

AGENDA - COMISIONES 2016

El núcleo del Congreso son las Comisiones que han sido formadas en torno a las grandes áreas, temáticas y problemáticas de la Enseñanza del Diseño en la actualidad. Las mismas que constan de la presentación de las ponencias (comunicaciones y/o papers) enviadas por profesionales, académicos y/o docentes de toda Latinoamérica, que han sido aceptadas para formar parte de la agenda de actividades del Congreso, cada conferencia tendrá una **duración de 20 minutos y 20 minutos de debate y preguntas**, y la presentación de las mismas ha sido programada en tres sesiones (turno mañana, turno tarde y turno noche), dentro de cada horario se elaboran también conclusiones. El acceso es por riguroso orden de llegada hasta colmar la capacidad del Aula. No se reservan lugares.

Las Comisiones han sido organizadas en las siguientes áreas y temáticas:

1. PEDAGOGÍA DEL DISEÑO

[- Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos](#)

[- Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes](#)

[-. Calidad Educativa y Evaluación](#)

- Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos

Temáticas: Planes de Estudios. Contenidos curriculares. Programas de estudios de grado y posgrado. Experiencias y herramientas pedagógicas. Experiencias y recursos didácticos, lúdicos y creativos de enseñanza. Casos de Responsabilidad Social, su inclusión en los programas de estudios. Disciplinas proyectuales, campos de acción. Conceptos, Prácticas, Estrategias Pedagógicas, Recursos y Procesos Didácticos tradicionales vs. Estrategias creativas Innovadores. Diseño de métodos y estrategias para la enseñanza y el aprendizaje. Modelos educativos, etc.

[ver comisión 2015](#)

[ver conclusiones 2015](#)

- Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes

Temáticas: Estrategias de formación y perfeccionamiento docente. Capacitación y Actualización de conocimientos. Métodos tradicionales de Enseñanza vs. Métodos Innovadores. Planificación Docente. Capacitación docente vs. Experiencia profesional. Recursos Docentes, Técnicas y Métodos de Enseñanza. Técnicas de Aprendizaje Inteligente. Acción tutorial, Estrategias docentes para una nueva generación de alumnos, etc.

- Calidad Educativa y Evaluación

Temáticas: Formación Integral e interdisciplinaria. Planificación y Acciones para mejorar la calidad educativa. Políticas de actualización tecnológica, recursos de gestión institucional, instalaciones, espacios y sedes. Métodos para elevar la calidad en la educación en Latinoamérica. La Gestión en el ámbito educativo: servicio y producto. Soluciones eficientes para lograr competitividad en la educación latinoamericana. Criterios y Metodología de Evaluación. Los Procesos de corrección en el alumno y su impacto. Tipos de Evaluación Institucional y Docente. ¿Qué y Cómo Evaluar? Formas de Evaluar y de Calificar. Normativas y Standards Evaluativos, etc

2. CAPACITACIÓN PARA EMPRENDIMIENTOS Y NEGOCIOS

- Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría)

[- Mercado y Gestión del Diseño](#)

[- Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos](#)

- Mercado y Gestión del Diseño

Temáticas: Mercado y Diseño. Gestión, Marketing, Comunicación y Educación. Estrategias Empresariales. Diseño basado en el Usuario. Productos, Servicios, Marcas y Commodities. Herramientas de Gestión en Diseño. Diseño y formas de Negociación. Nuevas Tendencias en Educación y Nuevas Tendencias de Mercado. Procesos de innovación. El Diseño dentro del proceso de Producción. Competencias profesionales del diseñador como profesional. Herramientas y estrategias de negociación para gestionar el diseño. Modelos de Negocios. Industria. Branding Gestión estratégica de una marca. Educación en gestión y negocios de diseño, etc.

- Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos

Temáticas: Casos reales y experiencias de alumnos vinculados con empresas. Proyectos de alumnos con Casos Reales. ¿Cómo preparar académicamente a los alumnos para su futura inserción laboral? La Enseñanza actual enfocada a la adecuada inserción al mercado laboral de los nuevos profesionales. Programas de Inserción Laboral en el sector educativo. Realidad productiva y competitiva vs. Mercado Laboral. La importancia de los programas de pasantías. Profesionales Emprendedores vs. Profesionales Empleados. Formación académica enfocada al perfil emprendedor. Proyectos educativos Emprendedores y Proyectos educativos Integradores. El Rol de la Enseñanza en el desarrollo de proyectos emprendedores. Ejemplos de Emprendimientos Sustentables. Capacitación para Emprendedores. Formas creativas de enseñar a los emprendedores creativos. Emprendimientos: Industrias Creativas y/o Culturales. Semilleros e Incubadoras de Negocios aplicadas en el sector educativo, etc.

3. FORMACIÓN PARA UN DISEÑO INNOVADOR Y CREATIVO

[- Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales](#)

[- Nuevas formas de Producción, Tecnologías y Materiales](#)

[- Innovación Cultural](#)

[- Estudios Artísticos y Creativos](#)

- Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales

Temáticas: La Enseñanza del Diseño aplicada a los nuevos Entornos Digitales y Socioculturales. Diseño y Tecnología. El avance acelerado de la tecnología vs. los recursos reales que disponen las instituciones educativas en Latinoamérica. Carreras Multimediales Interactivas, las nuevas posibilidades de la industria y su real aplicación. La demandas del mercado: el alumno multitasking. Las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) en la Enseñanza del Diseño. Plataformas Virtuales: ¿Cómo enmarcar las nuevas carreras en el campo disciplinar del Diseño? ¿Las Nuevas Carreras exigen Nuevos Campos Profesionales? La Especialización vs. la Integración al momento de lanzar nuevas carreras. La Innovación en las Nuevas Carreras es aplicable a la realidad del Mercado Laboral. El surgimiento de los nuevos profesionales como Community Manager en los Social

Media, conocidos como operadores de Redes Sociales. El rol de las alianzas estratégicas con las empresas tecnológicas en la Universidad moderna.

Factibilidad. etc.

- Nuevas formas de Producción, Tecnologías y Materiales

Temáticas: La nueva era de la Enseñanza Interactiva: Aulas Virtuales, Sitios Web Interactivos, Portfolios Multimediales. Incorporación de nuevas Tecnologías de Producción. Modelos Pedagógicos Virtuales. Espacios y Estructuras de interacción: alumnos, educadores y empresas. Softwares Educativos y Creativos. Nuevos Materiales y Recursos a través del uso del Interfaces. La utilización de materiales en las carreras de Diseño y su importancia en los procesos de creación, producción y comunicación. La aplicación de las nuevas formas de producción, tecnologías y materiales de acuerdo a los diferentes lugares de aplicación. El uso de las Redes Sociales en el sector educativo, etc.

- Innovación Cultural

Temáticas: Procesos de creación, imposición y difusión de nuevas prácticas sociales y culturales. Investigaciones sobre innovación técnica que modifica la cultura. Tópicos qué hacen que una innovación sea una innovación cultural. Proyectos de diseño donde el bien para la cultura y la sociedad constituyen el criterio decisivo. Soluciones para problemas y desafíos socioculturales. Nuevas formas de comunicación y cooperación. El diseño en relación con las teorías de la sociedad y la política. Procesos y resultados, de la transformación de una idea en valor. Respuesta a necesidades o problemas reales de las personas. Diseño de utilidad socio-cultural.

- Estudios Artísticos

Se trata de experiencias de enseñanza que incluyan procesos artísticos o actividades particularmente creativas en carreras o programas vinculados al diseño. Pueden ser también investigaciones de los resultados de productos y espacios proyectados con fuerte influencia de la variable artística y creativa. Se incluyen trabajos que estudien la problemática del arte, la creatividad, el pensamiento lateral, la innovación en el Diseño.

4. INVESTIGACIÓN Y POLÍTICA EDITORIAL

[- Investigación. Metodología y Técnicas](#)

[- Estudios Académicos, Publicaciones y Política Editorial](#)

- Investigación. Metodología y Técnicas

Temáticas: Sistematización de la investigación. Acciones para fortalecer la investigación en el ámbito educativo. Campos y áreas innovadoras de investigación en Diseño. Programas de capacitación en investigación para docentes y alumnos. Formas de captación de recursos provenientes de organismos públicos y privados, nacionales e internacionales para la ejecución de las investigaciones en el marco de becas y convenios de cooperación. Casos exitosos de Políticas de apoyo a la investigación. Acciones y mecanismos de divulgación y generación de proyectos. Centros de Investigación en las instituciones educativas: área de acción y propuestas integrales, etc.

- Estudios Académicos, Publicaciones y Política Editorial

Temáticas: Presentación de libros: desarrollo del contenido y proceso de edición. Políticas editoriales que utilizan las instituciones educativas en Latinoamérica. Procesos de Edición educativa. Editoriales educativas. Apoyo y financiamiento para publicaciones educativas. Formas de Difusión, etc.

5. SUSTENTABILIDAD Y ECODISEÑO EN LA ENSEÑANZA

[- Diseño, Medioambiente y Ecología](#)

[- Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje](#)

- Diseño, Medioambiente y Ecología

Temáticas: Estrategias pedagógicas de Diseño Sustentable. Diseño y Responsabilidad Social Sustentable. Procesos de Producción orientados a Mercados Sustentables. Generación de conocimientos y conciencia sustentable desde las diferentes disciplinas del Diseño. Casos y Experiencias de procesos de Diseños Sustentables dentro del sector educativo. Procesos Sustentables para una Gestión a favor del Medioambiente desde la educación. Educación para la Sustentabilidad: hacia el conocimiento y resolución de las problemáticas ambientales. Recursos Sustentables e Interdisciplinarios. EcoDiseño: Diseñando un futuro con bajo impacto ambiental, etc.

- Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje

Temáticas: Selección, uso y reuso de Recursos Naturales, Locales, económicos, biodegradables, no contaminantes y Reciclados. Tecnologías Sostenibles en los

procesos de Diseño. Técnicas y Herramientas para gestionar recursos materiales, tecnológicos y de producción. Procesos de extracción, producción, transformación y transporte de materiales sostenibles aplicados al ámbito educativo. Experiencias y Casos pedagógicos sobre la utilización de materiales y tecnologías sostenibles. Estudios sobre nuevos materiales y recursos sostenibles. Materiales y fuentes renovables: Energías Alternas. Impacto Ambiental y Utilización de Residuos. Programas de Recolección y Reciclado de Residuos. Diseño Sustentable con materiales reciclados: casos exitosos de alumnos. Especialización y capacitación en tecnologías e impacto ambiental de materiales, etc.

6. IDENTIDAD, CULTURA Y TENDENCIAS EN DISEÑO

[6.1 Observatorio de Tendencias](#)

[6.2 Identidades Locales y Regionales](#)

[6.3 Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía](#)

- Observatorio de Tendencias

Temáticas: Tendencias Innovadoras en las diferencias disciplinas del Diseño. Herramientas pedagógicas para detectar tendencias de Diseño en los nuevos mercados. Tendencias Globales vs. Tendencias Locales en Diseño. Coolhunter: Relevamiento de información sobre temas de moda o Tendencias. Consultoría de Tendencias. Sistemas de búsqueda de Tendencias de Diseño y su inserción en el campo educativo a nivel Latinoamericano. Generación de conceptos teórico prácticos de las Tendencias Macro y Micro de los diferentes procesos de producción. Observatorios de Tendencias su importancia en la creación de nuevas oportunidades de generación de acciones y espacios de creación. Desarrollo de metodologías y líneas de conocimiento, acción y difusión de las diferentes Tendencias en Diseño. Jornadas y Reflexiones académicas para la generación e implementación de Tendencias Creativas en Diseño. Aplicación de tendencias en los diferentes procesos: gestión, diseño, producción y comunicación, etc.

- Identidades Locales y Regionales

Temáticas: Diseño Territorial: Identidades y Estrategias locales. Diseño Regional y su inserción en los mercados globales. Experiencias pedagógicas sobre identidades locales y regionales. Diseño e Identidad Regional: Elementos socioculturales y geográficos. Ejemplos y Casos históricos de arquitectura, objetos y diseño aplicados al contexto actual. Memoria Social vs. avances tecnológicos como afecta a las identidades regionales y locales. Productos regionales y locales, Análisis morfológico

y semiótico, Patrimonios Culturales. Propuestas pedagógicas y metodológicas para la enseñanza e integración de las identidades locales, etc.

- Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía

Temáticas: Diseño y Artesanía hacia la construcción de identidad. Objetos y Artefactos de estudio: análisis de los procesos de elaboración y aspectos socioculturales. Técnicas alternativas de transformación del Diseño Artesanal. Discursos Sociales entre Arte, Artesanía y Diseño. Ejemplos de Artistas inmersos en el proceso de creación y diseño. Dialéctica existente entre Arte, Artesanía y Diseño en la Formación Académica. Nuevas Perspectivas del Diseño, las Artes, las Artesanías y la interrelación de las diferentes disciplinas en el mercado actual,