa
 - Laura Saenz Belmonte. Secretaria de Planeación Estratégica, Universidad Autónoma de Nuevo León.
 - María Eugenia Sánchez Ramos. Docente de la escuela de Diseño, Universidad de Guanajuato
 - Luis Jorge Soto Walls. Coordinador General de Desarrollo Académico, Universidad Autónoma Metropolitana - Azcapotzalco
 - Israel Tapia Zavala. Docente de la Licenciatura en Diseño Gráfico, UANL Universidad Autónoma de Nuevo León
 - Celso Valdez Vargas. Coordinador del Colectivo de Docencia Teoría e Historia, Universidad Autónoma Metropolitana – Azcapotzalco
 - Mariana Vaquero Martínez. Coordinadora del Colegio de Diseño Gráfico, Universidad regional Tehuacan, Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.
 - Omar Vázquez Gloria. Jefe del Departamento de Representación y Coordinador de la Carrera de Diseño Gráfico, Universidad Autónoma de Aguascalientes
 - Luz del Carmen A. Vilchis Esquivel. Profesora de Carrera Titular, tiempo completo. Programa de Posgrado, Facultad de Artes y Diseño, Universidad Nacional Autónoma de México
 - Jorge Zambrano Garza. Director Académico, UNICA Universidad de Comunicación Avanzada
- Nicaragua**
- María Fabiola Espinosa Morazán. Decana, Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad Americana
 - Rina Marbella Rodas Téllez. Decana, Escuela de Diseño, Universidad Politécnica de Nicaragua
 - Kathia Sehtman Tiomno. Vicerrectora General, Universidad del Valle
- Panamá**
- Ricaurte Antonio Martínez Robles. Presidente Junta Administrativa, Universidad del Arte Ganexa
 - Luz Eliana Tabares Peláez. Rectora, Universidad del Arte Ganexa
- Paraguay**
- Eduardo Ramón Barreto. Docente de Diseño Gráfico, Universidad Nacional de Asunción
 - Sergio Arturo Colman Meixner. Director de la Carrera de Cinematografía, Universidad Columbia del Paraguay
 - Miguel Del Puerto Pompa. Vicedirector Carrera de Diseño Gráfico, Universidad Columbia del Paraguay
 - Jimena Mariana García Ascolani. Coordinadora del laboratorio de Diseño e Investigación, Facultad de Arquitectura y Diseño, Universidad Columbia de Paraguay
 - Gustavo Glavinich. Docente de la Carrera de Diseño Gráfico, Universidad Columbia del Paraguay
 - Alban Martínez Gueyraud. Director de La Caja, Universidad Columbia del Paraguay
 - Carlos Sebastián Ibarrola. Director de la Carrera de Diseño Gráfico, Universidad Columbia del Paraguay
 - Viviana Beatriz Lima Pereira. Directora de la Carrera de Diseño de Indumentaria y Textil
 - Enrique Marini. Director de Carrera de Diseño Gráfico y Comunicación Audiovisual, Universidad del Pacífico Privada
 - Marien Peggy Martínez Stark. Decana, Facultad de Ciencias Humanísticas y de Comunicación, Universidad Autónoma de Asunción.
 - Sanie Amparo Romero de Velazquez. Vicerrectora, Universidad Iberoamericana

- Verónica Viedma Paoli. Coordinadora Académica Facultad de Arte y Tecnología, Universidad Politécnica y Artística del Paraguay - UPAP

Perú

- José Felipe Barrios Ipenza. Director Gerente. Escuela de Diseño y Comunicación, Instituto Superior Tecnológico Continental
- Mercedes Berdejo Alvarado. Directora de la Dirección de Artes Gráficas Publicitarias, Universidad Peruana de Arte ORVAL
- Jenny Canales Peña. Directora de la Facultad de Comunicación y Publicidad, Universidad Científica del Sur
- Ariana Gabriela Cánepa Hirakawa. Directora de la Carrera de Diseño Gráfico, Instituto San Ignacio de Loyola
- Luís Alberto Cumpa González. Docente Facultad de Letras y Ciencias Humanas, Universidad Nacional Mayor de San Marcos
- Mariella Dextre de Herrera. Directora General, Instituto de Profesiones Empresariales INTECI
- Mariella Dextre de Herrera. Directora General de Diseño de Modas, Escuela de Moda & Diseño MAD
- Carmen García Rotger. Jefa del Departamento de Diseño Gráfico, Pontificia Universidad Católica del Perú
- Silvana García Varela. Gerente General/ Directora Académica, Instituto DIM Diseño, Imagen y Moda
- Marcelo Daniel Ghio. Decano, Facultad de Diseño y Comunicación, ISIL
- Víctor Oscar Guevara Flores. Director general, Instituto Peruano de Arte y Diseño - IPAD
- Olger Gutiérrez Aguilar. Director del Programa Profesional de Publicidad y Multimedia, Universidad Católica de Santa María
- Clara Huarniz Castillo. Coordinadora Académica. Instituto Toulouse Loutrec
- Rocío Lecca. Presidenta, Instituto Internacional de Diseño de Modas Chio Lecca
- Johan Leuridan Huys. Decano Facultad de Ciencias de la Comunicación, Turismo y de Psicología, Universidad de San Martín de Porres
- Yván Alexander Mendívez Espinoza. Director de la Escuela de Artes y Diseño Gráfico Empresarial, Universidad Señor de Sipán
- Rosa Mercedes Vertiz Reategui. Docente, Escuela de Diseño Geraldine
- Ana Iris, Moreno Salvatierra. Coordinadora académica, Instituto Toulouse Lautrec
- Ciro Palacios Garces. Docente de la Facultad de Comunicación, Universidad de Lima
- Julio Ernesto Paredes Núñez. Rector, Universidad Católica de Santa María
- Mihaela Radulescu de Barrio de Mendoza. Directora de Investigación del Departamento de Arte, Pontificia Universidad Católica del Perú
- Juan José Tanta Restrepo. Coordinador de Investigación, Escuela Académico Profesional de Arte y Diseño Gráfico Empresarial
- Hector Valcarcel Plaza. Director Académico, IESTP de Diseño Publicitario Leo Design
- Irma Roxana Velásquez del Aguila. Docente, Escuela de Diseño Geraldine

- Oswaldo Velásquez Hidalgo. Decano de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo, Universidad Ricardo Palma
- Rita Vidal Chavarri. Directora Carrera de Arte y Diseño Empresarial, Universidad San Ignacio de Loyola
- Rafael Vivanco. Coordinador Académico Carrera de Arte y Diseño Empresarial, Universidad San Ignacio de Loyola
- Rodrigo Vivar Farfan. Director de la Carrera de Diseño Profesional Gráfico, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas

Portugal

- António Lacerda. Assistente Curso de Design-Comunicação, Universidade do Algarve
- Joana Lessa. Docente Design de Comunicação, Universidade do Algarve

Puerto Rico

- Iliá López Jiménez. Directora Departamento de Comunicación Empresarial, Universidad de Puerto Rico, Recinto de Río Piedras
- Aurorisa Mateo Rodríguez. Decana Escuela Internacional de Diseño, Universidad del Turabo

República Dominicana

- Margaret R. Díaz Muñoz. Directora Escuelas de Diseño San Juan School, EDP University of Puerto Rico
- Sandra Milena Cadavid Gómez. Encargada del Centro de Excelencia en Multimedia, Instituto Tecnológico de las Américas ITLA
- Sandra Virginia Gómez Mañón. Coordinadora Escuela Diseño y Decoración Arquitectónica, Universidad Iberoamericana UNIBE
- Denisse Morales Billini. Directora - Docente Académica, Universidad Iberoamericana UNIBE

Uruguay

- Mónica Arzuaga Williams. Docente Facultad de Ciencias Humanas, Universidad Católica del Uruguay
- Fernando de Sierra. Director Instituto de Diseño, Universidad de la República
- Peter Hamers. Director, Peter Hamers Design School
- Eduardo Hipogrosso. Decano Facultad de Comunicación y Diseño, Universidad ORT – Uruguay
- Sally Machado Rodríguez. Directora General, Escuela Arte y Diseño
- Paola Papa. Coordinadora de Postgrados, Facultad de Ciencias Humanas, Universidad Católica del Uruguay
- Nelly Peniza. Jefe Programa de Comunicación Visual, Universidad de la República
- Andrés Rubilar. Director Académico de la Licenciatura en Diseño Gráfico y Rector, Instituto Universitario Bios
- Florencia Varela Gadea. Profesor de Alta Dedicación, Facultad de Comunicación, Universidad Católica del Uruguay
- Gustavo Wojciechowski. Catedrático asociado Escuela de Diseño de la Facultad de Comunicación y Diseño, Universidad ORT

Venezuela

- Carolyn Aldana. Dirección Académica, Instituto de Diseño Centro Grafico de Tecnología

- Liuba Alberti. Prof. Asistente, Universidad de los Andes
- Elvira Elena De Parés. Directora General, Instituto de Diseño Ambiental y Moda
- Amarilis Elías. Profesora Escuela de Diseño Gráfico, Universidad del Zulia
- Miguel Ángel González Rojas. Presidente Consejo Directivo, Instituto de Diseño Centro Grafico de Tecnología
- Nory Pereira Colls. Decana, Facultad de Arte, Universidad de Los Andes
- María Hortensia Pérez Machado. Decana Facultad de Arquitectura y Artes Plásticas, Universidad José María Vargas
- Ignacio Urbina Polo. Director General Comunicación Visual, PRODISEÑO Escuela de Comunicación Visual y Diseño
- Domingo Villalba. Coordinador, Instituto de Diseño Darias

Carta de adhesión al Foro de Escuelas de Diseño

La institución abajo firmante en su deseo de contribuir al desarrollo y fortalecimiento de las relaciones culturales entre y la República Argentina, considerando los tratados de cooperación bilaterales adoptados entre ambos estados, acuerda firmar la presente Carta de Adhesión al Foro de Escuelas de Diseño en los siguientes términos:

PRIMERO: El Foro de Escuelas de Diseño es un espacio académico creado por la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, para estrechar vínculos entre las instituciones educativas latinoamericanas que actúan en el campo del Diseño.

SEGUNDO: El objetivo central del Foro es contribuir al acercamiento, desarrollo y fortalecimiento de las relaciones académicas entre las instituciones participantes.

TERCERO: El Foro se propone como una instancia formal de vinculación, entre instituciones educativas, autoridades académicas y docentes de América Latina interesadas en compartir experiencias pedagógicas, reflexionar y comunicarse entre pares para intercambiar opiniones, producciones y material académico, para generar proyectos comunes y para ampliar las perspectivas del Diseño como profesión y como disciplina.

CUARTO: Pueden participar como miembros del Foro todas las instituciones educativas que actúan en el campo del Diseño de América que adhieran formalmente al mismo.

QUINTO: Las instituciones firmantes pueden hacerlo en el/los niveles institucionales que deseen (Universidad, Facultad, Carrera, Escuela, Instituto, Centro u otro). Se requiere la adhesión formal de/la máxima autoridad del nivel que adhiere. Las instituciones pueden tener más de un área o nivel institucional adheridos al Foro.

SEXTO: Cada institución y/o nivel institucional adherido al Foro designará un responsable del vínculo entre dicha institución y el Foro. La máxima autoridad del nivel institucional adherido puede autodesignarse. La institución puede cambiar esta designación las veces que considere necesario.

SÉPTIMO: 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.

DÉCIMO: Los responsables de cada institución adherente constituyen el Plenario del Foro, podrán comunicarse entre sí y con la coordinación a efectos de proponer e impulsar acciones entre todos o algunos de los miembros respetando el marco conceptual de creación del Foro (punto 3º de este documento).

Ver Adherentes por países en pp. 243-253

Para consultas y adhesión al Foro de Escuelas de Diseño: foro@palermo.edu / www.palermo.edu/dyc



Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo
Mario Bravo 1050. Ciudad Autónoma de Buenos Aires. C1175ABT. Argentina
www.palermo.edu