

La Red de Investigadores en Diseño es una iniciativa de la Universidad de Palermo coordinada por su Instituto de Investigación en Diseño. (vinculos.palermo@gmail.com)

## > 320 Ponencias en el Foro de la Red de Investigadores en Diseño 2024

El III Foro de Miembros de la Red de Investigadores en Diseño se realiza en la modalidad VIRTUAL el lunes 26, martes 27, miércoles 28, jueves 29 de febrero y viernes 1 de marzo 2024.

Participan los miembros (investigadores, autoridades y docentes), presentando brevemente sus trabajos y resultados, sus ideas y propuestas, sus logros y proyecciones vinculados a la Investigación en Diseño desde una perspectiva amplia e interdisciplinaria.

La modalidad Foro incluye todo tipo de investigación teórica, aplicada y/o proyectual, finalizada o en proceso. Desde trabajos de investigadores en equipos institucionales a proyectos de docentes en sus cátedras con sus estudiantes. De autores independientes y estudiantes avanzados a acciones y emprendimientos editoriales y de difusión disciplinar y profesional.

El Foro como las otras acciones de la Red está destinado a presentar, difundir y vincular a investigadores, autoridades, académicos y profesores que contribuyen con sus investigaciones (y la de sus estudiantes), con sus reflexiones y ensayos en la consolidación de la disciplina en sus instituciones, ciudades y países.

El III Foro de la Red de Investigadores en Diseño junto con el VIII Plenario de Directores y Directoras de Líneas de Investigación integran el evento de Investigación en Diseño 2024 (Plataforma Colaborativa). El VIII Plenario de Directores y las Directoras tiene 26 Líneas activas de Investigación.

**La participación en el Foro y el Plenario es libre y gratuita.** Se requiere inscripción previa en: [Investigación en Diseño 2024](#) [modalidad virtual]

### Agenda Investigación en Diseño 2024, por día, sala y hora.

Ver más: [www.palermo.edu/redinvestigadores/agenda](http://www.palermo.edu/redinvestigadores/agenda)

### Comisiones

El III Foro de la Red de Investigadores en Diseño 2024 se organiza en 37 comisiones en cuatro días con más de 500 expositores. A continuación se transcriben las presentaciones organizadas por día, hora, sala y comisión.

### Martes 27 de Febrero 2024 III Foro Red de Investigadores en Diseño

09:00 - Sala 1 • Comisión: Moda [A]

• **Autor: Marcelo Henrique Nascimento Almeida y Prof. Dra. Carina Santos Silveira**

**Mail de Contacto:** marcelohenri997@gmail.com  
csssilveira@ufba.br - Brasil

**Título:** Design: Moda Conceitual e Emoção

**Institución:** Universidade Federal da Bahia - UFBA

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Este presente artigo, tem como objetivo influenciar na prática metodológica do projeto de design, direcionado a resultados eficazes. Para isso, o esclarecimento desses eixos será apontado ao decorrer da pesquisa, partindo do aprofundamento teórico. A pesquisa, ainda aponta para o tangenciamento da moda, da emoção e da sustentabilidade. A pesquisa conclui que a moda conceitual e o design emocional integram-se à sustentabilidade ambiental uma vez que a relação emocional com os produtos de moda, a memória por estes associada, amplia o ciclo de vida e a redução do descarte.

**Palabra chave:** Moda Conceitual; Design Emocional; Sustentabilidade.

• **Autores: Gabriela Alatsis, Juan Martín Bello**

**Mail de Contacto:** jmbello@live.com.ar - Argentina

**Título:** La incorporación de diseño en espacios considerados periféricos. Usos y significaciones en circuitos del Área Metropolitana de Buenos Aires.

**Institución:** Instituto de Investigaciones Gino Germani, FADU, UBA

### Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):

Durante los años cercanos al último cambio del siglo el diseño de indumentaria se consolidó en Argentina como un espacio de producción autónomo. Expresado al inicio en las producciones de egresados y egresadas de la Carrera de Diseño de Indumentaria y Textil de la UBA, el diseño logró constituirse como un saber experto y valorado también por agentes que se encontraban por fuera del ámbito académico más restringido. Desde entonces, el diseño comenzó a ser cada vez más demandado por empresas dirigidas a públicos más amplios, que incluyen grandes marcas comerciales o fabricantes mayoristas de indumentaria.

El objetivo de esta ponencia es caracterizar los modos en que el diseño es incorporado y comprendido al interior de dos espacios de circulación de indumentaria que no pertenecen a los circuitos más reconocidos. Para esto, se abordaron los casos de la zona comercial del barrio porteño de Flores y de un conjunto ferias situadas en la zona

sur del Gran Buenos Aires que agrupan a distintos emprendimientos que incorporan diseño. Los datos analizados fueron producidos a partir de distintas técnicas cualitativas que incluyen observación participante y entrevistas en profundidad.

• **Autora: Gabriela Chung Huamán**

**Mail de Contacto:** gabrielachung@gmail.com - Perú

**Título:** Resignificando el corset: Una mirada íntima a sus efectos adversos, la sexualización del cuerpo y los estereotipos de belleza en la mujer contemporánea

**Institución:** PUCP - Pontificia Universidad Católica del Perú

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Pensar en Diseño de Moda sin analizar los efectos que ha venido generando en su usuario a lo largo del tiempo sería un desacierto, debido a la influencia interdependiente que existe entre ambos. Dentro del margen de esta relación, el ser humano que viste las prendas se ha visto influenciado por conceptos, creencias, costumbres y estereotipos establecidos socialmente, los cuales, en su mayoría, corresponden al rol de género asignado al nacer. La presente investigación centrará su enfoque en el público femenino, especialmente en su relación con el cuerpo, su sexualización, y los estereotipos de belleza impuestos y perseguidos.

La moda, además de ser un espacio y un medio para la expresión subjetiva, subversiva y de protesta, se comporta como uno de los principales agentes reguladores de tendencias y dominación de masas. En ese sentido, estudiar el consumo de ciertas prendas perpetuadas como femeninas resulta relevante para comprender mejor el impacto de la moda sobre las personas, principalmente, sobre las mujeres, ya sea a nivel físico o emocional. El corset es una de estas prendas y objeto de estudio de la presente investigación.

El corset es una prenda que se adapta y modifica al cuerpo para que este quepa dentro de un molde y responda a la necesidad de autoadecuarse a un ideal. Este estudio se centra en los efectos negativos de su uso inadecuado, y los factores que han influenciado directa e indirectamente dentro del imaginario social de la cultura de la vestimenta. Para ello, se entrevistó a mujeres consumidoras de esta prenda; asimismo, se realizó un estudio del tightlacing y sus efectos perjudiciales con la finalidad de diseñar una colección de indumentaria a modo de visibilización de esta problemática.

• **Autor: Maggie González Selzer**

**Mail de Contacto:** mgsselzer15@gmail.com - Argentina

**Título:** Cuerpo vestido e investido. Distorsiones en la percepción de la imagen corporal

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Este libro es el resultado de una extensa investigación que dio lugar a mi Tesis de grado de la Carrera de Psicología, surge desde mi historia de vida académica y profesional, la primera comenzó a los 6 años con la Danza clásica, allí tuve mi primer contacto con el cuerpo y con la ropa, ya que mi maestro era coreógrafo y diseñador de los trajes y el vestuario con que se componían los personajes que encarnaba-

mos...no habrá sido casual que mi segunda Carrera fuera el Diseño de Indumentaria, y la producción de Modas.

Como consecuencia advertí que la ropa cumplía una función además de cubrir el cuerpo, un autor dice que "hay pueblos que no se visten, pero sí que se decoran", y esto estaría hablando del lenguaje y la comunicación, por lo tanto: la ropa comunica.

Arte, diseño, comunicación y psicología son conductos en esta obra para acercarnos al cuerpo y sus imágenes, tan válidas en las Carreras humanísticas que nos competen: a uds: "Diseñadores de Moda" y personalmente, como profesional de la salud mental.

• **Autores: Augusto Bontá y Laura Portillo**

**Mail de Contacto:** laura.portillo@unae.edu.py - Paraguay

**Título:** Manual instructivo de la técnica de bordado del Ao Po'i

**Institución:** Universidad Autónoma de Encarnación UNAE, Facultad de Ciencia, Arte y Tecnología FACAT - UNAE

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** La artesanía, como expresión genuina de identidad cultural, despliega la riqueza y la diversidad que define a un país. Mas allá de ser objetos hechos a mano, estas encierran siglos de tradición. En la actualidad no solo esto es una forma de resguardo de un legado cultural, sino que también contribuye al desarrollo sostenible. Una manera de salvaguardar estos son la preservación de las técnicas (Agencia IP, 2023). Este proyecto busca el desarrollo de un manual instructivo de una de las técnicas paraguayas de bordado sobre tejido plano, en primera instancia se realiza un taller sobre la técnica con instructoras del área, donde se dividieron en grupos a los estudiantes de diseño de modas para la demostración y aprendizaje de puntadas básicas, al mismo tiempo estudiantes de diseño gráfico proceden a documentar con fotografías y videos para posteriormente digitalizar el manual que contendrá las instrucciones de cada puntada al cual se anexa una investigación teórica sobre el Ao Po'i.

La construcción del manual comenzó con el aprendizaje de la teoría sobre cómo se debe bocetar, maquetar y estructurar un diseño editorial. A partir de ello y con la información brindada por las alumnas de la carrera Licenciatura en Diseño de Moda, se creó el Manual Instructivo.

• **Autor: Patricia Torres**

**Mail de Contacto:** pattplanner@hotmail.com - Argentina

**Título:** Inteligencia Artificial. Diseño y Moda

**Subtítulo:** La herramienta que llega para fortalecer el diseño y la moda en todo el mundo.

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Desarrollo de la inserción de la Inteligencia Artificial en el sector del diseño y la moda; a nivel internacional y la realidad de Latinoamérica.

Desde hace algunos años venimos observando el modo en que la Inteligencia Artificial se instala en la vida humana. Al principio como un recurso / soporte de la actividad científica y técnica, luego suma con la tecnología, elementos que contribuyen en lo diario de las personas y se proyecta como complemento de las vidas futuras.



En el sector del diseño y la moda, la Inteligencia Artificial viene relacionándose silenciosa, aunque contundente, y aspira a ser el centro de la escena global en corto tiempo.

El diseño y la moda no son excepción de la Inteligencia Artificial. Cada vez que irrumpe algo, en la sociedad, se convierte y es interpretado por el diseño y la moda, se amalgama. Claro que hay diversos énfasis y realidades que por razones políticas, sociales, económicas y culturales en mayor o menor medida conforman los objetivos y resultados del sector.

Así es como a nivel global y mediante la disponibilidad, vemos la utilización de la herramienta en fashion's week's internacionales, en campañas, en optimización de objetivos y cientos de acciones donde la Inteligencia Artificial y la Moda, se llevan de maravillas.

Ahora vamos por el desarrollo de este contenido que da detalles de un elemento intangible creado por seres humanos, cuya finalidad es fortalecer el talento, la creatividad y brindar un soporte de expansión.

• **Autora: Urcelay Lorena**

**Mail de Contacto:** urcelaylorena@gmail.com - **Argentina**

**Título:** Copi y el indumento como dispositivo enunciativo

**Institución:** Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** La obra teatral Eva Perón de Copi, en que la ex líder peronista es interpretada por un hombre, es el punto de partida para abordar la idea del indumento como dispositivo enunciativo. En sus propias palabras el autor expresa "ser mujer" es "solamente eso, es vestirse de mujer" (Tcherkaski, 1998 en Lucía 2022). Una declaración subversiva que si bien como procedimiento está presente en casi toda la obra del escritor argentino, aquí adquiere mayor notoriedad dada la implicancia de su protagonista. De ahí que el autor lo utilice para preguntarse por la identidad de Eva así como por lo que implica ser mujer. Algo que a su vez enlaza con el concepto de performatividad de género de Judith Butler (1990), noción por la cual la filósofa sostiene que el género no es algo biológico o natural sino algo construido a través de acciones que a fuerza de repetición quedan naturalizadas adquiriendo estatuto de verdad. Entonces, si la cuestión trans género presente en la obra, puede verse como "rito de pasaje" (Vazquez Hutnik 2016, p. 45) en donde el vestir ocupa un rol primordial en la cuestión identitaria. ¿Es posible pensar el vestido como dispositivo enunciativo que permite esa tipificación? ¿Cómo es su funcionamiento? ¿Qué vinculación o escena comunicacional suscita? ¿Cómo interacciona con el cuerpo y qué tipo de figuración propone? De esta manera a fin de responder a los interrogantes planteados se retoman las aproximaciones acerca del dispositivo desarrolladas por O. Traversa, así como sus reflexiones en torno al concepto de figuración, teniendo en cuenta el pensamiento de O. Steimberg quien plantea el concepto de enunciación como resultante de un sistema combinatorio de rasgos.

**09:00 - Sala 2 • Comisión: Sustentabilidad [A]**

• **Autor: Jaime Alzérreca Pérez**

**Mail de Contacto:** japalpal@gmail.com - **Bolivia**

**Título:** Parada Cero / Emprendimiento con Visión Medio Ambiental

**Institución:** Facultad de Arquitectura y Ciencias del Hábitat, Universidad Mayor de San Simón, Cochabamba

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** En el marco de una alianza interinstitucional entre la WWF, FAUNAGUA, el Municipio de Cochabamba Bolivia y el Taller III – GB, de Diseño Gráfico y Comunicación Visual de la Facultad de Arquitectura y Ciencias del Hábitat de la UMSS. Se interviene en el Cerro San Pedro, declarado por varias ordenanzas municipales como patrimonio biocultural, en sentido de revalorizarlo por su alto valor ecológico ambiental y de servicios ecosistémicos.

Actualmente su contexto, sufre presiones debido al crecimiento y expansión descontrolada de la mancha urbana, en un marco de actividades no planificadas, acumulación de residuos, inseguridad ciudadana y un consecuente deterioro de sus ecosistemas que terminan por degradar su territorio, propiciando una marcada fragmentación social a partir de una débil acción ciudadana.

Bajo esta realidad el proyecto propone revalorizar al Cerro San Pedro, bajo una estrategia de diagnóstico de su realidad bajo reflexiones de las Representaciones Sociales y una sistematización de dinámicas vivenciales que recurre a las toporepresentaciones para marcar topofilias, topofobias, topoidolatrías y topoanómias. Con la participación de dirigencia y base social de sus siete Organizaciones Territoriales de Base OTB's, se generan recorridos etnográficos que luego son espacializados en cartografía social, para proponer campañas de persuasión ciudadana con la información obtenida.

La experiencia muestra que un trabajo de lectura de su realidad para una posterior propuesta, genera sólidos empoderamientos con el lugar de parte de todos los actores, para emprender en conjunto acciones de revalorización de este emblemático lugar.

• **Autora: Lucía Díaz**

**Mail de Contacto:** luciadiaz99@gmail.com - **Argentina**

**Título:** Biodiseño, Diseño Sustentable y su impacto en el ámbito del diseño en Argentina. Presentación de resultados parciales

**Institución:** Grupo de Investigación en Diseño Sustentable (GIDSu), FAUD, UNMdP - Mar del Plata, Buenos Aires

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Actualmente, nos encontramos inmersos en un constante progreso económico y social que viene acompañado por una degradación medioambiental, y pone en peligro los sistemas de los que depende nuestra supervivencia. Dentro de este contexto, el Biodiseño se instala como una nueva forma de pensar el diseño, íntimamente relacionado con la naturaleza, e implica repensar la forma en que diseñamos ligado a nuevos procesos tecnológicos (Myers, 2018). Dentro de esta corriente, nuevos materiales surgen en forma de compuestos biológicos y tecnológicos, entre ellos los biomateriales. Es de interés en esta investigación, actualmente en desarrollo, entender cuál es el estado en el que se encuentra esta nueva corriente del diseño, y qué desafíos deben ser enfrentados para que la misma pueda impactar significativamente en la sociedad.

• **Autor: Maximiliano Drager**

**Mail de Contacto:** maximilianodrager@gmail.com - **Argentina**

**Título:** La contribución del diseño como impulsor de empleo autogestionado a través de las ferias barriales y promotor de la sustentabilidad mediante el reciclaje urbano y la reutilización de materiales de descarte.

**Institución:** Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El propósito de esta investigación es analizar cómo el diseño, visibilizado a través de las ferias barriales, impulsa el empleo autogestionado en las comunidades locales. En el marco de los desafíos económicos que han impactado la economía argentina en las últimas décadas, tales como recesiones, inflación, desigualdad y un aumento en los niveles de pobreza, se han evidenciado limitaciones estructurales en el mercado laboral. Estas deficiencias han provocado un aumento del empleo informal en detrimento de trabajos formales de calidad, lo que ha resultado en un notorio aumento en la tasa de desempleo. Como respuesta a esta problemática, han surgido las ferias como una alternativa para satisfacer parcialmente las necesidades alimentarias de las personas y brindar oportunidades para generar ingresos. El estudio se enfoca en dos ferias situadas en la provincia de Buenos Aires, una en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y otra en la zona norte del Gran Buenos Aires. Se llevará a cabo un análisis de las características de las ferias, como espacios alternativos de comercialización para abordar problemáticas sociales, como la pobreza y la exclusión del mercado laboral convencional.

En el primer nivel de la Maestría en Gestión del Diseño, se exploró el rol del diseño y las ferias barriales como impulsores de empleo autogestionado. Se hizo hincapié en la creación de nuevos productos a partir del reciclaje urbano, utilizando materiales desechados como materias primas para la fabricación de objetos innovadores y renovados (Correa, 2010). Esta práctica involucra una combinación estratégica entre economía, cultura y arte, generando oportunidades laborales que fortalecen la economía local de manera justa y respetuosa con el medio ambiente (Medina, 2008 citado por Pegels, Heyer, Ohlig, Kurz, Laux, Morley, 2021).

Para el segundo nivel, se planea definir las metodologías a emplear y establecer el marco teórico y práctico que guiará el proceso para dar inicio a la fase de investigación.

• **Autor: Guillermo José Jacobo y Herminia María Alías**

**Mail de Contacto:** gjjacobo@arq.unne.edu.ar / ideea.fau.unne@arq.unne.edu.ar - **Argentina**

**Título:** Instituto para el Desarrollo de la Eficiencia Energética en la Arquitectura IDEEA - FAU

**Institución:** Instituto para el Desarrollo de la Eficiencia Energética en la Arquitectura IDEEA - FAU - Facultad de Arquitectura y Urbanismo, UNNE - Universidad Nacional del Nordeste

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** IDEEA es una institución de investigación aplicada en el campo del estudio del

comportamiento energético de la edificación arquitectónica para propender a la eficiencia energética. IDEEA trabaja con integrantes con antecedentes y formaciones específicas. Desde el año 2000 se realiza una acción ininterrumpida, ameritando su institucionalización en la UNNE, con: formación de recursos humanos, servicios a terceros, transferencias de resultados al NEA y generación de conocimientos científico-tecnológicos de grado y posgrado aplicables en la edificación arquitectónica.

**Objetivos Generales:** Contribuir con acciones específicas y los resultados alcanzados a través de la actividad científico-técnica, al mejoramiento continuo de la calidad tecnológico-constructiva de la edificación arquitectónica en cuanto a su comportamiento energético eficiente y sustentable durante todo su ciclo de vida, para garantizar adecuadas condiciones de habitabilidad higrotérmica. Propender, fomentar, divulgar y materializar espacios arquitectónicos con niveles de eficiencia energética con calidad de vida adecuada para los usuarios de la edificación.

**Objetivos Particulares:** Alcanzar los objetivos generales, según las condiciones geográficas y climáticas de la Región Nordeste de Argentina (NEA), en sus aspectos tecnológico-constructivos y socio-culturales, considerando los aspectos conflictivos y deficitarios, que generan consumos energéticos finales desmedidos y que atentan contra la calidad de vida de los usuarios de las edificaciones.

• **Autora: Laura Luna**

**Mail de Contacto:** dis.cynthialeonluna.20@inba.edu.mx - **México**

**Título:** PULMONES URBANOS: Una estrategia de diseño con materiales emergentes de plástico reutilizado para la infraestructura verde en la CDMX

**Institución:** Escuela de Diseño del Instituto Nacional de Bellas Artes en la Maestría en Creatividad para el Diseño

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Actualmente, en la CDMX existen 5 m<sup>2</sup> de áreas verdes por habitante, lo cual, según la OMS, está por debajo de lo recomendado para garantizar el bienestar a sus ciudadanos. Sabemos que, la naturaleza por sí misma, no cuenta con medios sociales para anunciar su vulnerabilidad. De ahí que, se vuelva necesario visibilizar para desarrollar estrategias que contribuyan al fenómeno ambiental en la sociedad contemporánea.

Además, el crecimiento industrial ha tenido consecuencias que impactan en el medio ambiente; propiciado principalmente por la explotación de recursos que inevitablemente generan residuos al entorno. En particular, nos referimos al uso del plástico que mayoritariamente termina como desecho y que, sólo una fracción de este se recicla. Estos nuevos retos para el ámbito del diseño podrían tomarse en cuenta para que, con algunos recursos económicos, apoyo de fundaciones y la exploración de materiales emergentes como el plástico reciclado, puedan ser tomados en cuenta para la fabricación de infraestructura verde que favorezca la oxigenación y aumento de metros cuadrados en el ambiente para la Ciudad de México.

Esta estrategia de diseño es lo que se propone como 'pulmones urbanos' los cuales potenciarán el desarrollo de áreas verdes adaptables a las situaciones particulares del entorno. Abriendo la oportu-



nidad a ser utilizados para múltiples funciones y combinarlo con las propuestas de diseño que se realicen.

• **Autor: Eva Inés Pérez Valenta**

**Mail de Contacto:** eva.ines@live.com.ar - **Argentina**

**Título:** Diseño Universal y Diseño Sustentable

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El Diseño es por sí mismo una Disciplina con variados campos de intereses. El Diseño Universal (DU) y el Diseño Sustentable (DS) ocupan un lugar importante.

Algunas breves descripciones nos indican que los productos pertenecientes al DU tienen que ver con: Productos y/o servicios de Instrucciones sencillas. Con simpleza. Fácil de entender.

Adecuado esfuerzo físico de peso o carga, dimensiones apropiadas, facilidad de alcance.

Diseño útil y accesible a personas con diferentes idiomas, contexturas físicas, limitaciones.

Diseño accesible a un amplio rango de capacidades individuales.

Diseño Unisex.

• **Autor: Dr. Arq. Lucas G. Rodríguez**

**Mail de Contacto:** arqlucasgrodriiguez@gmail.com - **Argentina**

**Título:** Construcción de categorías de sustentabilidad para la formación del pensamiento proyectual, en el análisis de sus dimensiones técnicas, teóricas y metodológicas.

**Institución:** Observatorio de Prácticas Pedagógicas en Proyecto, Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad del Este

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** La presentación describe avances en investigaciones vigentes que integran aspectos tecnológicos y energéticos a la formación proyectual de grado en sus dimensiones técnicas, teóricas y metodológicas, en dirección a construir una visión de la sustentabilidad aplicada al saber arquitectónico ("La dimensión tecnológico-energética en la enseñanza del saber proyectual. Análisis y propuesta para la formación de nuestros futuros arquitectos" PGI, DGyT-UNS 2022-2026; y "Eficiencia energética y tecnológica en el proceso proyectual: Estrategias didácticas para su integración y evaluación" Plan de Actividades 2023-2024, Carrera de Investigación CONICET). En su conjunto, se trabaja para analizar, describir y sistematizar las variables relacionadas a los aspectos tecnológicos y energéticos en la edificación, orientados a la construcción de estrategias didácticas de evaluación, a favor de su integración en el proceso proyectual. En tal dirección, se expone la construcción de categorías de condiciones, medios y posibilidades. Y se plantean reflexiones y propuestas a futuro en beneficio de los procesos proyectuales y formativos, en complemento de los contenidos disciplinares, las habilidades de integración, las estrategias de diseño y los recursos interpersonales, potenciando los procesos cognitivos en lo estructurante, lo creativo y lo comunicativo.

• **Autoras: Tristana Barseghian y Romina Tártara**

**Mail de Contacto:** tbarseghian@unc.edu.ar - romina.tartara@unc.edu.ar - **Argentina**

**Título:** Identificación de oportunidades de gestión sustentable a partir del diseño y el marketing

**Subtítulo:** Ecosistema de la industria del calzado casual femenino producido en cuero en la ciudad de Córdoba.

**Institución:** Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño. Universidad Nacional de Córdoba

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** La gestión responsable orientada a la sustentabilidad radica en conducir una organización considerando aspectos económicos, el impacto social y ambiental dentro de un marco ético-cultural. El diseño tiene un rol protagónico en este proceso. Su incidencia en cada etapa de la cadena de valor se complementa con aspectos del proceso de marketing. Siendo los recursos materiales finitos la salida de un sistema debería considerarse la entrada de otro, siendo necesario reconsiderar el ciclo de vida de los productos involucrando no sólo a fabricantes, sino también a los restantes actores intervinientes en la cadena de valor hacia atrás (proveedores) y hacia adelante (consumidores). Identificar posibilidades para conectar estos sistemas con soluciones de diseño y marketing es uno de los propósitos fundamentales de este proyecto.

Desde un enfoque transdisciplinar, se pretende revisar la industria del calzado en la ciudad de Córdoba, considerando a empresas que producen calzado casual urbano femenino de cuero. A partir de la realización de esta investigación se espera: Reconocer las implicancias de los recursos medioambientales, sociales y económicos en la industria del calzado casual femenino en Córdoba para identificar posibilidades de intervención desde el diseño y el marketing y así contribuir a la gestión sustentable en el sector.

• **Autor: María Florencia Vargas Baron**

**Mail de Contacto:** florbvaron@gmail.com  
**Argentina**

**Título:** Conservación y diseño de muebles sustentablemente, en el contexto de globalización y consumo

**Institución:** Universidad Nacional de Tucumán

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):**

En una sociedad en donde el consumo se volvió parte de una necesidad excesiva y no una forma consciente de uso en cuanto a los recursos y uso en función de una necesidad, es importante comenzar a generar conciencia en cuanto a los materiales y su función. Claro ejemplo de esto último, es el reciclado y restauración de equipamientos, a través de muebles de materiales nobles, como la madera, en su mayoría con mejor ensamble y estructura que los muebles en la actualidad prolongando su vida útil. Sin descartar y sin que se termine su tendencia en cuanto a lo estético, podemos intervenir diseños con una impronta creativa con materiales y recursos de bajo costo. Investigar acerca de las propiedades de los materiales, de su capacidad para adaptarse con el pasar del tiempo y de cómo poder embellecer



un producto a partir del concepto de la economía circular. Ya que no sólo se evita consumir nueva madera, respetando el medio ambiente en cuanto a la deforestación, no produciendo más contaminación al descartarlos y se puede conservar con solo modificar su estética mediante técnicas y herramientas de fácil acceso y aprendizaje obteniendo grandes cambios, respetando su función y una excelente conservación con el correr de los años.

---

### 11:30 - Sala 1 • Comisión: Arquitectura [A]

---

• **Autoras: Rebeca Castellanos Castellanos, Karen Jacqueline Landin Torres, Dra. Irsa Daniela Botello Arredondo**

**Mail de Contacto:** id.botelloarredondo@ugto.mx

r.castellanoscastellanos@ugto.mx

kj.landintorres@ugto.mx

**México**

**Título:** Conectar, colaborar, crear interiorismo

**Subtítulo:** Diseño interior para espacios universitarios multifuncionales

#### **Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):**

El proyecto consiste en la creación de un espacio de coworking multifuncional para los alumnos del Departamento de Diseño de la Universidad de Guanajuato. El objetivo es realizar espacios estimulantes y creativos para la comunidad estudiantil, tomando como referencia un espacio de trabajo del Departamento de Diseño, este espacio se utilizará para relajar la mente, mejorar el rendimiento de las y los estudiantes, y creando un espacio de trabajo confortable, para favorecer y estimular la creatividad, y productividad de las y los estudiantes. Se tomará como espacio el Taller 6 del Departamento de Diseño de la División de Arquitectura Arte y Diseño de la Universidad de Guanajuato, para mostrar que los alumnos trabajan más y de mejor manera, y al mismo tiempo explotando su creatividad de una forma más productiva en cada una de las actividades académicas, dentro de sus carrera de diseño de interiores.

• **Autor: André Pracidio e Sarah Fontes**

**Mail de Contacto:** praciidio@gmail.com - contato.sarahfontes@gmail.com - **Brasil**

**Título:** La habitabilidad, hacia una integración del espacio público y el espacio arquitectónico como producto del proyecto urbano

**Subtítulo:** Intervención en urbanizaciones como activadores sociales y agentes de cambio

**Institución:** Facultades Integradas de Bauru - FIB

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** La transformación digital, acelerada por la pandemia, ha redefinido paradigmas en la sociedad contemporánea, impactando especialmente en las instituciones educativas. En este contexto, surge la problemática de cómo facilitar y democratizar el acceso a las demandas de la universidad a través de una aplicación, buscando mayor comodidad y eficacia. La rápida adaptación de las universidades a la realidad digital se vuelve esencial, y este estudio destaca la relevancia de colaborar de manera ágil y flexible,

optimizando procesos internos y reduciendo costos para permitir que los profesores se centren en actividades estratégicas. La introducción de un Design System estructurado se presenta como crucial para garantizar una experiencia de alta calidad, integrando la usabilidad y accesibilidad en entornos digitales.

La investigación, de enfoque inductivo y cualitativo, utilizó métodos exploratorios y descriptivos basados en una revisión bibliográfica aleatoria. Los resultados muestran que la interfaz de la aplicación es intuitiva y eficiente, destacando una cuidadosa selección de tonalidades para mejorar la accesibilidad. La aplicación superó al portal anterior, recibiendo una respuesta extremadamente positiva de los usuarios, subrayando sus ventajas. La conclusión destaca la importancia creciente de la experiencia del usuario en la educación superior, proponiendo el rediseño de plataformas académicas como estrategia para fortalecer la posición institucional en el ámbito académico.

• **Autores: Gema Rocío Guzmán Guerra, Laura Mesta Torres, Fausto Enrique Aguirre Escárcega**

**Mail de Contacto:** gema.guzman@uacj.mx - laura.mesta@uacj.mx - fausto.aguirre@uacj.mx - **México**

**Título:** Análisis del impacto y viabilidad de la práctica del diseño de interiores en ciudad Juárez

**Subtítulo:** Evolución en la educación del diseño de interiores en Ciudad Juárez, México: estado de la cuestión

**Institución:** Universidad Autónoma de Ciudad Juárez

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El diseño de interiores es una disciplina cuyos límites precisan de varias aristas que van desde propuestas de decoración y ambientación, hasta cambios estructurales importantes; sin embargo, todo ello converge en la configuración del espacio habitable. Las particularidades de su quehacer práctico están condicionadas muchas veces por las dinámicas sociales y contextuales del entorno donde se desarrolla. El objetivo de esta investigación es identificar la evolución histórica de la carrera de Diseño de Interiores en Ciudad Juárez y su pertinencia en el contexto de la educación universitaria en el siglo XXI. Se trabajó mediante una indagación en el archivo de los planes de estudio de la carrera y su contrastación con particularidades de la educación del diseño en la actualidad. A partir del análisis de resultados se pretende realizar una comparativa histórica respecto al avance disciplinar en la localidad y las condicionantes específicas en la enseñanza global del diseño interior en el siglo actual. Es fundamental identificar los factores que inciden en la educación del Diseño de Interiores para poder ofrecer desde el ámbito académico de la UACJ un Plan de Estudios adecuado que permita mejorar las condiciones para el ejercicio y posicionamiento de la disciplina.

• **Autor: María Carla Konradis Jaliri Castellón**

**Mail de Contacto:** jaliri.carla@usfx.bo - instituto.habitat@usfx.bo  
**Bolivia**

**Título:** Diseño urbano estratégico desde la mirada de los observatorios

**Subtítulo:** Buenas prácticas de investigación y extensión universitaria

**Institución:** Universidad Mayor Real y Pontificia de San Francisco Xavier de Chuquisaca



**Producción del:** Instituto de Investigaciones del Hábitat – Observatorio de Ciudades para Sucre

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** La proyección de los espacios públicos de las ciudades cada vez ha cobrado mayor importancia, en especial porque en ellas sucede una diversidad de experiencias.

Es ahí donde los observatorios urbanos aportan de forma fundamental cuando insumen datos que no son más que la expresión de realidades contextuales.

En ese contexto el Observatorio de ciudades para Sucre, se constituye en el primer visor a nivel municipal que contribuye a la proyección de ciudades y sus espacios con una base de datos real e imparcial fruto de la capacidad de la comprensión de las ciudades con naturaleza multidimensional y multidisciplinar.

Por tanto, la base de datos ofertada por el observatorio se constituye en una herramienta estratégica para la proyección urbana y para la política pública eficaz y eficiente.

De esta manera el instituto de investigaciones del hábitat en un trabajo sinérgico institucional con el observatorio de ciudades promueve el diseño urbano sustentado en la base de datos del observatorio de ciudades para Sucre, logrando buenas prácticas de investigación y extensión universitaria.

• **Autor: Mtro en Arq. Donovan Jorge Lomelí Mendoza**

**Mail de Contacto:** donovan.lomeli@fa.unam.mx - **México**

**Título:** Acercamiento a la agentividad comunicativa en la producción de lo arquitectónico: Una crítica de la individuación en la praxis de diseño

**Institución:** Programa de Maestría y Doctorado en Arquitectura en el Campo de Conocimiento de Diseño Arquitectónico, UNAM

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** A partir de una serie de acontecimientos, observamos un patrón recurrente de cómo se piensa el diseño arquitectónico en nuestro días. El cual esta cimentado en tres ilusiones disciplinares altamente revisables: la primera, que se presume como una acción mental que realiza el arquitecto; la segunda, que admite que esto es de propiedad intelectual del individuo y la tercera, que presuntamente su recorrido es lineal.

A través de una extensa revisión, identificamos que tal posicionamiento se encuentra emparentado a uno de los primeros modelos comunicativos del siglo XX. Que, al estar influido de la filosofía moderna de su tiempo, ha constituido el fenómeno de la individuación en el ámbito arquitectónico. Lo que lleva a suponer que al diseño se le piense como algo que es causalmente atribuido a las ideas del individuo: arquitecto.

El punto clave de esta indagación, se presentó cuando identificamos que esto es apenas una de las cinco dimensiones con las que se puede estudiar la comunicación en el ámbito arquitectónico. De entre las cuales elegimos a la 'interacción' al reconocer que, el diseño puede ser concebido como una praxis inserta en un proceso productivo. De ahí que, se sustenta la tesis que: diseñar implica una 'dinámica' de interacción derivada de una experiencia intersubjetiva entre agentes, artefactos, actantes y sus agencias.

De esta manera, este trabajo apunta a criticar la creencia habitual del diseño como algo privado e intuitivo para más bien reconocer lo público e interactivo en cómo se desarrolla la producción de lo arquitectónico.

Lo cual, se vuelve una base primaria para entender la complejidad comunicativa que tendría que ser considerada como coordenada fundamental en la enseñanza del diseño.

• **Autora: Catherine Preciado Santa**

**Mail de Contacto:** catherine.preciado@colmayor.edu.co - catherine-preciosanta@gmail.com - **Colombia**

**Título:** Conjunto Residencial Carlos E. Restrepo

**Subtítulo:** Revisión del diseño urbano y arquitectónico a 50 años de su construcción

**Institución:** Institución Universitaria Colegio Mayor de Antioquia. Medellín, Colombia

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El Conjunto Residencial Carlos E. Restrepo fue uno de los primeros proyectos de vivienda multifamiliar desarrollados en la ciudad de Medellín. El impacto del conjunto desde el punto de vista social y urbanístico, permitió al Instituto de Crédito Territorial en Colombia, encontrar acogida masiva para los programas de vivienda, dando paso al desarrollo de numerosos proyectos que inauguraron la vivienda multifamiliar en la ciudad.

Esta presentación aborda los principales hallazgos de una investigación que plantea un análisis radiográfico del conjunto a 50 años de su construcción, haciendo no solamente un análisis físico espacial, si no también partiendo de un diálogo con la comunidad, para comprender la apropiación ciudadana que se ha generado en el sitio. Por esto mismo, los productos de investigación se han pensado de tal manera que puedan divulgarse no solo en el campo especializado de la arquitectura, sino que puedan llegar a impactar diversas disciplinas y se conviertan en un aporte a la cultura general de la ciudad.

• **Autores: Santiago Rodríguez Alonso ; Arguello,**

**T.; Sansonetti, J.; Vargas, C.; Pérez Ávila, M. A.**

**Mail de Contacto:** santiago.rodriguez@fadu.uba.ar - mmrodriguez@gmail.com - **Argentina**

**Título:** Infraestructura Verde Urbana en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires

**Subtítulo:** Estrategias de identificación de sitios adecuados para su implementación

**Institución:** Instituto superior de urbanismo, territorio y ambiente; Facultad de Arquitectura, diseño y urbanismo de la Universidad de Buenos Aires

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Esta propuesta pretende identificar los sitios más adecuados para la instalación de Infraestructura Verde Urbana (IVU) utilizando Sistemas de Información Geográfica (GIS) considerando para su estudio diferentes variables como así también la evaluación de cuestiones ambientales y sociales de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (CABA) para identificar sitios donde sea más adecuada la incorporación de IVU. Se realizó un recorte espacial para el estudio del caso, que consideró determinadas variables de análisis: se identificaron las comunas con mayor temperatura, las más habitadas, las de mayor demanda de espacios verdes como principales



condiciones, como así también se consideraron la factibilidad técnica y económica. Se decidió también buscar las escuelas públicas que tienen las condiciones estructurales más adecuadas para poder instalar tales intervenciones, ya sea transformando un patio "gris" o bien utilizando cubiertas transitables.

**Palabras Clave:** Sistemas de información geográfica; Infraestructura Verde Urbana; Diagnóstico ambiental.

---

11:30 - Sala 2 • Comisión: Educación [B]

---

• **Autores:** Diego Alejandro Agudelo Ospina  
y Jenny Francelly Isaza López

**Mail de Contacto:** diego.agudelo@pascualbravo.edu.co - Colombia

**Título:** Exploración de las competencias transmedia en los estudiantes de diseño gráfico de la Institución Universitaria Pascual Bravo

**Institución:** Institución Universitaria Pascual Bravo, Medellín Colombia

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Esta investigación explora los resultados parciales de la transalfabetización como un programa de acción que tiene la finalidad de integrar las competencias transmedia dentro del diseño curricular en las instituciones universitarias. A partir de esto, se busca una transformación en la educación hacia la adquisición de habilidades y competencias mediáticas para el docente y el estudiante, siendo un espacio oportuno para continuar innovando a nivel académico. Pero, ¿cómo integrar las competencias transmedia como recurso didáctico en estudiantes de diseño gráfico del Pascual Bravo? El proceso ha contemplado la manera en la cual los aprendices reciben, crean, modifican y difunden contenidos a la vez que se apropian de los fenómenos culturales y simbólicos de las identidades locales que se observan en sus espacios de interacción, mediante la reflexión consciente de su propio territorio, la resignificación y la construcción de mundos. Esto no solo ha permitido desarrollar en el estudiante un proceso comunicacional de recepción, producción y participación integrado en el aula como estrategia de alfabetización transmedia, sino que a la vez fomenta las prácticas socioculturales en pro de la sostenibilidad narrativa de su entorno.

• **Autor:** Dr. Fabián Bautista Saucedo

**Mail de Contacto:** fabian.bautista@cetys.mx - México

**Título:** Una frontera para el diseño de experiencias: caso Tijuana

**Institución:** CETYS Universidad

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** La frontera norte de México es una región de contrastes, por un lado es tierra fértil para el desarrollo industrial y por el otro muestra la cara más cruel de problemáticas sociales surgidas por la inequidad económica, la migración y la inseguridad. Sin embargo, existe un oasis de posibilidades para el diseño gráfico digital en la industria maquiladora y el turismo médico que impulsan la actividad económica de Tijuana. Las fuertes inversiones en estos sectores requieren de proveedores especializados para aumentar el margen de ganancias. Es aquí donde el diseño estratégico, el desarrollo tecnológico de aplicaciones móviles, el diseño de experiencias para realidad virtual y aumentada así como la producción

audiovisual-multimedia, son actividades que posicionan al diseño como una profesión relevante. Para alcanzar este objetivo, la enseñanza del diseño debe actualizar sus alcances tecnológicos, sobre todo, aplicar un modelo educativo acorde con la generación centennial, la propuesta es el aprendizaje experiencial. El reto aquí descrito implica actualizar al profesorado para modificar el paradigma de enseñanza tradicional en favor de la colaboración dentro y fuera del aula con el propósito de generar experiencias significativas de aprendizaje.

• **Autores:** Laura Catalina Escobar Orozco,  
Juliana Restrepo Ocampo, Catherine Preciado  
Santa, Diana María Bustamante Parra

**Mail de Contacto:** diana.bustamante@colmayor.edu.co - dianarquitecta@gmail.com - Colombia

**Título:** Metodología para el desarrollo del portafolio académico de los estudiantes de arquitectura

**Institución:** Institución Universitaria Colegio Mayor de Antioquia, Programa Arquitectura Semillero A+D (Arquitectura+Diseño)

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El portafolio académico es un instrumento cuyo propósito es la selección, diagramación y presentación de las evidencias desarrolladas por el estudiante durante su proceso formativo, con el objetivo de exaltar el proceso y potenciar la reflexión. En arquitectura, una carrera con alto contenido gráfico es indispensable que los estudiantes realicen un portafolio académico, debido a que el portafolio, además de los conocimientos técnicos, refleja las habilidades proyectuales, capacidad de síntesis, creatividad, organización y coherencia narrativa. El Semillero de investigación A+D, evidenció estas necesidades y planteó un proyecto de investigación para explorar las estrategias metodológicas más adecuadas para su elaboración, esto permitió identificar que el portafolio podría ser transversal y no aparecer solo en la etapa final de la carrera, sino convertirse en un instrumento de consolidación del material producido cada semestre, permitiendo la evaluación de competencias, el registro de la evolución del estudiante y el fortalecimiento del enlace entre asignaturas del plan de estudios. Con este proyecto se espera generar una propuesta metodológica para el desarrollo de portafolios académicos, que contribuya al fortalecimiento de los procesos editoriales y la conformación del material textual y gráfico que propicie la evaluación de los procesos, así como la consecución de la práctica profesional.

• **Autoras:** Norma Elena Castrezana Guerrero, Elsa  
Chávez Álvarez, Elda Emma Lobo Vázquez, Ma.  
de los Ángeles Lichtle García De Acevedo

**Mail de Contacto:** normae.castrezana@correo.buap.mx - elsa.chavez@correo.buap.mx - elda.lobo@correo.buap.mx - maria.lichtle@correo.buap.mx - México

**Título:** El Stereotype Production Method (SPM) como herramienta didáctica en el proceso de diseño de pictogramas

**Institución:** BUAP - Benemérita Universidad Autónoma de Puebla





**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El propósito de esta investigación es probar la efectividad del Stereotype Production Method (SPM) (NG, 2011), como herramienta didáctica en el proceso de diseño de pictogramas, mediante el empleo de imágenes mentales o estereotipadas proporcionadas por los usuarios potenciales de un entorno, lo que permitirá al diseñador gráfico diseñar pictogramas que sean comprendidos con claridad por el mayor número de usuarios. Se diseñaron una serie de 5 pictogramas de una ruta turística en dos momentos. Primero se diseñaron sin emplear el SPM. En el segundo, se diseñaron empleando el SPM. Ambas series se evaluaron empleando el SPM (ISO 9186) y el resultado fue considerablemente diferente, ya que en la primera serie sólo uno alcanzó un porcentaje de comprensión de 63% y los demás quedaron por abajo del 40%. En la segunda serie diseñada con el SPM, cuatro los pictogramas lograron un nivel de comprensión superior al 75% y sólo uno, con 69%. Aun así, todos obtuvieron una evaluación de comprensión superior al 67% solicitado por la Norma ISO 9186. Se demostró que el empleo del SPM en el diseño de pictogramas permite generar pictogramas con mayor comprensión y funcionalidad para el usuario.

• **Autor: Diego Contreras Morales**

**Mail de Contacto:** dcontreras@pucp.edu.pe - Perú

**Título:** La influencia del Postmaterialismo en la transformación publicitaria en el siglo XXI. Cambios en la enseñanza de la publicidad en una Universidad de Lima

**Institución:** Pontificia Universidad Católica del Perú

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** La presente ponencia se enfoca en experiencias de enseñanza de cursos para carreras de publicidad y diseño gráfico en una universidad de Lima. A partir de herramientas como la etnografía y las entrevistas a estudiantes, se propone que la introducción de problemáticas diversas, como eje central de la estrategia en el brief publicitario, ha cobrado particular relevancia, en que en la práctica docente invita a producir experiencias visuales y detonan nuevas (y a veces necesarias) formas de creatividad publicitaria. Este planteamiento no sugiere que el brief publicitario ha desaparecido, sino que las problemáticas sociales, medioambientales, económicas, entre otras, se han convertido en el foco de las campañas publicitarias. Parte de estas transformaciones pueden verse en certámenes como el Effie y los Leones de Cannes, en que hay un cierto dominio de campañas con un enfoque en estas problemáticas. Esto sugiere que el concepto introducido por Ronald Inglehart (2008), el postmaterialismo, cobra particular relevancia en la comunicación publicitaria del siglo XXI, por lo que resulta mandatorio aplicarlos en la práctica docente contemporánea.

• **Autores: PhD. Alonso Peñaherrera, Mg. Karen Imbago**

**Mail de Contacto:** ca.penherrera@uta.edu.ec - kd.imbago@uta.edu.ec - Ecuador

**Título:** Metodologías dinámicas de diseño.

**Subtítulo:** Habilidades esenciales en el Diseño Industrial en la Universidad Técnica de Ambato

**Institución:** Universidad Técnica de Ambato

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** A día de hoy, en el ámbito del diseño industrial, confluyen múltiples estrategias metodológicas que permiten llevar a cabo proyectos académicos con una perspectiva social y de industria. En la Universidad Técnica de Ambato, la innovación y la creatividad convergen en operaciones de transformación de las ideas. El artículo explora las metodologías vanguardistas empleadas por docentes y estudiantes, donde se destacan los enfoques dinámicos que van más allá de los procesos tradicionales de concreción diseñística. A partir de la implementación y modificación de ciertos métodos sistemáticos, se parte de la identificación del problema, hasta alcanzar la ejecución del producto dentro de un contexto específico. La carrera de diseño industrial en la 'UTA' se erige como una profesión de aprendizaje práctico y desarrollo de habilidades esenciales. A través de este vistazo profundo, los lectores descubrirán cómo estas metodologías no solo preparan a los alumnos para el mercado, sino que también catalizan la materialización de conceptos innovadores.

• **Autor: Shania Ramírez Ramírez, José Manuel Cruz Ortíz**

**Mail de Contacto:** Shaniaramirez.r@gmail.com

España

**Título:** Espacio de la Experiencia de Usuario del Ingeniero de Grado en Diseño Industrial y Desarrollo de Productos

**Institución:** Universidad de Las Palmas de Gran Canaria - ULPGC

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** En la actualidad, el Ingeniero en Diseño Industrial y Desarrollo de Productos es considerado un perfil profesional con una enorme variedad de posibilidades en cuanto a sus salidas profesionales. Sin embargo, tanto los alumnos y recién egresados o actuales profesionales, como variedad de entidades, incluyendo en algunas ocasiones las propias Universidades o Escuelas, entre otras, resultan desconocer en cierta medida lo que de forma concreta este perfil profesional es capaz de resolver y aportar en la sociedad en la que vivimos, aquellos lugares y/o ámbitos en los que este es capaz de actuar, entre otras cuestiones relacionadas a su origen y antecedentes como disciplina, la necesidad de mayor representación de esta profesión e incluso en relación al desconocimiento de la definición, en ocasiones confusa, de sus competencias, frente a las de otras disciplinas que se puedan asemejar a su ámbito de actuación, como ocurre con el 'Diseño Industrial' principalmente.

Todas estas cuestiones e inespecificidades planteadas han permitido investigar, conocer y reconsiderar diversos aspectos a los que darle valor para clarificar y reforzar el Espacio de Experiencia de Usuario que abarca el Ingeniero en Diseño Industrial y Desarrollo de Productos, junto a la experiencia del usuario, entidades, profesionales y diversos datos obtenidos a partir de informes, artículos, entre otras cuestiones a lo largo de este TFG, llegando así a un 'Objeto Final', al que se adjuntan una serie de conclusiones a las que atender, no sólo vinculadas al propio Espacio de Experiencia de Usuario de este profesional, sino desde varias de las perspectivas que influyen en él.

• **Autor: Cinthya Virginia Soto Hidalgo, John Raúl**

**Obritas Carreño, Dessire Allinson Alcedo Sanz**

**Mail de Contacto:** csotoh@unfv.edu.pe - virginia1247@gmail.com - joblitascarr@unfv.edu.pe - aalcedos@unfv.edu.pe - Perú

**Título:** Propuesta de capacitación para el desarrollo de la competencia docente en inclusión educativa para estudiantes discapacitados en cursos orientados al diseño publicitario en universidades públicas

**Institución:** Universidad Nacional Federico Villarreal

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Hoy más que nunca la participación de los estudiantes en el aula, evidencia el logro de los resultados esperados para toda institución educativa, tanto de los cursos pertenecientes a la malla curricular de la carrera profesional de ciencias de la comunicación, como de las sesiones de clases semanales que se imparten en la universidad para el desarrollo de las diferentes capacidades orientadas al diseño publicitario. Aunque la inclusión en las aulas esté considerada un derecho humano al que cualquier persona puede acceder; ni las personas, ni las instituciones se encuentran interesadas en mantener una igualdad en las prácticas pedagógicas, ya que al ser una población reducida y que comparten condiciones vulnerables, tienen un proceso diferente de aprendizaje para el desarrollo de su creatividad que la sociedad no está dispuesta a entender. Son estas carreras orientadas al arte y al diseño, las que ayudan al estudiante a aprender a crear lenguajes sin utilizar palabras, a generar emociones y experiencias que las personas no quieren olvidar. Es así que nace esta investigación, que tuvo como objetivo, diseñar una propuesta de capacitación para que los docentes de cursos orientados al diseño desarrollen una competencia orientada a la inclusión educativa para brindar a los estudiantes que viven con una discapacidad física, metodologías activas que le ayuden a consolidar el aprendizaje autónomo y digital, que garanticen su empleabilidad en el mercado laboral cada vez más transformador y competitivo. Para ello, se realizaron entrevistas a docentes de universidades públicas con el fin de conocer la percepción que se tiene acerca del aula inclusiva, así como también, conocer las estrategias didácticas que le ofrecen a estudiantes que se encuentran en condición de discapacidad. Entre los resultados se encuentra el desinterés de los docentes de diseñar una metodología pedagógica inclusiva y más aún el desinterés por capacitarse para desarrollar dicha competencia. A modo de conclusión se puede resaltar la necesidad que tienen las instituciones educativas de realizar un seguimiento y monitoreo del desempeño docente en aulas inclusivas.

**14:00 - Sala 1 • Comisión: Social [A]**

• **Autor:** Mariel Teresa Beltrán Gutiérrez

**Mail de Contacto:** mbg.cvisual@gmail.com

**Alemania**

**Título:** El diseño social dentro de la comunidad internacional

**Institución:** Estudiante de MA Integrated Design, Hochschule Anhalt University of Applied Science

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):**

Varios diseñadores sostienen la creencia de que el proceso de diseñar no requiere ninguna forma de reflexión y que se trata simplemente de una cuestión de habilidad e intuición. Sin embargo, la creciente contaminación del medio ambiente se debe a que no se tiene en cuenta el impacto de una idea de diseño en la sociedad. Con el fin de desarrollar mi propia voz académica en una comunidad internacional de actores del diseño, presentaré tres temas que considero los más críticos.

• **Autor:** José Rodolfo Cabezas Preciado

**Mail de Contacto:** jose.cabezas@uniminuto.edu

**Colombia**

**Título:** Reto de un voluntariado social y contablemente productivo

**Institución:** Fundación Mas Que Vencedores - Corporación Universitaria Minuto de Dios, sede Buga

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** En la corporación universitaria Minuto de Dios, sede Buga (Colombia) los programas académicos realizan actividades como la de voluntariado que se deriva de la función sustantiva de proyección social, particularmente el programa de contaduría, realiza actividades de voluntariado contable direccionadas a las entidades sin ánimo de lucro, es importante realizar la sistematización de estas técnicas para tener la historia y resaltar las experiencias logradas, establecer posibles rutas de trabajo y realizar mejoras. Como parte del proceso se realiza diagnóstico en la Fundación más que Vencedores, en la cual se genera un gran impacto, ya que por medio de este se plantean reajustes para que la el emprendimiento de panadería que maneja sea rentable.

• **Autor:** Iraselma Costa Reis

**Mail de Contacto:** ira.selma@hotmail.com - Brasil

**Título:** Incentivo à leitura dos disléxicos: design de interação e sua contribuição

**Institución:** Universidade Federal do Maranhão

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** O estudo inserido dentro da temática design de interação, busca abordar a contribuição do design de interação para gamificação como incentivo a leitura para os disléxicos. O Design de interação, de acordo com Morin (2003), apresenta panoramas que, viabilizam a construção de suportes que, contribuem para o desenvolvimento do indivíduo em superar as dificuldades impostas pela sociedade. No cenário de massificação dos recursos tecnológicos, as tecnologias aplicadas para o desenvolvimento cognitivo, têm contribuído de forma significativa para o desenvolvimento do que hoje é chamado de sociedade do conhecimento. Nos últimos anos, tem sido crescente o interesse pela inclusão de indivíduos com dificuldades cognitivas, em especial a dislexia. A dislexia afeta o interesse pela leitura num contínuo que se estende do sintoma leve ao severo. Diante desse contexto, o uso de suportes digitais gamificados, cria novas perspectivas para estimular o desenvolvimento das habilidades cognitivas do leitor, uma vez que, a gamificação é compreendida como uma estratégia de aprendizagem e leitura (CAILLOIS, 2017). De acordo, com Kapp, Blair e Mesch (2014), a gamificação consiste na aplicação de mecânicas, estética e pensamento de games para envolver e motivar pessoas, promover aprendizagem e resolver problemas. Assim, a gamificação considera dois aspectos centrais: o uso de elementos de jogo e o propósito do uso de gamificação em contribuir para o engajamento e a motivação dos disléxicos no processo de aprendizagem da leitura. (ALEXIOU; SCHIPPERS, 2018). A partir dessa contextualização, questiona-se: como o design de interação, empregado em suportes digitais gamificados, contribui para a leitura do usuário disléxico? Assim, tem-se como objetivo geral analisar como design de interação, empregado em suportes digitais gamificados,

contribui para a leitura dos usuários disléxicos. Para alcançar tal objetivo, pretende-se: identificar a aplicabilidade dos princípios de gamificação em suportes digitais de leitura para usuário disléxico; verificar a percepção do usuário disléxico na utilização de suportes digitais de leitura, apoiados pela gamificação; mapear os elementos do design de interação que facilitam o processo de apropriação da leitura em usuário disléxico. A pesquisa possui uma abordagem qualitativa, sendo de caráter exploratória, assim também classificada como estudo de caso, que conforme Marconi e Lakatos (2011, p. 274) permite “levantamento com mais profundidade de determinado caso ou grupo humano sob todos os seus aspectos”. Fundamenta-se em pesquisa de campo e bibliográfica, para um aprofundamento na delimitação do problema, através de uma Revisão Sistemática da Literatura. Com efeito, pretende-se que este trabalho aponte para as contribuições da gamificação implementadas nos suportes de leitura para os disléxicos, procurando colaborar numa possível investigação futura nesta área com a construção de projetos similares.

• **Autoras: Arq. Liliana Ferrero, Dis. María Alejandra Urbio y Arq. Myriam Rodríguez**  
**Mail de Contacto:** liliferrero@gmail.com - **Argentina**

**Título:** CIM-TEA. Centro Interdisciplinario Municipal para el Diagnóstico y Tratamiento del Trastorno del Espectro Autista

**Subtítulo:** Materialización de Paneles Reciclados Sensoriales

**Institución:** Facultad de Artes - Facultad de Arquitectura y Urbanismo. UNT

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Este trabajo se enmarca en el proyecto de investigación PIUNT B-711 “Contexto global y local en el aprendizaje del proyecto arquitectónico. Concepción y materialización. Fundamentos para la renovación curricular”. Continúa una de las líneas de investigación comprometida con la función social del diseño. El pensamiento y práctica proyectual en nuestro medio, están atravesados por la creciente influencia del fenómeno de la globalización y la hiperconectividad, procesos fuertemente instalados y aparentemente irreversibles.

Se lleva a cabo en el año 2022, cátedra de Diseño Inclusivo de la Carrera de Diseño de Interiores y Equipamiento, con alumnos de 4to.año. El objetivo fue el diseño y materialización (a través del reciclaje de materiales) de paneles sensoriales destinado a la estimulación perceptiva de personas con trastornos del espectro autista para mitigar la sobrecarga sensorial.

La producción de los paneles fue transferida al medio. Presentada en la “IV Feria de Diseño Nuestro” en la Casa Museo de la Ciudad (Casa Súcar) San Miguel de Tucumán y posteriormente, donados por el proyecto de investigación al Centro CIM-TEA para beneficiar y colaborar con la institución.

• **Autor: María del Pilar Alejandra Mora Cantellano**  
**Mail de Contacto:** mora\_pilar@hotmail.com - pmorac@uaemex.mx - **México**

**Título:** La innovación social como una estrategia del diseño para el desarrollo comunitario

**Institución:** Universidad Autónoma del Estado de México

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Este proyecto de investigación aborda a la innovación social como una estrategia para el diseño social para interactuar con comunidades de alta vulnerabilidad, describiendo un modelo para proyectos de innovación que posibilita insertarse en una economía social que convive con otro tipo de economías modernas y también de con sistemas tradicionales partiendo de la idea de crear vínculos directos con la producción y el consumo local.

Describe a la innovación basada en los activos existentes en el grupo social, que incluyen el patrimonio, el capital social y las tradiciones además del nivel tecnológico, alcanzar propósitos socialmente reconocidas, estableciendo formas del desarrollo territorial congruentes con el patrimonio, la identidad y la sustentabilidad de los pueblos.

Las innovaciones se plantean desde el diseño de nuevos productos o servicios que mejoran el funcionamiento del grupo social desde sus ideas y capacidades para el logro del bienestar respetando la autonomía y basado en los principios de la comunalidad, cambiando lo que en la modernidad se estableció como paradigmas del desarrollo social y económico, reorientando esfuerzos desde los procesos creativos de todos los actores sociales involucrados, incluyendo a la comunidad y a los profesionales del diseño en un proceso de interacción creativo.

• **Autoras: Asunción Bernárdez y Graciela Padilla**

**Mail de Contacto:** gracielp@ucm.es - **España**

**Título:** La ‘Manosfera’ en las redes sociales. Prodsusage cultural para revertir los estigmas de género y la cultura del odio (CULTHATENET)

**Institución:** Universidad Complutense de Madrid

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Este proyecto fomenta la generación y el avance del conocimiento sobre la Manosfera en redes sociales, a través del Prodsusage cultural como herramienta que revierta el estigma de género y la cultura del odio en redes sociales. Es un proyecto original, con un grupo sinérgico, de experiencia en el área, y de asociación previa en experiencias preliminares (proyectos competitivos, tres monográficos en Tirant Lo Blanch y artículos de impacto). El odio contra las mujeres y las identidades alternativas (incluidas raza y clase), en las redes sociales, es una realidad preocupante, que requiere de una intervención integral. Su estudio necesita de un desarrollo sistemático en la investigación social y comunicacional, que vaya más allá de los aspectos que suelen analizarse de manera fragmentada (violencia entre las parejas, violencia simbólica, violencia en los sistemas educativos, violencia en la gestión política, violencia en la representación mediática). En el mundo en el que vivimos, se hace evidente que la existencia de esos discursos de odio es incompatible con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ONU), en concreto: el 3 (Salud y Bienestar), el 4 (Educación) y el 5 (Igualdad de Género). Indirectamente, obstaculizan el cumplimiento de otros objetivos, perjudicando a muchos sectores de la población.

• **Autores: Ana Beatriz Pereira de Andrade, Adriana Yumi Sato Duarte, Lucas Furio Melara**  
**Mail de Contacto:** ana.b.andrade@unesp.br - ays.duarte@unesp.br  
contato@lucasmelara.com - **Brasil**

**Título:** Laboratório de Design Solidário (LabSol): experiências junto à comunidades

**Subtítulo:** Design de Serviços aplicado em projetos na área da Saúde  
**Instituição:** Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP) / Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC) / Departamento de Design

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** O Laboratório de Design Solidário - LabSol é um projeto de extensão criado em 2007. Vinculado ao Departamento de Design (FAAC/Unesp), a missão, objetivos e ações são pautadas nas ODS da Agenda 2030 (ONU). A equipe, composta por 2 professoras orientadoras, 3 estudantes bolsistas e 10 voluntários, em parceria com a LM&Co., participa de diversos projetos junto à instituições, entidades, grupos sociais e comunidades no município de Bauru (SP) e Região.

A fim de salvar vidas, destaca-se a parceria entre o LabSol e a Faculdade de Medicina de Botucatu (FMB/Unesp) no projeto Lei Lucas, destinado à capacitação de escolas e servidores para executar manobras específicas em situação de engasgo, dentre outras ameaças à saúde. Até o momento, foram desenvolvidas marca, identidade visual e peças gráficas (manual, certificados, posts para redes sociais, dentre outras). Para o ano de 2024, estão previstas outras ações em parceria com a FMB: Ação Hygeia e o Projeto Crescer Seguro.

Cabe ressaltar também a parceria com o Centro de Apoio ao Paciente com Câncer - CAPC. O CAPC é vinculado ao Hospital Amaral Carvalho, centro de referência para o tratamento de câncer situado na cidade de Jaú (25 km da cidade de Bauru).

• **Autor:** Arq. Yolanda Poveda Burgos, Mgs.

**Mail de Contacto:** yolpov@hotmail.com - yolanda.poveda@cu.ucsg.edu.ec - Ecuador

**Título:** Espacios comunales para Cerro San Eduardo, una experiencia de Diseño Participativo

**Institución:** Universidad Católica Santiago de Guayaquil (UCSG)

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Este trabajo pretende mostrar una parte de los trabajos realizados en el Proyecto de Vinculación Consultorio Urbano (CU), mediante el desarrollo de prácticas con estudiantes, aplicando la metodología de investigación-acción-participativa. El espacio donde se desarrollaron estas actividades corresponde a dos comunidades de origen informal, cuyo principal problema es el precario e inseguro estado del entorno natural y construido donde se asientan, como Consecuencia: Baja calidad de vida urbana de sus habitantes. Al no haber sido desarrollado con Criterios Técnicos de habitabilidad, ocasionó que el Paisaje Urbano NO dignifique la zona donde viven sus moradores. El Objetivo principal fue: Mejorar el entorno natural y construido donde se asientan las cooperativas Virgen del Cisne y 25 de Julio, de la ciudad de Guayaquil. Se beneficia a 1.000 Familias Beneficiadas, y se tienen como principales resultados de los Talleres participativos integrales la identificación de la visión propia de los habitantes de las cooperativas y el diseño de espacios comunitarios, esto generando un sentido de pertenencia y dándole voz a esta comunidad, permitiendo demostrar que la UCSG además de ser una academia a podido convertir a este proyecto (CU) en un laboratorio viviente con respuestas reales desde y hacia la comunidad.

• **Autoras:** Dra. Greice Rejane Moraes Vaz y Bel Wander-lâan Vaz de Moraes  
**Mail de Contacto:** gvaz@ufam.edu.br - Brasil

**Título:** Diseño y pandemia de Covid-19 en Manaus: opinión de los diseñadores graduados de la UFAM sobre los primeros impactos en la profesión

**Institución:** Universidade Federal de Amazonas - UFAM

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Los efectos de la pandemia de Covid-19 han provocado profundos cambios en las sociedades. En Manaus, en el estado de Amazonas, se están realizando varios estudios para buscar comprender la nueva realidad. Desde esta perspectiva, este artículo buscó presentar informaciones recopiladas, entre los meses de junio y noviembre de 2021, sobre las primeras impresiones de los efectos de la pandemia en las actividades profesionales y en la vida personal de los diseñadores egresados de la carrera de Diseño de la Ufam. Se les realizó una encuesta que reveló la nueva rutina de estos profesionales en ese momento, que debían trabajar desde casa, lo que resultaba en turnos dobles y muchas veces triples, interfiriendo con su tiempo disponible para actividades que, en ese momento, no se consideraban necesarios.

**Palabras claves:** Diseño Manaus; Pandemia de COVID-19; Licenciados en Diseño.

• **Autor/es:** Dr. Alberto Reyes González, Dr. Andrés Enrique Reyes González, Mtro. Fernando Daniel Valdez Olmos, Dra. Jimena Vanina Odetti

**Mail de Contacto:** alberto.reyes@vallarta.tecmm.edu.mx - México

**Título:** ¿Quiénes participan en la periferia de la Ciudad Turística?

**Institución:** Tecnológico Nacional de México, Instituto Tecnológico José Mario Molina Unidad Académica Puerto Vallarta

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Se aborda la participación ciudadana en entornos turísticos, utilizando modelos como la escalera de participación para comprender mejor la dinámica. Se destaca la diversidad de actores en la periferia y se examina cómo se involucran en el desarrollo turístico de una ciudad. El análisis se basa en entrevistas llevadas a cabo entre 2022 y 2023, proporcionando una visión actualizada de las prácticas participativas.

Las entrevistas revelan distintos niveles de participación, desde la mera recepción de información hasta la colaboración activa en decisiones clave. Se identifican desafíos, como la falta de representación y la comunicación ineficaz, así como oportunidades para mejorar la inclusión y la eficacia de la participación ciudadana. El artículo arroja luz sobre la complejidad de las interacciones entre la comunidad y la industria turística, destacando la importancia de comprender y abordar las necesidades y preocupaciones de los residentes periféricos. En última instancia, ofrece una visión completa de la participación ciudadana en las áreas periféricas de destinos turísticos, proporcionando valiosas lecciones para la planificación y gestión urbana sostenible. Examina la participación ciudadana en entornos turísticos, aplicando modelos como la escalera de participación. El artículo destaca la diversidad de actores periféricos y analiza su involucramiento en el desarrollo turístico. Basándose en entrevistas



de 2022 y 2023, explora niveles de participación, desde la información hasta la colaboración activa. El análisis revela desafíos y oportunidades para una participación más inclusiva. Ofreciendo una visión integral de la dinámica ciudadana en áreas periféricas de destinos turísticos, el estudio contribuye a comprender y mejorar la participación ciudadana en contextos turísticos.

---

**14:00 - Sala 2 • Comisión: Digital [A]**

---

• **Autor: Elvis Wilson Alcantara Pinedo**

**Mail de Contacto:** escantara@icloud.com - direccion.academica@in-learning.edu.pe - **Perú**

**Título:** El impacto del Microaprendizaje en el Aprendizaje y Motivación de los futuros desarrolladores de software en la Escuela 2024

**Institución:** ZEGEL

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El desarrollo de software es una disciplina que requiere de un aprendizaje continuo y adaptativo, debido a los constantes cambios y avances tecnológicos. Sin embargo, los métodos tradicionales de enseñanza y aprendizaje no siempre responden a las necesidades y expectativas de los estudiantes, que buscan una formación más dinámica, flexible y personalizada. Este estudio se investiga al microaprendizaje como un posible método para mejorar el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes de desarrollo de software. El microaprendizaje se basa en el uso de la tecnología no solo como un medio de enseñanza, sino también como un facilitador de la interacción, la generación de valor y la participación de los estudiantes en las diversas plataformas digitales. El artículo analiza cómo se implementa y se evalúa el microaprendizaje en la Escuela 2024, una institución educativa innovadora y vanguardista, que ofrece cursos de desarrollo de software de alta calidad y actualidad. Se presentan los resultados de una investigación cuantitativa y cualitativa, que muestra los beneficios del microaprendizaje en términos de aprendizaje, satisfacción y compromiso de los alumnos.

• **Autor: Andrés Mauricio Arguello Vásquez**

**Mail de Contacto:** diandresarguello@live.com - aarguello@uniempresarial.edu.co - **Colombia**

**Título:** Tecnologías 5.0 como apoyo a prácticas de manufactura sostenible en pymes

**Institución:** Uniempresarial

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Esta investigación identificó el estado actual de la apropiación de las tecnologías 4.0 y 5.0 en las Pymes manufactureras actualmente y de cómo esta nueva revolución industrial puede incentivar las prácticas sostenibles en la producción de bienes y servicios, la investigación se basó en entrevistas a expertos con conocimientos en desarrollo tecnológico, manufactura y sostenibilidad, encuestas a empresarios, salidas de campo y revisión sistemática de literatura en donde se analizaron lineamientos conceptuales y casos de éxito en desarrollo y apropiación tecnológica de diversas culturas, organismos y sectores industriales.

Como resultado se obtuvo un mapeo general del estado actual de las pymes en la ejecución de prácticas sostenibles, como también el entendimiento de la relación entre nuevas tecnologías, (quinta revolución industrial), sociedad y sostenibilidad.

• **Autor: Gabriel Bernal García**

**Mail de Contacto:** gbgpublic@gmail.com - publicidadmarketing@artesyletras.edu.co - **Colombia**

**Título:** InstruMentes tecnológicas

**Subtítulo:** Creatividad y deconstrucción de marcas

**Institución:** Escuela de Artes y Letras Institución Universitaria

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El avance de la tecnología y sus herramientas, han permitido optimizar procesos que antes dependían totalmente del individuo. Para el diseño, la publicidad, la comunicación y el mercadeo se ha generado el mensaje que se pueden desarrollar propuestas de construcción de marcas, campañas publicitarias, la producción de contenido y textos a través de la Inteligencia Artificial, la cual puede automatizar y dar respuesta a las diferentes solicitudes realizadas por los usuarios. Pero el análisis de esta investigación se centra en que la creatividad continúa siendo el eje del desarrollo de la industria y ésta se fundamenta exclusivamente en la inteligencia humana, en la inteligencia emocional y no en la inteligencia artificial, por lo tanto las marcas continuarán construyendo su posicionamiento a través de las propuesta creativas y las estrategias desarrolladas por las personas, las cuales con el apoyo de herramientas tecnológicas aportarán en la agilidad de procesos y análisis de datos en lo relacionado a grupos objetivos, preferencias, gustos y tendencias.

• **Autor: Jesica Isabel Oliveira Borda,**

**Yuki Nanna, Lara Guardia**

**Mail de Contacto:** rayada.creaciones@gmail.com - **Argentina**

**Título:** Deshumanización en la cultura del diseño

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Para referirnos al concepto de deshumanización en el propósito de esta investigación nos tenemos que introducir en el contexto de la digitalización. Quienes desarrollaremos esta temática nos referiremos a "Deshumanización" como la pérdida de aspectos fundamentales de características de humanidad, como interacciones que hacen a la conexión humana a causa de la influencia de la tecnología en la cotidianidad. Si bien la conectividad digital propone entornos de interacción que acercan y facilitan el contacto entre seres humanos, llega a generar distorsiones en el desarrollo de la interacción, intimidad y calidez, despertando ansiedades, disminución de empatía y emocionalidad genuina.

Si a la impersonalidad de las interacciones y a la disminución de empatía, le adicionamos la automatización de tareas, realmente se puede generar un impacto negativo en la calidad de vida e incluso impactar indirectamente en los procesos creativos.

La automatización causante de la sustitución laboral de las personas ha dado paso a tecnologías como la inteligencia artificial que avanza indefectiblemente. Esto ha generado un estado de ansiedad por el temor infundado en la pérdida de empleos.





• **Autores: Rafael Conde Melguizo, Fernando Blázquez Piñero, Jorge A. Serrano Archila, Pablo Nogueira Iglesias**  
**Mail de Contacto:** rafael.conde@udit.es - rafaelcondemelguizo@gmail.com - **España**

**Título:** DEED. Diseño de Espacios Virtuales para Objetivos Educativos y de Divulgación

**Subtítulo:** Creación de un estándar de diseño para el desarrollo de espacios virtuales destinados a la educación y la divulgación cultural y científica

**Institución:** UDIT, Universidad de Diseño, Innovación y Tecnología. Grupo de Investigación ECSIT

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Los espacios virtuales relacionados con la realidad virtual, aumentada o extendida se están generalizando como propuestas para mejorar, complementar o sustituir diferentes tareas de la vida cotidiana. Entre todas ellas, el grupo de investigación ESCIT de UDIT tiene especial atención en la propuesta de estos espacios y tecnologías en los entornos educativos, tanto formales, como informales y/o divulgativos.

El proyecto DEED está creando un estándar de diseño fundamentado en los principios de la pedagogía, la didáctica y las metodologías activas para el desarrollo de espacios virtuales destinados a la educación y la divulgación cultural y científica.

• **Autor: Kevin Joel Escobar Reales**  
**Mail de Contacto:** kescobar@unicolmayor.edu.co - **Colombia**

**Título:** Jardín de polígonos

**Subtítulo:** La Botánica endémica de Colombia en 3D como una Experiencia interactiva pedagógica ambiental para la población

**Institución:** Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El informe "Jardín de Polígonos: Explorando la Botánica Endémica de Colombia en 3D como Experiencia Interactiva Pedagógica Ambiental" propone una experiencia educativa para visitantes de jardines e instituciones educativas mediante representación en 3D y realidad aumentada. Dada la creciente adopción del modelado 3D, se plantea recrear plantas para facilitar la comprensión de su estructura, forma y color. Estas recreaciones se aplican tanto en visualización espacial y diseño como en contextos educativos.

En la fase inicial, el proyecto aborda el desafío de generar modelos 3D coherentes con la realidad específica, buscando mayor coherencia entre las plantas reales y sus representaciones tridimensionales. Se explorarán técnicas como modelado, fotogrametría y realidad aumentada para visualizar plantas mediante el escaneo de imágenes referenciales, proporcionando contexto y abordando la exhibición de especies problemáticas.

La propuesta busca mejorar el atractivo visual y la experiencia del usuario, enriqueciendo la conexión con la institución. En el ámbito tecnológico, con énfasis en realidad aumentada, el proyecto aspira a fortalecer la integración digital del "Jardín Botánico de Bogotá" mediante realidades inmersivas, contribuyendo al conocimiento y aprecio por la diversidad botánica colombiana.

• **Autor: Romina Gala, M. Clara Cattaneo Esnaola**  
**Mail de Contacto:** romina.p.gala@gmail.com - **Argentina**

**Título:** Videojuegos en Argentina: Reflexiones con perspectiva de género de la Tercera Encuesta Salarial para Trabajadores en Videojuegos de Argentina (WIGAr)

**Institución:** IIGG/CONICET- WIGAr

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El objetivo de esta ponencia es compartir los resultados de la Tercera Encuesta Salarial para trabajadores en Videojuegos de Argentina, realizada en julio de 2023 por un equipo de profesionales de la comunidad de Women in Games Argentina (WIGAr) y en articulación con la Red de Comunidades de desarrolladores de videojuegos.

A pesar del crecimiento sostenido de la industria de videojuegos en el país, actualmente no disponemos de datos precisos y sistematizados que permitan conocer la situación de los y las trabajadoras en videojuegos en Argentina. Por esta razón, WIGAr lanzó en 2022 la primera edición de esta encuesta, con el propósito de generar datos con perspectiva de género sobre trabajadores y condiciones laborales en el sector de Videojuegos argentino.

Al igual que en las ediciones anteriores, la encuesta se realizó de manera virtual y fue autoadministrada. Se difundió a través de redes sociales digitales como Instagram, Facebook y Twitter, así como a través de redes internas de la comunidad y comunidades aliadas. Aunque la respuesta fue mayor en comparación con la primera edición, aún nos enfrentamos al reto de incrementar la participación para que los resultados sean representativos de todo el sector.

• **Autores: Dr. David Alonso Leija Román, Coordinador General SIPADIG, Dra. Lorena Gertrudis Valle Chavarría, Enlace Institucional, Dr. Carlos Eric Berumen Rodríguez, Taller y Exposición, Dra. Rebeca Isadora Lozano Castro, Difusión y comunicación, Dra. Xóchitl Marissa Dávila Ordoñez, Registro y Memoria**  
**Mail de Contacto:** rilozano@docentes.uat.edu.mx - **México**

**Título:** Simposio Internacional de Patrimonio Digital

**Subtítulo:** SIPADIG 2023

**Institución:** Universidad Autónoma de Tamaulipas

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El SIPADIG es un evento que se llevará a cabo el 19 de octubre 2023, organizado por el Cuerpo Académico UAT-145, Arte Teoría y Conservación del Patrimonio, de la Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo en la Universidad Autónoma de Tamaulipas – UAT (México). Su objetivo es reflexionar sobre la apropiación, difusión, usabilidad e impacto del patrimonio cultural en formato digital, orientado en aspectos históricos y contemporáneos para compartir experiencias profesionales, académicas, especializadas y estudiantiles, con gestión del patrimonio cultural y sus formas digitales. Este evento sobre patrimonio cultural digital abarca una amplia gama de elementos que incluyen archivos digitales, sitios web, bases de datos, colecciones digitales, registros históricos, registros científicos, patrimonio arquitectónico, musical, literario, entre otros. El SIPADIG va dirigido a estudiantes, docentes, investigadores y público



en general como diseñadores, arquitectos, documentalistas, comunicólogos, curadores, gestores culturales, por ejemplo.

\*En la Red de investigadores se presentarán los resultados de este singular evento.

• **Autor: Dr. en Dis Fernando Nava La Corte**

**Mail de Contacto:** fnlc@azc.uam.mx - México

**Título:** Antropología mediática: (des)conexiones, narrativas y construcción de imágenes

**Institución:** Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Azcapotzalco  
Departamento de Evaluación de Diseño en el tiempo

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):**

El sentido de la vida mediática se expresa actualmente a través de interacciones digitales que emergen en la vida diaria, nos referimos a una antropología de los medios en su sentido más amplio, que incluye comentarios en redes sociales (formales o informales), conversaciones en chats, comprando productos en línea o trabajando en modo videoconferencia, estos escenarios socio-digitales superan nuestras previsiones, lo visual sobrepasa nuestra capacidad de asimilación debido a la interconexión comunicativa, a la vez que permite a los buscadores de información ubicarse en un «punto medio» entre distintos nodos de comunicación, con lo anterior nos interesa analizar las diversas formas en que los medios vehiculizan narrativas sobre la realidad en el ámbito del diseño y la comunicación gráfica, entendidas estas como una producción cultural mediante la cual explicamos el mundo y construimos el consenso sobre cuáles son los hechos tangibles y como debemos interpretarlos. Ante tal disputa de construcción de imágenes, el diseñador deberá estar preparado para desplazar la mirada y obtener una vista de conjunto del contexto el cual tiene lugar el desafío que trata de resolver, para establecer propuestas de solución que efectivamente resuelvan la necesidad detectada y en una última instancia deberá ser capaz de detectar si la solución requerida pasa o no por el contenido gráfico o bien se requiere de otra clase de intervenciones para alcanzar una solución eficaz y efectiva a las exigencias del mundo, todo lo anterior bajo la premisa de «lo visual no tiene el monopolio del diseño».

• **Autor: Johanna Quijano y Juan Diego Andrango**

**Mail de Contacto:** Johanna.quijano@udla.edu.ec - Ecuador

**Título:** Tecnología de apoyo para las personas con diversidad funcional, caso Fundación Fine

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Según las estadísticas del Consejo Nacional para la Igualdad de Discapacidades (CONADIS), en informado elaborado en el 2022, existen un total, de 471.205 personas con discapacidad a nivel nacional. De esta cifra se registran 108.942 personas con diversidad funcional (23.12%)

Es importante destacar que las edades de las personas con estas discapacidades están entre los 36 y 64 años, etapa socialmente activa, y que dada su condición no están inmersos o relacionados al área laboral, educativo, entre otras.

Según informes del Plan Nacional del Buen Vivir, el Estado garantiza el acceso y la inclusión a estos grupos vulnerables a la sociedad; buscando crear espacios activos para sus desarrollo personal y profesional.

La Fundación Fine, situada en la parroquia Pomasqui, de Quito, provincia de Pichincha, es una organización no gubernamental sin fines de lucro, constituida en 1992, cuyo objetivo principal es impulsar el desarrollo y bienestar del ser humano con discapacidad e implementar centros que le permitan una mayor integración a la sociedad. Esta organización tiene su sede principal, ubicado en la calle San José OE2-377 y Pasaje 1.

Bajo este contexto, la carrera de Multimedia y Producción Audiovisual, y con la experiencia y referencia en el área tecnológica educativa, busca crear articulaciones entre la multimedia y el área social, poniendo en práctica la investigación, el pensamiento crítico por parte de nuestros estudiantes y docentes, en el desarrollo de propuestas prácticas y comprobables para el bienestar de grupos vulnerables de la sociedad.

Este proyecto busca aportar con recursos comunicacionales para continuar con los programas de ayuda a las personas con diversidad funcional en los distintos programas que la Fundación lidera. Las herramientas tecnológicas interactivas didácticas en 2D y 3D, buscan fomentar el acceso de nuevas tecnologías a estos grupos vulnerables, serán un apoyo para el desarrollo cognitivo, sensorial y físico de estas personas, quienes a través de esta ludoteca podrán aprender de manera significativa sobre temas personales y educativos para su desarrollo e integración a la sociedad. Este material tendrá un gran impacto y relevancia no sólo en sus estudiantes, sino también en sus familias al ver que sus familiares tienen mayor autonomía en la realización de sus actividades diarias.

**16:30 - Sala 1 • Comisión: Imagen y Comunicación**

• **Autora: Esmeralda Itzel Álvarez Contreras**

**Mail de Contacto:** solazul57@hotmail.com - México

**Título:** La interacción metafórica en representaciones Gráficas en la divulgación científica

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El presente estudio analiza la intervención de metáforas en representaciones gráficas como apoyo en la divulgación científica. Partiendo de la observación de elementos gráficos de orden metafórico en la comunicación de discursos científicos con fin didáctico, se analiza la perspectiva de Lorena Petra (1993) sobre la importancia de la imagen en la comunicación de la ciencia, así como el análisis de Alberto Cairo en la comunicación de la información (2008). Estas imágenes se componen con elementos formales en representaciones abstractas de la realidad. El análisis morfológico se apoya en el estudio del signo visual del Grupo  $\mu$  (1993), que parte de una visión estructuralista en su Retórica General (1982) operando elementos de significación y los de contenido para generar las metáforas y así, instalar un sistema de comunicación visual desde el estudio del signo icónico y del signo plástico. Se observa la representación de metáforas por modelos tipológicos. Se profundiza el análisis retórico visual y se detecta la intervención de metáforas cognitivas, así como la contundente intervención de los medios digitales y técnicos en las reproducciones gráficas en la divulgación científica.

• **Autores:** Gladys Verónica Llano Zhinin, Katty Vanessa Díaz Córdova, Elizabeth Cayes Tarabata, Adela Lucia Cruz Bastidas

**Mail de Contacto:** gvllano@uce.edu.ec - kvdiacz@uce.edu.ec  
tecayes@uce.edu.ec - alcruz1@uce.edu.ec - Ecuador

**Título:** Construyendo puentes visuales: imagen y diversidad en la creación de vídeos publicitarios

**Subtítulo:** Campaña de recolección de datos de Necesidades Educativas Específicas CPINE

**Institución:** Universidad Central del Ecuador

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El proyecto "Construyendo Puentes Visuales: Imagen y Diversidad en la Creación de Vídeos Publicitarios" de CPINE se centra en una campaña de recolección de datos sobre estudiantes con necesidades educativas especiales (NEE). A pesar de ser futuros docentes de inglés sin experiencia en medios visuales, la iniciativa busca superar este desafío al explorar la diversidad en la Carrera y motivar la participación en la campaña propuesta. El objetivo es que los estudiantes creen vídeos publicitarios en un concurso, donde resalten la diversidad en la Carrera. Esta propuesta, integrada en la asignatura de Psicología del Desarrollo, la metodología incluye revisión bibliográfica, encuestas cerradas y métodos cualitativos audiovisuales. La investigación cualitativa audiovisual, con énfasis en grabaciones de vídeo, estimula la expresión creativa y, como conclusión, dentro de la asignatura, se está considerando la idea para ampliar el tema de las Necesidades Educativas

Especiales (NEE), ya sea con o sin discapacidad. La primera fase se centrará en la presentación del marco teórico respaldando el proyecto. En etapas posteriores, se dedicará espacio a la difusión de la campaña, con un mensaje clave: la confidencialidad en el procesamiento de datos.

• **Autora:** Nidia Maidana, María Ledesma

**Mail de Contacto:** nidiamaidana@gmail.com - Argentina

**Título:** Estudios de la imagen en la trama de la visualidad actual: aspectos, procesos, funciones

**Subtítulo:** Proyecto de Investigación CAI+D TIPO 1

**Institución:** Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad Nacional del Litoral

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Este proyecto es continuidad del proyecto de investigación CAI+D 2016 "Imágenes del Diseño...", su objeto de estudio es la imagen. Elemento clave de la visualidad actual, las imágenes están sujetas a diversos regímenes escópicos y funciones, entre ellos los relativos a las disciplinas proyectuales (arquitectura y especialidades del diseño). Atendiendo a su complejidad, se las aborda en el cruce de dos dimensiones: a- vinculadas a su estatuto semiótico, pueden desplegarse en tres aspectos atendiendo a cuestiones perceptuales/formales; materiales/representacionales; semióticas/interpretativas (Magariños de Morentín 2008). b- Imbricadas en la semiosis social (Verón: 1.987) se articulan con tres instancias, la de la producción, la de la circulación y la de la de recepción o consumo. De este modo, se pretende, en esta investigación, superar planteos inmanentistas y poner en relación las imágenes concebidas en tanto signos tripartitos (Peirce:1988, Guerri: 2014) o algunos de sus aspectos- con los agentes comprometidos en los procesos semióticos -emisores/re-

ceptores; productores/audiencias. Las imágenes producidas por los diseños, sobre las que trabajamos, presentan una complejidad mayor debido a la suma de una etapa proyectual que multiplica las mencionadas instancias. Por ello, para la construcción del marco teórico, se opta por una perspectiva epistemológica descentrada que considere el cruce de disciplinas, estableciendo vinculaciones entre conceptos y categorías provenientes de las ciencias sociales y humanas. Entre dichas categorías y como nuevo eje de trabajo se propone la revisita a las imágenes del diseño argentino desde la noción de canon, entendiendo esta noción como: institución socio-semiótica, un sistema de circulación de textos que regula valores esenciales para una sociedad. (Jurisch:2008). Dar cuenta de la construcción de un canon del diseño transparentando las operaciones que se realizan en su conformación, colaborará en la construcción de la epistemología del campo disciplinar. Se toma la decisión estratégica de realizar dos nuevas inclusiones en el corpus: el estudio de tipografía e imágenes provenientes del arte. Se considerará a la tipografía como imagen. Presente y profusa en los intercambios sociales se atenderá a su ubicuidad en soportes y contextos. Se abordarán imágenes provenientes de las artes visuales en tanto las fronteras (Lotman:1996) entre estas dos disciplinas históricamente fueron permeables y en la actualidad tienden a acercarse aún más.

• **Autor:** Eliana Alejandra Quijandría Cayo

**Mail de Contacto:** equijandriac@usmp.edu.pe - nathcayo@gmail.com  
Perú

**Título:** Análisis del viraljacking y la percepción del peruano millennial: El juego del calamar

**Institución:** Universidad de San Martín de Porres

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):**

El estudio describe la transición de la técnica newsjacking hasta convertirse en la técnica viraljacking, la que consiste en utilizar los acontecimientos relacionados a producciones audiovisuales, temas musicales y hechos, que en su mayoría son tratados por el periodismo. La técnica surge debido a la permanencia de dichos acontecimientos en el tiempo y su nivel de tendencia en las redes sociales. La presente investigación es de enfoque cualitativo, en el análisis toma como base la Teoría de las Apelaciones Publicitarias y Necesidades, identificando las características del formato publicitario y el uso de figuras retóricas visuales. Se toma como caso la serie El juego del calamar, por su popularidad en redes sociales, para conocer las percepciones de consumidores peruanos en función de su experiencia con el viraljacking. Se concluye que la técnica beneficia a las marcas de manera relevante en los aspectos de recordación y comprensión del mensaje publicitario; y que los usuarios valoran el ingenio, el sentido del humor y la capacidad de la técnica para comunicar el mensaje de manera breve.

• **Autor:** María Margarita Ramírez-Jefferson y Cristóbal Mora Wiesse

**Mail de Contacto:** mramirez@puccp.edu.pe - Perú

**Título:** Publicidad ilustrada y clase trabajadora. Perú, 1919-1930

**Institución:** PUCP - Pontificia Universidad Católica del Perú



**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** La publicidad ilustrada, como expresión comunicativa y orientada hacia la actividad económica, se dedica a la promoción de productos y servicios dirigidos a segmentos específicos de la sociedad, consolidándose como un influyente medio de comunicación en las sociedades modernas. En el Perú, durante el Oncenio de Leguía (1919-1930) se impulsa un proceso de modernización desde el Estado que es acompañado por anuncios publicitarios que reflejan y reconocen a una emergente clase media compuesta, principalmente, por empresarios, funcionarios gubernamentales, oficinistas y comerciantes. Esta investigación analiza la presencia de estas representaciones gráficas en los anuncios difundidos en las principales publicaciones que circulan en aquella época como las revistas ilustradas Mundial y Variedades. Se examina, en una muestra de 240 anuncios, aspectos asociados a los orígenes, contenidos textuales y componentes visuales presentes en los mensajes publicitarios. Entre las principales conclusiones resalta cómo la publicidad extranjera, principalmente proveniente de los Estados Unidos, subraya las disparidades sociales al presentar a los oficinistas y comerciantes como representantes simbólicos de la nueva clase media, relegando a los empleados manuales, domésticos y obreros a roles secundarios cuando estos están presentes en los anuncios.

• **Autor: Rodolfo Franco Rojas Virijivich**

**Mail de Contacto:** rodolfo.rojas3@unmsm.edu.pe - rdancer@gmail.com - Perú

**Título:** Simulación y Simulacro en el diseño publicitario

**Institución:** IDAT

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El presente trabajo aborda el tema de los imaginarios sociales en el Perú y su relación con la publicidad de la marca de gaseosas Inca Kola, centrándose en los conceptos de simulación y simulacro. Los imaginarios sociales son representaciones compartidas que influyen en la forma en que las personas perciben su realidad social y se expresan a través de historias, leyendas, mitos e imágenes. Por otro lado, la simulación se refiere a la creación de copias sin un original, imágenes de cosas que no existen, y el simulacro implica la perturbación y desafío de la realidad misma.

**Palabras clave:** imaginarios sociales, simulación, simulacro, publicidad, Inca Kola, Perú.

• **Autora: Romina Rovagnati**

**Mail de Contacto:** rominarovagnati@gmail.com - Argentina

**Título:** El Poder de la Imagen en Publicidad: La Dirección de Arte Publicitario

**Subtítulo:** Construyendo Narrativas Visuales. Emociones a Través de la Imagen

**Institución:** Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Un profundo análisis de cómo la estética y la creatividad visual moldean la efectividad de las campañas publicitarias. Desde la selección de colores hasta la composición de imágenes, se explora cómo el director de arte utiliza cada elemento visual para fortalecer la identidad de marca y conectar

con la audiencia. El cuidadoso uso de la estética y la creatividad visual va más allá de la mera presentación; implica la creación de una experiencia inmersiva para el espectador, una historia que se cuenta a través de la combinación única de colores, formas y disposición de elementos visuales. La selección de colores conlleva una carga emocional que puede influir en las percepciones y comportamientos del público objetivo. La armonía en la composición de imágenes no solo atrae la atención, sino que también guía la mirada hacia elementos clave del mensaje publicitario. Además, la consistencia en la identidad visual de la marca, desde el diseño del logotipo hasta la tipografía utilizada, crea un vínculo duradero con la audiencia. Cuando estos elementos visuales se ensamblan con maestría, se convierten en herramientas poderosas para provocar emociones, transmitir mensajes claros y fomentar la identificación con la marca. La dirección de arte no solo embellece la publicidad, sino que también comunica valores, fortalece la percepción de la marca y, en última instancia, influye en las decisiones de compra del consumidor.

• **Autor: Jorge Hernando Sánchez Munevar**

**Mail de Contacto:** jorge.sanchez-mu@uniminuto.edu.co - josamu@gmail.com - México

**Título:** Semiótica y Estrategia Política

**Subtítulo:** Análisis Integral de la Imagen en la Construcción de Marca y Comunicación Gráfica.

**Institución:** Corporación Universitaria Minuto de Dios

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** La política moderna está intrínsecamente ligada a la percepción pública y la persuasión, y la imagen desempeña un papel protagónico en la construcción de narrativas políticas efectivas. Desde la perspectiva semiótica, se examina cómo los símbolos, colores, tipografía y otros elementos visuales se utilizan para transmitir mensajes políticos, influir en la opinión pública y construir una marca política sólida. Se investiga cómo los líderes políticos colombianos han empleado estrategias visuales para establecer identidades políticas, ganar seguidores y comunicar sus plataformas.

La investigación también destaca ejemplos emblemáticos de la política colombiana, analizando campañas electorales, discursos políticos y debates públicos desde un enfoque semiótico. Se abordan cuestiones como la construcción de la imagen de líderes políticos, la interpretación de símbolos políticos y la influencia de la comunicación gráfica en la toma de decisiones de los votantes.

Este estudio proporciona una comprensión más profunda de cómo la semiótica desempeña un papel esencial en la política colombiana, contribuyendo a la formación de percepciones políticas y al éxito de estrategias políticas efectivas en un entorno democrático en constante cambio.

• **Autor: Nereida Tarazona Belenguer**

**Mail de Contacto:** netabe@upv.es - España

**Título:** El diseño de marca en las ONGs y asociaciones no lucrativas

**Subtítulo:** Una metodología para valorar su eficacia

**Institución:** Universitat Politècnica de València

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Al igual que otras empresas e instituciones, el sector de las organizaciones no gu-



bernamentales (ONG) necesita también prestar atención a su identidad visual y potenciar el uso eficiente de la marca para hacer más visibles sus mensajes y actividades, así como conseguir los apoyos y recursos que les permitan continuar con su labor social. En este contexto, se presenta la investigación desarrollada en torno a las marcas de ONG españolas cuyo fin es describir sus nombres y logos, evaluarlos y detectar oportunidades de mejora para conseguir una comunicación gráfica más eficaz. Para ello se propone una metodología de análisis y valoración de la eficacia tanto del nombre de marca como del diseño de la marca gráfica (símbolo y logotipo) que parte de la identificación de los factores clave de su diseño y posterior uso. Las conclusiones aportadas por esta investigación suponen una herramienta útil tanto para los diseñadores como para los responsables de las ONG encargados de conseguir marcas eficaces que mejoren la comunicación de las ONG y permitan una mejor actuación social de la organización.

• **Autores: Dr. Enrique Noé Hernández Arroyo, Mtra. Ana Lilia Zamora Cuadra**  
Mail de Contacto: ana.zamora.cuadra@gmail.com  
México

**Título:** Desarrollo de instrumento de evaluación dirigido a la fotografía de producto para la plataforma virtual SHEIN  
**Institución:** Universidad Estatal del Valle de Ecatepec

#### Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):

El presente estudio de corte cualitativo bajo un nivel de análisis descriptivo tiene como propósito el establecer un instrumento de medición, orientado a evaluar el nivel de eficiencia publicitaria en la fotografía de producto a partir del contenido fotográfico de la empresa virtual Shein, particularmente en la sección de ropa femenina. Con la definición operacional del instrumento medición, se parte de que el estudiante de diseño posea herramientas suficientes para determinar si el desarrollo de proyectos en el ámbito de diseño publicitario es consistente de acuerdo con los parámetros establecidos por el cliente. A partir del análisis de fiabilidad se aplica la prueba de Kuder-Richardson, para 30 estudiantes de la Ingeniería en Comunicación Multimedia; con lo anterior, se identifica un grado de correlación de .72, lo cual significa que su nivel de probabilidad es aceptable. Así expuesto, la instrumentación permite el desarrollo de prototipos confiables de acuerdo con las expectativas académicas de los alumnos a nivel superior en el ámbito de diseño. Palabras clave: fotografía de producto, publicidad, consumidor, operacionalidad, instrumento de medición.

16:30 - Sala 2 • Comisión: Arte [A]

• **Autor: Juliana Chamorro Legarda**  
Mail de Contacto: julitachamo@gmail.com  
Colombia

**Título:** Color popular  
**Subtítulo:** Galería peatonal  
**Institución:** Universidad de Nariño, Grupo de Investigación Innova

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Pasto es una ciudad del departamento de Nariño al sur de Colombia en donde

confluyen un sinnúmero de expresiones artísticas y culturales. Debido a sus particulares aspectos históricos, geográficos, políticos, económicos y tecnológicos, se halla también una fuerte cultura popular procedente del sincretismo colonial entre indígenas Quillacingas, Pastos y españoles y la fusión entre la vida rural con la urbana.

Esta cultura popular se evidencia especialmente en las comunas 4 y 5 del municipio de Pasto a través de las gráficas populares, siendo éstas una mezcla entre arte, cultura, negocios, visiones de mundo, identidad y expresión de la cotidianeidad en un diseño gráfico único y orgánico. A pesar de esta riqueza gráfica, la comunidad no es consciente de su existencia, ni de su potencial identitario y creativo, en este sentido, el diseño táctico y la cartografía fueron herramientas que permitieron la identificación de la gráfica popular de estas comunas y el acercamiento a la memoria, sentires y pensamientos de sus habitantes, para finalmente, generar una idea o prototipo de intervención en la comunidad denominado: "Color popular, galería peatonal".

• **Autores: Johanna Andrea Cuestas Camacho**  
Mail de Contacto: andreacuestascamacho@gmail.com - Colombia

**Título:** El Mural enfocado en la Llaneridad  
**Institución:** Corporación Universitaria Autónoma de Nariño AUNAR VILLAVICENCIO

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El proyecto del mural enfocado en la Llaneridad se encuentra actualmente en proceso de bocetación, que es la etapa inicial del proyecto. Este proyecto es parte integral del semillero de diseño visual y tiene como objetivo principal involucrar a todos los estudiantes en una experiencia creativa única. El proyecto se centra en la representación de la llaneridad a través de ilustraciones y creaciones artísticas concebidas por los estudiantes de diseño. Además de la expresión artística, el proyecto también evalúa meticulosamente el aspecto del diseño en cada obra producida. La singularidad de la llaneridad se refleja en cada trazo y en cada pincelada de los murales. Los estudiantes no solo están ilustrando la riqueza cultural y geográfica de la región Orinoquia, sino que también están incorporando elementos de diseño que realzan la belleza y el impacto visual de sus obras. Este enfoque integral no solo fomenta la creatividad artística, sino que también permite una apreciación crítica de la estética y el diseño. La entrega de este proyecto permite dar cuenta de las manifestaciones de la llaneridad en su máxima expresión y un testimonio de la habilidad artística y el pensamiento de diseño de los estudiantes de diseño visual.

• **Autores: Sebastián Alejandro Gallo, Elena Abugauch, Javier Benyo, Alejandro Brianza, Mariana Campo Lagorio, Eduardo Cartoccio, Alejo Dillor, Federico Ferme, Fuentes, Florencia, Ana Gutiérrez Costa, Juan Manuel Hernández, Luciana Jankilevich, Gabriel Mahia, Natalia Miglino, Germán Rosso, Sergio Villegas, Silvina Vinci, Carolina Yedrasiak, Pablo Ziccarello**  
Mail de Contacto: sgallo@uces.edu.ar - Argentina

**Título:** La representación marica en el arte latinoamericano  
**Subtítulo:** Investigación y catalogación de los museos de la Ciudad de Buenos Aires



**Institución:** Facultad de Ciencias de la Comunicación. UCES - Universidad de Ciencias Empresariales y Sociales

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El presente proyecto se propone explorar en el acervo de los Museos de la Ciudad de Buenos Aires, para volver a mirar sus obras patrimoniales y a los artistas visuales latinoamericanos identificando a quienes proponen una perspectiva sobre la subjetividad, la sexualidad, la masculinidad y el erotismo que desafíe las normas culturales y políticas dominantes. Nuestro objetivo es catalogar y analizar estas obras desde una perspectiva queer / marica para abrir un diálogo que promueva la diversidad y la inclusión en el mundo del arte y la cultura. Nuestro enfoque abarca los siguientes géneros de las artes visuales: la pintura, la escultura, la fotografía, los grabados y el dibujo. A través de estos diferentes géneros, exploramos cuatro categorías fundamentales para ubicar las obras patrimoniales: la mirada latinoamericana desde los pueblos originarios hasta la colonización, los artistas pertenecientes a la comunidad LGBTQ+, las representaciones, iconografía y simbología LGBTQ+ y las transformaciones de género que se manifiestan en las obras. Este proyecto se nutre de la colaboración de siete asignaturas de la Licenciatura en Diseño y Comunicación de la UCES, cada una con su enfoque y contribución específicos.

• **Autores: Lic. María Martha Gama Castro**

Ing. Freddy León Reyes

**Mail de Contacto:** maria.gama@unimilitar.edu.co - freddy.leon@unimilitar.edu.co - **Colombia**

**Título:** El arte callejero visto desde una poesía multimedia  
Caso, Bogotá-Colombia

**Institución:** Universidad Militar Nueva Granada

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Desde que Bogotá se comienza a posicionar en una de las ciudades más prolíficas en cuanto a arte callejero se refiere, así mismo, comienza una explosión de artistas visuales y grafiteros a expresar por medio de sus letras e imágenes propias, los relatos de una ciudad con necesidades de transformación desde el aspecto político y social. Pero gracias a este tipo de expresiones, la ciudad fue alcanzando espacios sometidos a las manos de estos jóvenes, que, para gran parte de la sociedad, era una transgresión e invasión a su espacio.

Esto llevó a que tanto el gobierno local como las autoridades, crearan leyes, permitiendo a estos artistas que, lograran llevar sus obras a espacios culturales de ciudad y que cada uno de sus textos y pinturas en las paredes, fueran observadas como verdaderas obras de arte, sin prejuicios, ni juzgamientos.

Gracias a esta evolución cultural de la ciudad, Bogotá se ha convertido en un caso de estudio que, particularmente para este ejercicio, permitió evolucionar algunas obras hacia una poesía multimedia, donde cada narrativa que se esconde detrás de una obra de estas se convierte en una visualización colectiva de movimiento, pasa del relato tradicional de imagen 2D a un relato visual animado, por medio de dispositivos tecnológicos.

• **Autor: Arq. Mery Laura Herbas Rocabado**

**Mail de Contacto:** merylharq@gmail.com - doc.merylaura.herbas.ro@unifranz.edu.bo - **Bolivia**

**Título:** Colores que Sanan: Investigación sobre la Influencia del Muralismo y el Voluntariado en la Construcción de Comunidad en Hospitales

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** La investigación revela que la integración de colores y muralismo en entornos hospitalarios, en conjunto con programas de voluntariado, desencadena un impacto sustancial en la apropiación y la construcción de comunidad. La participación activa de voluntarios en la creación de murales y la elección de paletas de colores personalizadas no sólo embellece el espacio, sino que también establece un lazo emocional entre la comunidad y el entorno hospitalario. Este sentido de colectividad y contribución se traduce en un mayor sentido de apropiación, donde pacientes, personal y voluntarios se identifican con el espacio de manera significativa. La presencia continuada de voluntarios refuerza la conexión entre la comunidad y el hospital, cultivando una relación simbiótica que impacta positivamente la experiencia de todos los involucrados. Este enfoque, arraigado en la participación activa, destaca la importancia del voluntariado como catalizador para la construcción de una comunidad hospitalaria cohesionada, enriqueciendo así la calidad de vida de quienes comparten ese espacio.

• **Autor: Carlos Alberto Macías Avendaño**

**Mail de Contacto:** carlosmaciasav@gmail.com - **Colombia**

**Título:** El Hambre del Artista, Como vivir del arte

**Institución:** Escuelas de formación artística, Instituto Departamental de Cultura Turismo – IDECUT, Departamento de Cundinamarca

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Es un llamado a la acción para los artistas que desean convertir su pasión en una profesión rentable y vivir de su quehacer artístico. Proporciona herramientas y consejos prácticos para ayudar a los artistas a superar los obstáculos y encontrar el éxito económico sin perder de vista su creatividad y pasión.

Explora la lucha de los artistas por encontrar su voz creativa y al mismo tiempo poder ganarse la vida con su arte, abordar los desafíos comunes que enfrentamos los artistas y dar herramientas prácticas para lograr monetizar y vivir de nuestra pasión.

Es importante sustentar que vivir del arte no solo depende de nuestro talento, sino del compromiso y la perseverancia la disciplina de realizar las obras y las estrategias de desarrollar una mentalidad empresarial profesional para sostener nuestra economía a partir del trabajo artístico, encontrar oportunidades para monetizarlo.

En esta ponencia y desarrollo de la misma encontraran una serie de estrategias que ayudaran a los artistas cómo realizar la pre producción, la producción, postproducción y la monetización de sus obras, logrando crear esquemas financieros, métodos de monetización, elementos conceptuales para tener un vocabulario adecuado al vender sus obras, como crear una escala de valor. Lograr entender los gastos de inversión y como cuantificar el valor final de la obra de arte.

La promoción y comercialización del trabajo artístico son fundamentales para alcanzar el éxito económico. Esto implica la creación de una marca personal, la promoción en plataformas en línea y la participación en exposiciones, eventos y colaboraciones artísticas, establecer contactos y redes de apoyo en la industria del arte.



Es necesario mantener una mentalidad profesional y perseverar a pesar de los desafíos y obstáculos que puedan surgir. El camino para vivir del arte puede ser difícil y lleno de incertidumbre, pero con dedicación, pasión y compromiso, es posible lograrlo.

• **Autor: Lucas Muñiz Reis**

**Mail de Contacto:** lc.mun.13@gmail.com - **Brasil**

**Título:** Sin cabeza: hacia una poética del proceso en el cómic

**Institución:** Programa de Posgrado en Diseño de la Escuela de Bellas Artes de la Universidad Federal de Río de Janeiro (PPGD - EBA/UFRJ)

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** La investigación teórico-práctica en curso en el Programa de Postgrado en Diseño de la UFRJ y vinculada al grupo de investigación Arte, Diseño y Vida - Estudios y Poéticas de la EBA/UFRJ con la orientación de la Prof. Irene Peixoto busca investigar los límites del lenguaje del cómic. La disertación reflexionará sobre publicaciones que van más allá de los límites entre diseño y arte, para luego elaborar reflexiones sobre una teoría poética de los procesos involucrados en la creación artística.

Para reflexionar sobre las características del seudónimo y del proceso creativo denominado "Sem Cabeça", se mencionarán proyectos personales y materiales de referencia, buscando resaltar cómo los experimentos desarrollados influyen en la profundización teórica que se realiza a partir de ellos. La metodología se basa en la "investigación poética en cómics", utilizada por Guilherme E Silveira y Valter do Carmo Moreira (2020), que permite experimentar y estudiar a partir de irregularidades, accidentes y desviaciones explorados en procesos de creación subjetivos e intuitivos vistos en algunos cómics y publicaciones contemporáneas. También se plantearán teorías y referentes relacionados con el arte, especialmente en los estudios poéticos realizados por Valéry (2000) y Agamben (2018), en la idea de proceso vista en el poema/proceso y en la investigación científica basada sobre la improvisación explorada por Ingold (2022).

• **Autor/es: Dra. Jimena Vanina Odetti, Dr. Alberto Reyes González, Dr. Andrés Enrique Reyes González, Mtro. Fernando Daniel Valdez Olmos**

**Mail de Contacto:** Jimena.odetti@vallarta.tecmm.edu.mx - **México**

**Título:** Intervención cromática y artística en la Calle Hidalgo, Delegación Ixtapa, Puerto Vallarta, Jalisco, México

**Institución:** Tecnológico Nacional de México, Instituto Tecnológico José Mario Molina Unidad Académica Puerto Vallarta

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** La calle Hidalgo en Ixtapa, Puerto Vallarta, se llena de colores en una apuesta creativa e innovadora del restaurante "La Tienda Grande", en colaboración con el Cuerpo Académico de Diseño e Innovación del Instituto Tecnológico Mario Molina, Campus Puerto Vallarta, la Coordinación de Artes Visuales y el departamento de Artes y Humanidades del CUCosta, UDG. Invitados por el Chef Salvador Carrillo y Axel Suárez del restaurante La Tienda Grande, estudiantes universitarios de las carreras de Arquitect-

tura, Ingeniería en Gestión Empresarial y Artes Visuales, junto con los docentes Dra. Jimena Odetti, Dr. Alberto Reyes González, Dr. Andrés Enrique Reyes González, Mtro. Fernando Daniel Valdez Olmos y la Mtra. María Cristina Mercado, han llevado a cabo una intervención cromática y artística para transformar una de las calles más emblemáticas de la localidad de Ixtapa.

El color y la pintura mural se convierten en protagonistas y punto de partida para mejorar la calidad de vida y resaltar los valores de identidad cultural de la comunidad. Además, los estudiantes de ambas universidades, relacionados con el proyecto, se benefician en sus procesos de aprendizaje y contribuyen directamente al desarrollo de la localidad.

La propuesta de intervención cromática en Ixtapa como elemento visual de la imagen urbana y como componente de la formación identitaria y expresión simbólica de la vida urbana. Se incluyeron los elementos que constituyen los objetivos del desarrollo sostenible para integrarlos en el proceso de diseño, específicamente con la participación social en el desarrollo e integración de los actores claves de la comunidad.

El trabajo de realizar una intervención cromática como parte de un proyecto de mejora del diseño de la imagen urbana ubicado en la delegación Ixtapa, hizo hincapié en el papel del color, como elemento protagonista de la imagen urbana. Esto significa que el color puede construir la memoria visual de un área urbana, así como la imagen viva de la ciudad. Al incluir en la metodología de este proyecto el espacio participativo en la planificación, diseño y autogestión de la intervención, se involucraron las experiencias de sus habitantes y cómo interactúan y conviven con los colores. La posibilidad de elegir una paleta de colores para intervenir su espacio vital generó la oportunidad de visibilizar sus calles, sus plazas, sus construcciones, el contexto natural, sus fachadas y sus texturas.

• **Autores: Mgtr. Daniela Pintado Astudillo, Msc. Diana Valeria Balarezo Andrade**

**Mail de Contacto:** daniela.pintado@iavq.edu.ec - dvalarezo@puce.edu.ec - **Ecuador**

**Título:** De barreras a conexiones: El arte como instrumento de inclusión social

**Institución:** Instituto Tecnológico Superior de Artes Visuales Quito

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Esta investigación propone explorar cómo el arte, una expresión universal de la creatividad humana, ha evolucionado de manera magistral de ser una herramienta de expresión a un instrumento poderoso para derribar barreras y tejer conexiones significativas entre los grupos vulnerables y la sociedad en general y convertirse en un medio verdaderamente inclusivo que trascienda las limitaciones físicas y sensoriales. Al resaltar los desafíos presentes para las personas no videntes en el contexto artístico ecuatoriano, buscamos abrir un espacio de diálogo sobre la importancia de repensar y rediseñar la forma en que concebimos y presentamos el arte visual, de modo que todos, independientemente de sus capacidades visuales, puedan participar plenamente en el enriquecedor proceso creativo y encontrar una conexión genuina con el mundo del arte. Esta investigación se prevé completar con una creación artística donde se involucren profesionales, docentes y estudiantes de la rama de la comunicación y arte visual.



19:00 - Sala 1 • Comisión: Educación [A]

• **Autor: Martha Cecilia Jaimes Castañeda y Beatriz Lorena Caicedo Guevara**

**Mail de Contacto:** juanbeto033@gmail.com - Colombia

**Título:** Competencias emocionales y desempeño académico en tiempos de postpandemia.

**Institución:** Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO Bogotá

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Este estudio de revisión enfocado en los procesos educativos profundiza en las competencias emocionales y el desempeño académico de niños y jóvenes, en el marco de las dinámicas de pospandemia y la incidencia de esta en la Educación. Se comprende que los contextos educativos deben organizar sus objetivos de formación para el desarrollo de los estudiantes de forma holística, integrando experiencias de aprendizaje para fomentar habilidades sociales, asertividad emocional y motivación para la toma de decisiones en su proyecto de vida, acciones relevantes para un buen desempeño escolar. Así, la pandemia de COVID 19 generó situaciones que influyeron en los ámbitos emocionales de los estudiantes, en relación con el confinamiento, la ausencia de interacción con pares, las dificultades de acceso a una enseñanza de calidad, la desconexión con el exterior, entre otras dificultades, las cuales causaron estrés, ansiedad, desinterés, miedo y desesperanza, que en el retorno gradual a los espacios escolares se evidenciaron en situaciones de conflicto y poca motivación, afectando profundamente el desempeño académico de niños y jóvenes. El objetivo de este artículo identifica las aportaciones teóricas elaboradas sobre las competencias emocionales y el desempeño académico escolar en tiempos de postpandemia, mediante un ejercicio cualitativo, de revisión de estudios sobre habilidades emocionales, rendimiento académico y educación en postpandemia. Se establece que este es un ámbito teórico que requiere mayor investigación para el alcance de una educación de calidad.

• **Autor: MDGE. Aida Arredondo Tentory, L.D.G. Raúl A. Elizondo Benítez, Dr. Leobardo Armando Ceja Bravo**

**Mail de Contacto:** aarredondo@uvaq.edu.mx - relizondo@uvaq.edu.mx - aceja@uvaq.edu.mx - leobardo.armando.ceja.bravo@gmail.com - México

**Título:** Incursiones investigativas bajo el método Aprendizaje – Servicio (A+S) al interior de la Facultad de Diseño Gráfico

**Institución:** Facultad de Diseño Gráfico, Universidad Vasco de Quiroga

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El método Aprendizaje Servicio (A+S) orienta sus esfuerzos en cumplir con diversas fases tres dimensiones clave como son, la académica y la calidad del servicio a partir de la solución de problemáticas específicas en contextos reales a favor de grupos sociales determinados y la formación en valores. En vinculación con Asociaciones Civiles y de Educación se presentan tres proyectos que actualmente se encuentran realizándose al interior de la Facultad de Diseño Gráfico. Cada uno de ellos constituye una experiencia de aprendizaje, vinculación y propuesta de solución distinta, pero

en los tres casos cumplen en congruencia tanto institucional como de enfoque expresado a través del método. Gestión, investigación in situ, registro y documentación del proceso, así como de acciones propias de diseño como la conceptualización, corrección y validación, que constituyen algunas de las acciones y conocimientos desarrollados por los estudiantes. Se continúa ahondando en la reflexión sobre aprendizajes, experiencias y nivel de consciencia social y de aprendizaje obtenido por cada estudiante.

El presente trabajo busca dar cuenta de aspectos relevantes en cada uno de los proyectos referidos, y la forma en la que los estudiantes aprendieron, afrontaron problemas reales en su contexto y fueron validados con sus propuestas por las partes involucradas.

• **Autor: Mariana Inés Conde**

**Mail de Contacto:** marianainesconde@gmail.com - Argentina

**Título:** Diseños de enseñanza con tecnologías. Experiencias exploratorias de cursadas

**Institución:** Investigadora Adscripta, Instituto de Investigaciones “Gino Germani”, Facultad de Ciencias Sociales, UBA

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Desde el inicio de los efectos de la pandemia mundial de Covid 19, en marzo del 2020, iniciamos en los diversos ámbitos educativos en los que trabajo, sola o en equipo y junto con los estudiantes, un recorrido exploratorio y a la vez formativo sobre la implementación de tecnologías digitales para educación, en el marco de nuevas modalidades de diseño de la enseñanza con tecnologías.

La clave del proceso fue justamente la idea de diseño, considerando que teníamos un problema al que darle solución: cómo disponer la enseñanza ante la falta de la copresencia. En el marco de la enseñanza-aprendizaje, el diseño de materiales y actividades se centró en los usos didáctico-pedagógicos de plataformas, redes sociales, buscadores y bibliotecas.

En esta presentación, daré cuenta de las experiencias y reflexionaré sobre el diseño de secuencias didácticas con Tics.

• **Autores: Claudio Cortes López; Sergio Donoso Cisternas**

**Mail de Contacto:** c.cortes@uchilefau.cl - Chile

**Título:** Sobre la educación estética y semiótica en la formación de diseñadores universitarios

**Institución:** Universidad de Chile, Facultad de Arquitectura y Urbanismo, dpto. de Diseño

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** La estética y semiótica es algo que presenta una carencia importante en la enseñanza del diseño, lo que queda demostrado cuando se revisan las mallas curriculares con las cuales se forman los diseñadores universitarios. La educación estética y semiótica permite al diseñador universitario formar constructos sólidos y analíticos en torno a los objetos creados por el diseño, como también permite al diseñador formular proyectos de investigación sólidos y de gran pertinencia epistémica.

• **Autor: Dra. Gloria Elena Gómez Escobar**

**Mail de Contacto:** gloria@oceanbrowser.com - Nueva Zelanda

**Título:** Bridging Design Prototypes y Diseño Autónomo

**Subtítulo.** Usuarios como Diseñadores Creando una Práctica Educativa Novedosa

**Institución:** OceanBrowser Ltd. (Nueva Zelanda) y Universidad de Sídney (Australia)

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El enfoque Bridging Design Prototype (BDP) es un método de diseño centrado en el ser humano para diseñadores trabajando individualmente y en organizaciones pequeñas. Los BDP son prototipos rápidos completamente funcionales que una comunidad de usuarios acepta incorporar en actividades reales; mientras que los diseñadores los utilizan para aprender sobre dicha comunidad, su contexto y práctica (Gómez Escobar, 2022; Gomez, 2022). Guiado por principios del enfoque de diseño autónomo (Escobar, 2016), el meta-análisis de un proyecto realizado en una escuela holandesa (Kicken et al., 2016) ilustra cómo un BDP para hacer mapas conceptuales en preescolar fue re-orientado para explorar su idoneidad como herramienta didáctica para mejorar el aprendizaje de niños y niñas con discapacidades del habla. Tres pilotos, con números cada vez mayores en participación y duración, mejoraron su práctica educativa. Las exploraciones con adaptaciones del BDP y un nuevo diseño (una aplicación de software desarrollada por un profesor) transformaron a los terapeutas de lenguaje y el profesorado en diseñadores. Los BDP podrían ser útiles en proyectos que buscan hacer posible el diseño comunitario, descentrar la participación de los diseñadores externos y pivotar las discusiones sobre diseño pluriversal desde una perspectiva creativa y generativa (Gomez, 2020).

• **Autores: Karina Irene Goyes González, Ibeth Carolina Suárez Loor, Gonzalo Abraham, Viñán Carrasco**

**Mail de Contacto:** kigoyesg@pucesd.edu.ec - gavinan@pucesd.edu.ec - Ecuador

**Título:** Influencia del diseño en la codificación de materiales didácticos para niños con síndrome de down

**Subtítulo:** Diseño de material didáctico inclusivo, para niños con Síndrome de Down, en la Unidad Educativa Especial Fe y Alegría, de la ciudad de Santo Domingo

**Institución:** PUCE - Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Sede Santo Domingo

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El presente estudio tiene como objetivo principal desarrollar material didáctico inclusivo para niños con Síndrome de Down, pertenecientes a la Unidad Educativa Especial Fe y Alegría de la ciudad de Santo Domingo - Ecuador. Al analizar los antecedentes relacionados con el tema se encontró que tanto el uso de materiales digitales como físicos, ofrecen un enfoque integral que se adapta a las diversas formas de aprendizaje. Los recursos digitales proporcionan experiencias interactivas, mientras que los materiales físicos ofrecen una experiencia táctil y manipulable que beneficia el aprendizaje en los niños con Síndrome de Down.

El enfoque de la investigación es cualitativo, se utilizan técnicas como entrevistas en profundidad y observación participante que se realiza a niños con síndrome de Down de 0-5 años de edad, padres de familia y docentes de la institución. El material didáctico elaborado está compuesto por un kit con elementos manipulables y tecnológicos, acompañado de una guía metodológica codificada en función a las necesidades educativas de los niños con Síndrome de Down. Al realizar la validación se constata que el material didáctico estimula el sistema auditivo sensorial y prolonga el tiempo de atención durante el aprendizaje.

• **Autores: Rodrigo Fernandes Pissetti y  
Ciro Francisco Burgos Fernandez**

**Mail de Contacto:** Rodrigo.Pissetti@hotmail.com - Brasil

**Título:** Grupo de Estudos e Práticas Interdisciplinares (GEPI)

**Institución:** Centro Universitário Dom Bosco - UniDomBosco

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Nos últimos anos, com a crescente preferência dos brasileiros pelo ensino a distância (EaD), as instituições educacionais do país vem sendo desafiadas a aprimorar constantemente as técnicas e metodologias para o aprendizado remoto. Um dos projetos inovadores implementados no Centro Universitário Dom Bosco, que está revelando excelentes resultados, é o Grupo de Estudos Interdisciplinares (GEPI). Idealizado e conduzido pelos docentes e coordenadores de curso Rodrigo Fernandes Pissetti e Ciro Francisco Burgos Fernandez para atender os alunos dos cursos superiores de tecnologia em Marketing, Marketing Digital, Empreendedorismo e Logística, o GEPI apresenta relevantes inovações em relação à EaD convencional: em substituição às videoaulas gravadas para posterior acesso assíncrono, suas atividades principais são realizadas sincronamente, pela plataforma Microsoft Teams; em vez de aulas expositivas, onde um especialista explica sobre teorias e exemplos de um tema específico pré-determinado no Projeto Pedagógico do Curso, nos encontros do GEPI os assuntos emergem do debate espontâneo entre os participantes, sob a interlocução e mediação dos professores que incitam a reflexão sobre problemas e necessidades atuais que podem ser resolvidas por equipes interdisciplinares, com estudantes do Marketing, Marketing Digital, Empreendedorismo e Logística. Nesse processo mais interativo entre professor e aluno, o conhecimento é construído coletiva e colaborativamente, com um maior estímulo da capacidade comunicativa, proatividade e autonomia por parte dos estudantes.

• **Autor: Erika Rivera Gutiérrez, EdD, Alejandro Higuera Zimbrón, EdD, Claudia Gabriela Vélez Chavarria/EdM.**

**Mail de Contacto:** fad\_graf@yahoo.com.mx - México

**Título:** Revisión Sistemática del Diseño Estratégico, Perspectiva Sector Académico.

**Institución:** Cuerpo Académico Sostenibilidad y Desarrollo Estratégico del Diseño del Centro de Investigación en Arquitectura y Diseño de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Autónoma del Estado de México.

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Este estudio tiene como propósito realizar una búsqueda del término de diseño estratégico sobre la connotación que se aplica en el sector académico; con

la finalidad de identificar una aproximación conceptual, analizar las características y considerar sus procesos en cada una de sus etapas. Para lograrlo, primero se establecerán los antecedentes y orígenes del término. Segundo, se llevará a cabo una revisión de literatura de estudios recientes sobre el estado actual que guarda el término en ese sector, apoyándose de diferentes bases de datos y repositorios digitales. Tercero, el estudio se plantea desde un enfoque cualitativo, basado en un método de revisión sistemática que se apoya del Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses (PRISMA). Cuarto, los resultados se expondrán y se discutirán mediante un análisis de contenido. Finalmente, se presentarán las conclusiones y recomendaciones del estudio.

• **Autor: Arq. Liliana Salvo de Mendoza, Mg Guillermo Bengoa**  
**Mail de Contacto:** salvolili@hotmail.com - **Argentina**

**Título:** Conciencia y sustentabilidad: Población demandante regional, productores y diseñadores interactuando para el cambio de valores, actitudes, necesidades y acciones

**Institución:** Escuela de Diseño en el Hábitat, Centro de Investigaciones Proyectuales y Acciones de Diseño - Universidad Nacional de Mar del Plata

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Investigación y generación de contenidos transdisciplinarios para el curso de Capacitación para Capacitadores Introducción a un Diseño Sustentable. El propósito es formar docentes que transmitan desde las carreras de Diseño y otras instituciones educativas, la importancia del cuidado del ambiente y sus implicancias en aspectos sociales, económicos y políticos. El marco es de superación del actual sistema de producción y consumo, que crea espacios, objetos y mensajes sin considerar los límites del planeta, la inequidad social y la solidaridad intergeneracional. Este curso responde al objetivo institucional de la Escuela de Diseño en el Hábitat de Neuquén, que prevé la implementación de la asignatura "Introducción a un Diseño Sustentable". Se plantea instalar el Tema Sustentabilidad como identificatoria de la formación académica impartida en la Escuela.

Desde su fundación la Institución consideró al Diseño como una herramienta integral-holística para satisfacer las necesidades del ser humano en su hábitat, aunque no siempre se verificó que esa construcción antropocéntrica garantizara la sustentabilidad. En años reciente en Talleres de Diseño y en Trabajos finales de Vinculación Productiva se abordaron premisas como reciclaje, obsolescencia planificada, economía circular, utilización de materiales naturales y regionales, transportes no contaminantes, que funcionan como antecedente de esta investigación.

**19:00 - Sala 2 • Comisión: IA Inteligencia Artificial**

• **Autores: Esther Campos Serrulla, Daniel Rodríguez-Palacios**  
**Mail de Contacto:** esther.campos@universidadeuropea.es - daniel.rodriguez2@universidadeuropea.es - **España**

**Título:** Uso de la inteligencia artificial en el diseño de un mapa sensorial olfativo de la ciudad de València

**Institución:** Universidad Europea

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El uso de inteligencia artificial se aplica a múltiples campos, siendo ampliamente extendida y mayormente empleada para la generación y estudio de mercados, predicción de anomalías en la industria o visualizar fallos, así como adelantarse al futuro. En este caso, aplicado al análisis de texto, y mediante el uso de herramientas como Google Trends, API de twitter, R studio y Python, permite identificar la magnitud de los sentimientos expresados en el mismo y cuantificar nominalmente para generar mediante datos decimales evaluables, un mapa cartográfico de sentimientos de la ciudad de València.

**Palabras Clave:** cartografía subjetiva, inteligencia artificial, análisis de sentimientos.

• **Autora: Luz Collioud**

**Mail de Contacto:** luzis\_mcr@hotmail.com - lrodri45@palermo.edu - **Argentina**

**Título:** La utilización contemporánea de IA en cine y TV y su impacto a futuro

**Institución:** Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** En este proyecto se analizará el uso de la inteligencia artificial o IA en el ámbito cinematográfico y televisivo contemporáneo, las tendencias en crecimiento que se abren paso en estas industrias y los motivos por los que éstas pueden estar surgiendo en la actualidad, y el impacto que podrían tener estas tecnologías implementadas hoy en día en el futuro del medio y la mirada del espectador.

Se realiza este análisis principalmente para observar las diferentes medidas, razones, y argumentos a favor o en contra de estas tecnologías de manera objetiva y así poder crear una introspección sobre el proceso creativo que puede o no intervenir en estas acciones, y la relación de su uso contemporáneo con las técnicas que puedan implementarse en base a la inteligencia artificial en estos medios en el futuro. Es importante también explorar cómo el uso actual puede llegar a influenciar la mirada de los espectadores que están creciendo con estas implementaciones.

• **Autor: Giovanni Espitia Mesa**

**Mail de Contacto:** gioarlequin@hotmail.com - **Colombia**

**Título:** The Game Is Now

**Subtítulo:** el juego es ahora, ilustración digital

**Institución:** Universidad de Palermo y Microsoft Student

**Resumen de la presentación (de 100 a 150 palabras):** En este caso nos referimos al ámbito de la seguridad informática y la inteligencia artificial. Estas son dos áreas que están en constante evolución y que requieren de mucha atención, creatividad y adaptación, la finalidad es compartir con ustedes algunos aspectos interesantes, curiosos y útiles sobre la seguridad informática y la inteligencia artificial. También mostrarles cómo se relacionan estas áreas con el diseño visual.



• **Autor: Gonzalo Jiménez**

**Mail de Contacto:** foto01.gj@gmail.com - **Argentina**

**Título:** El diseño gráfico en la era de IA

**Institución:** Universidad de San Andrés

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El diseño gráfico en la era de la inteligencia artificial plantea un desafío fundamental: ¿es la IA una herramienta o un problema?

Desde la perspectiva tradicional, formada en la escuela clásica de diseño, surge la interrogante sobre el impacto de la automatización en nuestra creatividad.

La inteligencia artificial ha revolucionado la eficiencia en la producción de elementos visuales, pero ¿amenaza con desplazar la esencia humana detrás del arte gráfico?

Si bien la IA ofrece herramientas poderosas para la optimización de tareas rutinarias, también plantea la amenaza de homogeneizar la expresión visual.

La originalidad y la interpretación subjetiva, esenciales en el diseño, podrían perderse en la búsqueda de soluciones predeterminadas.

La clave reside en encontrar un equilibrio entre la colaboración con la IA y la preservación de la singularidad artística.

La educación en diseño debe evolucionar para integrar habilidades que complementen la tecnología emergente, garantizando que los diseñadores se conviertan en maestros de la IA en lugar de sus esclavos.

En definitiva, la coexistencia armoniosa entre la creatividad humana y la eficiencia de la inteligencia artificial define el futuro del diseño gráfico.

• **Autor: Juan Esteban Ocampo Rendón**

**Mail de Contacto:** juan.ocampo@amigo.edu.co - juanrendon612@gmail.com - **Colombia**

**Título:** Inteligencia Artificial y Creatividad Artística: co creación humano/máquina

**Institución:** Universidad Luis Amigó

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** En la última década, la inteligencia artificial (IA) ha revolucionado diversos sectores, desafiando la producción artística y marcando un punto de encuentro entre la tecnología y la creatividad humana. Este estudio se enfoca en la convergencia de la IA y la producción artística contemporánea. La IA, con su capacidad para aprender patrones complejos, analizar datos y generar resultados coherentes, se ha convertido en una herramienta revolucionaria para los artistas. La investigación explora cómo los artistas han adoptado esta tecnología y cómo redefine su relación con el proceso creativo. Utilizando un enfoque hermenéutico, se busca comprender las implicaciones estéticas, conceptuales y tecnológicas de esta convergencia.

Además, el estudio reconoce que esta convergencia no solo afecta al arte, sino que también influye en la cultura y la sociedad en general. Se plantean cuestiones éticas y sostenibles sobre la accesibilidad al arte y los desafíos éticos de incorporar la IA en la creación artística. La investigación también se adentra en cómo esta intersección impacta en cuestiones sociales y éticas, como la inclusión, la equidad y la responsabilidad. Este estudio se sumerge en un mundo en constante evolución,

donde la tecnología y la creatividad se entrelazan, y donde las preguntas sobre autoría, estética y ética desempeñan un papel fundamental en la producción artística contemporánea.

• **Autor: Antonio Palacios Villacorta,**

**Claudia Cárdenas Vargadá**

**Mail de Contacto:** apalaciosv@pucp.edu.pe - **Perú**

**Título:** Inteligencia artificial en la generación de síntesis gráficas: un estudio en el curso Introducción al Diseño Gráfico

**Institución:** PUCP - Pontificia Universidad Católica del Perú

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** La inteligencia artificial ha penetrado en diversas esferas, como las ciencias y el diseño gráfico, generando incertidumbre sobre sus alcances y limitaciones, así como implicaciones éticas. Este estudio evaluó un motor de inteligencia artificial en el curso de pre-grado Introducción al Diseño Gráfico.

Se llevó a cabo un experimento en la plataforma Craiyon para una síntesis gráfica, tarea común en diseño gráfico. Se administraron cuestionarios antes y después para recopilar información cuantitativa y cualitativa. Conclusiones: la obtención de resultados óptimos depende de instrucciones precisas y varias iteraciones. Las imágenes generadas son consideradas un punto de partida por los participantes, demostrando que la inteligencia artificial es una herramienta, no un fin. El diseñador desempeña un papel crucial, ya que la inteligencia artificial no interpreta el contexto ni los objetivos de comunicación de manera autónoma.

Esta investigación alentará a educadores a integrar inteligencia artificial en el aula, mejorando la comprensión de los alumnos y aprovechando sus beneficios potenciales.

• **Autor: Patricia Torres**

**Mail de Contacto:** pattplanner@hotmail.com - **Argentina**

**Título:** Inteligencia Artificial y Comunicación

**Subtítulo:** La era de la tecnología en la comunicación y la palabra

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Desarrollaremos los elementos actuales de la comunicación digital, más allá de las app's, las plataformas y redes sociales. El concepto y la realidad de la información sensorial, que surge del resultado de la inteligencia artificial sobre el análisis que realiza las encuestas y consultas a individuos, y cómo influye en las decisiones de las personas a partir de la orientación y difusión.

Efectivizar una tendencia requiere analizar el escenario, el caudal de información recibido, el target y sus áreas de estructura; como interactúa el dato con el contexto y como se ejecuta en la interpretación y el consumo a partir de los intereses y las respuestas que se poseen.

El proceso, la acción y el rol de la Inteligencia Artificial, que, junto con el avance de la tecnología, es la estrella del momento.

Vamos a conocer como la Inteligencia Artificial, influye en nuestras decisiones, hábitos y nuevas costumbres. La tecnología en constante movimiento forma parte del desarrollo del individuo, y varios individuos conforman una sociedad con sus propios códigos, expresados en su cultura, idiosincrasia, los símbolos, el lenguaje y la comunicación.



La Inteligencia Artificial, trasciende la vida humana, y sus componentes, transforman la comunicación como la conocemos hoy en día.

• **Autor: Andrea Elisa Valle Pineda**

**Mail de Contacto:** andrea.valle@farusac.edu.gt - Guatemala

**Título:** Implicaciones éticas de la utilización de la inteligencia artificial (IA) en el diseño gráfico

**Institución:** Universidad de San Carlos de Guatemala

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Los avances en el campo de la inteligencia artificial han permitido que estas tecnologías sean accesibles a un público general y que tengan una gran cantidad de aplicaciones, el diseño gráfico no está libre de su influencia. La IA generativa está presente en integraciones de software que hacen posible desde la sistematización de tareas cotidianas, hasta la generación de imágenes y elementos multimedia de manera autónoma. Esto representa un cambio de paradigma en cuanto al papel del diseñador gráfico en el siglo XX, ya que las herramientas de IA tienen el potencial de automatizar trabajos creativos que tradicionalmente han sido considerados como exclusivamente humanos. Por lo que presentan problemas éticos en el desarrollo de la profesión, como el derecho de autor, plagio, el valor de lo humano en los ambientes laborales creativos, entre otros. Este trabajo de investigación está orientado a la consideración del papel del diseñador en una sociedad que abraza la comunicación visual generada por IA. Esto se hizo por medio de un enfoque cualitativo de investigación. Además, se entrevistó a diseñadores gráficos que han utilizado herramientas de IA en sus ambientes laborales, para evidenciar las prácticas más comunes, políticas, actitudes y opiniones acerca de esta frontera tecnológica.

**Miércoles 28 de Febrero 2024**  
**III Foro Red de Investigadores en Diseño**

**09:00 - Sala 1 • Comisión: Género**

• **Autores: Prof. Lic. Graciela B. de Cara, Lic.**

**Olivia Albarracín, DI: Lic. Alejandra Ramos**

**Mail de Contacto:** gradecar@gmail.com - Argentina

**Título:** Sociología en Diseño: el género femenino en las profesiones

**Institución:** Universidad Nacional de San Juan, Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** En las Carreras de Diseño Industrial y Gráfico, la sociología, como disciplina científica, colabora en la comprensión de procesos y fenómenos que, con el tiempo, se naturalizan, pero cuyo origen fue problemático y hostil. Un caso puntual de esto es la incorporación de las mujeres al campo profesional del diseño. Según Fernández (2020):

A lo largo de la historia, a las mujeres siempre se les ha dado un rol tradicional en el hogar (...). A finales del siglo XVIII con la Revolución Industrial, las mujeres empezaron a incorporarse en el mundo laboral. Sin embargo, no tenían las mismas condiciones (...).

La propuesta se presenta en un práctico y consiste en trabajar conforme lo que estipula la Constitución Nacional Argentina, en sus artículos 16, 37 y 7; la Ley 23.592 y la Ley de Educación Nacional 26.206, de acuerdo a los tratados internacionales vigentes.

**Palabras Claves:** Sociología, Diseño, Género, diversidad, profesiones

• **Autora: Alejandra Guardia Manzur**

**Mail de Contacto:** ale.guardia@gmail.com - alejandraguardia@upb.edu - Bolivia

**Título:** Deconstrucción discursiva del cuerpo en la ilustración de la mujer boliviana

**Institución:** Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Esta investigación propone un análisis discursivo y estético de ilustraciones que enmarcan el cuerpo de la mujer boliviana en su construcción visual. Entonces, desde una perspectiva decolonial y contrahegemónica, se pretende reflejar un quiebre con los estereotipos sociales, patriarcales y eurocéntricos en tanto se propone, a través del análisis de los elementos de diseño y la construcción de significaciones propias de un imaginario social Otro, una ruptura con la visualidad y estética dominante. En este sentido, se entiende que la imagen, en su configuración propia, resulta de elementos connotativos (Barthes, 1992) Otros que surgen de signos culturales (Eco, 1994) regidos por una cosmovisión distinta y que, a través del discurso visual, se deconstruye la figura femenina boliviana que nace de una geopolítica del conocimiento (Mignolo, 2010) por demás estereotipada, generalizada y normalizada. Finalmente, se propone un análisis de dicha geopolítica del conocimiento dentro de las teorías del diseño y de la imagen en tanto producto de una visión hegemónica de lo estético. Esto, con el propósito de generar un aporte teórico a la disciplina desde las epistemologías del sur.

• **Autora: Dra. Eva Hurtado Torán**

**Mail de Contacto:** eva.hurtado@udit.es - España

**Título:** Redes de Mujeres

**Institución:** UDIT (Universidad de Diseño, Innovación y Tecnología). Miembro del Grupo UDIT de Género, Diseño y Cultura Visual (GENIUS)

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Menos de diez mujeres estudiaron arquitectura en España antes de 1960. Provenían de familias progresistas relacionadas con la ILE y muchas de ellas vivieron en la Residencia de Señoritas, que dirigió María de Maeztu en Madrid. Un ambiente de independencia adelantada que funcionó como una eficaz urdimbre de transversalidad intelectual. Matilde Ucelay, Cristina Gonzalo, Rita Fernández Queimadelos, Juana Ontañón, Margarita Mendizabal, M<sup>a</sup> Eugenia Pérez Clemente, Elena Arregui y Milagros Rey, no solo fueron la gran minoría de la Escuela de Arquitectura de Madrid, sino que conocieron de cerca el Lyceum Club, el grupo de Teatro Anfístora o la trastienda de la Revista de Occidente, entre otras manifestaciones de la vanguardia cultural europea. Estudiar a las arquitectas pioneras, en la convicción de que su formación debió estar arropada

por un entorno muy singular para su época, y entroncarlo, salvando la distancia cronológica, con otras redes de mujeres, es el objeto de este texto. Los beguinatos medievales, como algunas órdenes religiosas mendicantes, constituyeron las primeras organizaciones de mujeres seglares que defendían su vida independiente de entornos patriarcales fuertemente jerarquizados y necesitaban unir sus destinos en colectividad para sobrevivir con autonomía de pensamiento y vocación de ser útiles a la comunidad.

• **Autora: PhD. Andrea Daniela Larrea Solórzano**

**Mail de Contacto:** ad.larrea@uta.edu.ec - catpintora@yahoo.es - Ecuador

**Título:** Problematicación sobre la participación de las mujeres en el arte salasaca

**Institución:** Universidad Técnica de Ambato, Facultad de Diseño y Arquitectura

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Este proceso hace parte una investigación en la que se determinan las transformaciones estéticas y estilísticas presentadas en las pinturas del tambor salasaca, en el marco de los procesos de transculturación estética que envuelven a este elemento ritual usado en diversas ceremonias que conforman la cotidianidad del grupo étnico de la sierra central ecuatoriana. En este contexto, una de las aristas abordadas ha sido problematizar el rol de las mujeres salasacas en las expresiones artísticas y su vinculación con la pintura de los tambores. El enfoque de la investigación fue cualitativo, aplicando técnicas de trabajo etnográfico, junto a la construcción de un archivo visual, que sustentó el análisis. Estas imágenes, además, nos permitieron dar cuenta de los modos en los que se manifiesta la figura de la mujer salasaca. Así, se ponen de manifiesto varios aspectos relacionados con los roles de género y la concepción que existe sobre los alcances que pueden tener las mujeres de la comunidad frente a estas prácticas artísticas y artesanales, no solo desde la lectura de su identidad étnica u originaria, sino, además, dentro de las tramas patriarcales que se mantienen al interior de la comunidad.

• **Autora: Dra. Ana Llorente Villasevil**

**Mail de Contacto:** ana.llorente@udit.es - España

**Título:** Los "Women's Tales" de Miu Miu (2011-2023), o el fashion film como herramienta de (re)creación femenina

**Institución:** UDIT (Universidad de Diseño, Innovación y Tecnología). Miembro del Grupo UDIT de Género, Diseño y Cultura Visual (GENIUS)

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** La serie de fashion films "Women's Tales" de Miu Miu se ha consolidado como uno de los proyectos de comisariado fílmico más interesantes dentro de la industria de la moda. Desde 2011 hasta el presente, ha dado visibilidad y voz a directoras de cine que implican a la firma en discursos en torno a las subjetividades, deseos e identidades aceptables para la mujer, a través de sus particulares narrativas tintadas de asignaciones culturales determinadas por las distintas procedencias geográficas de sus realizadoras. Nuestra investigación tiene un objetivo doble. Primero, llevar a cabo una labor taxonómica, a partir de determinadas categorías que

permitan clasificar a los veintiséis cortometrajes de esta serie que han sido producidos hasta 2023, con el fin de servir de herramienta para futuros estudios centrados en el fashion film. En segundo lugar, considerando que esta serie transita por momentos recientes clave como el movimiento #metoo, realizar un análisis contextualizado de su evolución. Con ello, en última instancia, examinar el papel de estas piezas a la hora de cuestionar o alimentar las fantasías que crean la identidad femenina a través de las políticas globales vinculadas al cuerpo y su apariencia que son ejercidas por la moda.

• **Autores: Dra. M. Mar Martínez-Oña,**

**Ldo. Javier Fernández Alonso**

**Mail de Contacto:** mariadelmar.martinez@udit.es - javier.fernandezalonso@udit.es - España

**Título:** Sonia Delaunay (1885 – 1979), diseñadora multidisciplinar

**Institución:** UDIT (Universidad de Diseño, Innovación y Tecnología). Miembro del Grupo UDIT de Género, Diseño y Cultura Visual (GENIUS)

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** La propuesta presentada para el III Foro de la Red de Investigadores en Diseño, desarrolla el análisis del diseño de Sonia Delaunay, quien es considerada como una innovadora dentro de las Vanguardias artísticas europeas. Para ello, se analiza desde una perspectiva de género, la obra de una de las diseñadoras más importantes del siglo XX. Siendo el objetivo principal analizar y visibilizar la obra artística de Sonia Delaunay, quien realizó un diseño multidisciplinar en cual desarrolló diversas propuestas artísticas que estarían ubicadas dentro de varias áreas del diseño actual. Como, por ejemplo, su trabajo en diseño de moda, que se complementó con la estampación de tejidos, y diseños de artes decorativas que actualmente se catalogarían en diseño de producto, o incluso su trabajo en diseño de interiores, donde desarrolló escenografías, junto con montajes de espacios, como el de la Exposición Internacional de Artes Decorativas e Industrias Modernas de París (1925).

• **Autora: Dra. Ana Vicens Poveda**

**Mail de Contacto:** ana.vicens@udit.es - mariadelmar.martinez@udit.es España

**Título:** La reconstrucción de la mujer en el discurso publicitario a través de la mujer creadora: un análisis de El jardín de los sueños de Floria Sigismondi

**Institución:** UDIT (Universidad de Diseño, Innovación y Tecnología). Miembro del Grupo UDIT de Género, Diseño y Cultura Visual (GENIUS)

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Desde las primeras obras publicitarias, la figura de la mujer se ha visto sexualizada por las marcas, destacando especialmente las dedicadas a la moda, el lujo y la estética. Retratada como objeto de deseo, la mujer se ha representado siempre definida por el hombre que la mira y el hombre que la "crea" o recrea a través del objetivo. Durante todo el siglo XX, la publicidad enfocada en la cosmética ha establecido las normas estéticas de la feminidad, así "los modelos superlativos de la feminidad salen del reino de lo excepcional e invaden la vida cotidiana" (Lipovetsky, 1999, p. 119). Muchos son los estudios que demuestran la influencia de estos modelos

en la asimilación de estereotipos sexistas en el resto de artes y comunicación, así como otras consecuencias negativas en el público femenino relacionado con problemas de autoestima o trastornos de alimentación. De ahí la urgente necesidad de reescribir o reconstruir estos modelos femeninos a través de la lente de mujeres creadoras. Este trabajo propone analizar la obra *El jardín de los sueños*, dirigida por la fotógrafa y directora Flória Sigismondi, a fin de entender y valorar las nuevas propuestas de feminidad en el discurso publicitario del lujo y la estética.

---

**09:00 - Sala 2 • Comisión: Moda [B]**

---

• **Autora: Íris Samandhi Costa Pereira**

**Mail de Contacto:** samandhi@recife.pe.gov.br - samandhi@gmail.com  
- Brasil

**Título:** Favela, conceito das culturas de maioria, na concepção da moda, cultura e estilo de vida.

**Subtítulo:** Na fome, na precariedade, na dificuldade, locais que geram a mais real cultura de moda, música e comunicação da massa.

**Institución:** Universidade Federal Rural de Pernambuco

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** A favela é um local que fomenta a cultura em todas as suas vertentes, seja música, arte muralista, hip hop, estilo de vida e moda. Acreditamos que na favela é onde surge a arte. Na precariedade é onde o ser humano desenvolve a criatividade, na escassez, o que é mais belo surge, na sobrevivência. Para isso, em primeiro lugar, referenciado em autores como Canclini e Yúdice, apresentamos a moda como um movimento produtor de cultura. Em seguida, realizamos uma revisão bibliográfica sobre o tema, com o intuito de demonstrar que a academia vem tratando, há algum tempo, a moda como um movimento cujas ações têm sido capazes de interferir política e culturalmente na realidade do público a que se dirige. Depois de traçar um breve panorama das políticas de cultura no Brasil e nos posicionarmos ao lado dos autores que entendem que políticas de cultura podem e devem ser formuladas e implementadas pelos atores da sociedade civil, examinamos as ações da CUFA em todo o país e relacionamos essas ações com as dimensões analíticas que constituem o universo de pertença as culturas de minorias/maiorias.

• **Autora: Andressa Maria Nascimento dos Santos**

**Mail de Contacto:** dessmxal@gmail.com - Brasil

**Título:** Diseño de Moda y Memória: una reinterpretación del "Baile da Saudade

**Institución:** Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí - IFPI - Campus Piriipiri

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Este artículo tiene como objetivo preservar y perseverar los recuerdos del evento Baile da Saudade a través del diseño de moda, reinterpretando piezas que fueron utilizadas por los invitados en ese momento. Para realizar la relectura, el trabajo tuvo como fuentes principales los artículos "Historia y Moda Piriipiriense: Exposición sobre el Baile da Saudade" y "Moda Femenina en los años 70 en la cultura Piriipiriense: El esplendor del Baile da Saudade". Se trata de una investigación do-

documental realizada a través de la lectura de artículos existentes sobre el tema y un análisis de imágenes. El proyecto final representa la mirada de una artista sobre su cultura, la voluntad de mantener viva la memoria, los valores, la historia y las vivencias, imaginando lo importante que fue y sigue siendo esta experiencia para quienes participaron o conocieron la magnitud del evento. El proyecto contribuye académicamente al tejer conocimientos sobre el diseño de moda y la cultura, siendo un trabajo más llevado a cabo por un tema poco discutido y una historia poco difundida. Contribuye con la diversidad cultural brasileña y con la memoria presente en el inconsciente popular de una generación que durante tanto tiempo tuvo su protagonismo.

**Palabras Clave:** Prejuicio - Vestimenta - Periferia

• **Autoras: Taña E. Escobar G., Marina Castro S.**

**Mail de Contacto:** taniaeescobar@uta.edu.ec - marinazcastro@uta.edu.ec - Ecuador

**Título:** El Archivo visual de la vestimenta ecuatoriana. La Chola Pinganilla vestiduras y roles de género

**Institución:** Universidad Técnica de Ambato

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** La época en la que vivió la Chola Pinganilla estuvo marcada por roles de género rígidos y estructuras patriarcales. Las mujeres de su tiempo a menudo se veían confinadas a roles domésticos y cuidado de la familia, limitadas en su acceso a la educación y oportunidades laborales. Sin embargo, este contexto adverso no impidió que mujeres desafiaran estas normas y redefinieran sus vidas. En una época en la que la mezcla de culturas y clases era evidente, el término «chola» se volvió un descriptor de las mestizas que se ocupaban de tareas domésticas para familias adineradas, consolidando su posición en la jerarquía social. La palabra «pinganilla» también puede abreviarse como «pinga», adquiere popularidad gracias a su uso por parte de Simón Bolívar en reemplazo de términos más crudos. De manera despectiva, «pinganilla» era utilizada para menospreciar a las mujeres, sugiriendo promiscuidad o libertinaje. La Chola Pinganilla, con su práctica de embellecer sus pies con arena para lograr un tono rosado y su elección de vestimenta controvertida, se convirtió en un símbolo representativo del siglo XIX. La Chola Pinganilla fue muy cuestionada en la sociedad por su vestimenta, al dejar al descubierto los bordes (de encaje y randa) de la falda y los talones de los pies. Su vestidura le permitió visibilizarse convertirse en un modelo de empoderamiento al cuestionar roles predefinidos y limitaciones sociales. Su historia refleja la resiliencia y el empoderamiento femenino en una sociedad patriarcal, al contribuir económicamente y desafiar las restricciones de género. El personaje ilustra cómo el género es una construcción social que puede ser transformada y desafiada, resaltando la importancia de cuestionar nociones patriarcales de identidad. Su legado trasciende su tiempo, influenciando la percepción de las mujeres en la sociedad ecuatoriana y destacando su valentía como símbolo cultural de resistencia.

• **Autor: Carmen Gómez Pozo**

**Mail de Contacto:** carmeng@ondi.cu - cgp99gomez@gmail.com - Cuba



**Título:** El bienestar psicológico de la vestimenta. Un enfoque desde el diseño dirigido a mujeres mayores de 60 años.

**Institución:** Oficina Nacional de Diseño

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** La investigación es una arista del Doctorado en Gestión de Diseño que desarrolla la autora y el mismo tiene como objetivo identificar las expectativas de las mujeres mayores de 60 años dirigidas al logro de un envejecimiento activo y saludable y a un mayor bienestar psicológico de este segmento de población. Parte de articular las tres dimensiones del concepto Imagen del Hombre (Vestimenta, Cuerpo y Gestualidad) con los Factores de Diseño y, desde el proceso mismo de diseño, propone integrar al usuario como centro de las etapas de identificación de necesidades y expectativas con un enfoque de codiseño y proyecciones más inclusivas y participativas. Apunta al bienestar psicológico que produce utilizar una vestimenta accesible, funcional y segura que no resulte anacrónica. Persigue ser consecuente con esa máxima "envejecer es vivir más" y a partir de ello acompañarlas con la vestimenta reconociendo que es período enriquecedor por todas las historias vividas, que desarrolla la capacidad de convivir con ganancias y pérdidas, y donde permanece la posibilidad de contribuir y concebir sus propios proyectos.

• **Autor: Cristina Amalia Lopez**

**Mail de Contacto:** conpanac\_informa@yahoo.com.ar - Argentina

**Título:** La gestión cultural y su papel crucial en la industria de la moda

**Institución:** CONPANAC - Confederación Panamericana de Profesionales de Alta Costura

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** La moda tiene raíces profundas en la cultura de una sociedad, en consecuencia, la gestión cultural de la moda, contribuye a preservar las tradiciones, técnicas y estilos, manteniendo viva la historia de la moda, brindando inspiración para nuevas creaciones. La gestión cultural proporciona un espacio para la experimentación y la innovación en la moda al apoyar a diseñadores emergentes para expresarse a través de sus creaciones, con la finalidad de promover la diversidad de estilos y enfoques, enriqueciendo así la industria. Desde la Confederación Panamericana de Alta Costura entendemos que una gestión cultural efectiva promueve la representación de diferentes culturas, esto no solo enriquece la industria, sino que también refleja la diversidad de la sociedad. La gestión cultural facilita la organización de eventos, desfiles de moda y exhibiciones que ofrecen una plataforma para que los diseñadores muestren sus creaciones al público. Esto contribuye a la difusión de tendencias y a la promoción de talentos emergentes, creando redes de vinculación, que juegan un papel esencial en el crecimiento y desarrollo del sector de la moda, al facilitar la colaboración, promoción e intercambio de conocimientos entre diferentes actores de la industria, lo que consideramos sustantivo para el desarrollo sostenible.

• **Autora: Nancy Nagel**

**Mail de Contacto:** nancynagel@hotmail.com - Argentina

**Título:** Kazimir Malevich y la moda sin genero

**Institución:** Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Desde principio del siglo XXI dentro de la industria de la moda se plantean nuevos cuestionamientos. Uno de ellos es la pregunta por lo femenino y lo masculino en relación al vestir y un interrogante acerca de las disidencias de género y cómo el indumento responde a ellos. Según el pensamiento de Kazimir Malevich, artista ruso y precursor del movimiento suprematista, el idealismo es un elemento de tortura que limita y restringe todo lo que idealiza. En este sentido, el cuerpo no es un objeto aislado sino todo lo contrario, es altamente idealizado por nuestra cultura y por eso el cuerpo se ajusta a los parámetros de belleza de cada época. Al respecto, el indumento también puede circunscribirlo y delimitarlo en pos de llegar a la imagen deseada o ideada. Según el semiólogo francés Roland Barthes, la moda simula comunicación, hace de ella la puesta sin fin de una significación sin mensaje, es cultura, es todo un sistema de representación. Por eso el discurso de Malevich toma relevancia, ya que toda su propuesta, tanto pictórica como de indumentaria ya a principios del siglo XX plantearon un quiebre con la representación del cuerpo y el indumento dado que desdibujó ciertas representaciones hegemónicas para acercarse a una concepción que se puede equiparar con la actual. En su propuesta lo femenino y lo masculino son replanteados y atravesados por nuevos conceptos como lo sin género que supone un corrimiento de los límites en donde el cuerpo adquiere otro estatuto. En Malevich el cuerpo ya no se circunscribe al género sino que lo trasciende y por eso se acerca a la mirada contemporánea.

• **Autora: Karina Rangel**

**Mail de Contacto:** Karina.rangel@hotmail.com - Venezuela

**Título:** ¿Greenwashing en la moda?

**Subtítulo:** El engaño detrás de las etiquetas "sostenibles"

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** En la industria de la moda, el problema de greenwashing está ganando atención y preocupación. Este término describe a marcas de moda que se presentan como ambientalmente sostenibles y responsables, pero en realidad no están comprometidas con estas prácticas. El objetivo de promocionar una imagen de sostenibilidad es atraer a consumidores preocupados por el medio ambiente, pero esto, a menudo, se trata de un engaño. Las tácticas comunes incluyen etiquetas vagas y confusas, el uso de símbolos naturales y afirmaciones exageradas que no están respaldadas por acciones concretas. Los consumidores están en desventaja cuando se trata de detectar greenwashing, lo que resulta en una falta de transparencia y credibilidad en la industria de la moda y perjudica la sostenibilidad ambiental y la confianza del consumidor. Es importante destacar que el problema del greenwashing afecta a todos los consumidores, no solo a aquellos que compran ropa de manera regular. Debe haber una mayor conciencia sobre esto y cómo los consumidores pueden marcar la diferencia al optar por productos sostenibles y éticos. La educación, la promoción y la influencia sobre las decisiones son formas clave para abordar el problema. En conclusión, el greenwashing es un problema cada vez más importante que enfrenta la industria de la moda. Los consumidores deben ser más conscientes para evitar ser engañados, y las empresas deben proporcionar información más clara y transparente sobre sus prácticas.





• **Autora: Edith Tuerconza Maguiña**

**Mail de Contacto:** etuerconzam@gmail.com - Perú

**Título:** Legado y Moda

**Subtítulo:** La Moda Pasa, La Historia detrás de las Prendas Jamás  
Centro Cultural Ccori Wasi

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** La presente investigación nos muestra al diseñador de modas y el rol que cumple como mediador entre nuestra herencia cultural, las tendencias de moda y los procesos creativos que reflejan sus valores morales y estéticos, pero sobre todo su impacto en la sociedad.

Mediante el I Encuentro Nacional de Diseñadores de Moda del Perú, un encuentro de gran relevancia en el campo del diseño la moda y la cultura, en el cual se reunieron expertos, profesionales y estudiantes de todo el país para debatir, pero sobre todo compartir ideas sobre la indumentaria nacional, orígenes y desafíos en este campo textil tan importante para el desarrollo del país. Permitiendo un análisis breve de la importancia para los diseñadores emergentes de conocer nuestra historia que les permita ser creadores de nuevas propuestas que cuenten nuestras tradiciones con una mirada contemporánea.

Asimismo, contó con la Exhibición de trajes tradicionales de Cuzco, Puno, Huancayo y Jauja; Además de actividades de capacitación dictadas por destacados profesionales del diseño que permitió tener evidencia de la necesidad de consolidar un espacio permanente de exhibición con nuestros trajes tradicionales lo que podríamos denominar el primer museo de indumentaria peruano.

---

**11:30 - Sala 1 • Comisión: Diseño Industrial [A]**

---

• **Autores: César Alfonso Arroyo Barranco, Ramiro**

**Cadena Uribe, Iván Alonso Lira Hernández**

**Mail de Contacto:** arroyoca@uaeh.edu.mx - ramiro\_cadena@uaeh.edu.mx - ilira@uaeh.edu.mx - México

**Título:** El Atractivo visual de los productos basado en las emociones

**Institución:** Universidad autónoma del Estado de Hidalgo, Área Académica de Ingeniería y Arquitectura

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El atractivo de un producto proviene más de las emociones y de las expectativas que la gente genera del mismo por lo que en el proceso de diseño se deben considerar una serie de factores sensoriales, racionales y emocionales para satisfacer las demandas de los usuarios considerando que la primera impresión que la mayoría tendrá es por medio del contacto visual. De acuerdo con diversos autores en los últimos veinte años el debate sobre el rol de las emociones en el Diseño industrial ha crecido exponencialmente lo que ha originado por parte de académicos e investigadores un creciente interés en el estudio de los atributos estéticos de los bienes de uso cotidiano dando como resultado el desarrollo e implementación de diversos instrumentos para conocer el nivel de satisfacción emocional de los consumidores. Por lo tanto, en el presente se mencionarán tópicos referentes al atractivo visual, función del producto, y el efecto estético-emocional en el diseño.

• **Autores: Diego Martín Aceto y Daiana Marisol Benítez**

**Mail de Contacto:** Daiana Benitez – lab@arqtipo.com.ar - Argentina

**Título:** ARQ\_LAB, laboratorio experimental

**Institución:** Estudio Arqtipo

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** ARQ\_LAB, es laboratorio experimental de Estudio Arqtipo, donde indagamos sobre materiales y tecnologías para desarrollar productos de diseño que den respuesta a nuestro Hábitat a partir de la articulación de nuestros diferentes campos de actuación: formación, investigación y profesión.

Pensamos en que cada conocimiento desarrollado puede redefinir abordajes proyectuales y modalidades productivas, para contribuir a una mirada propositiva sobre nuestras presencias y espacios de habitabilidad. Partiendo de la idea, que, desde hace tiempo, los esfuerzos por apropiarnos de categorías estructuradas o paradigmas urbanos, resultantes del proceso de globalización, no nos han proporcionado respuestas a nuestro interés específico, con relación a herramientas de lectura, proyección y re materialización de nuestras ciudades latinoamericanas.

Por ello, hemos definido lo multidisciplinar para internalizar el equilibrio entre reflexión teórica, prefiguración formal y manipulación productiva para llevar a cabo las operaciones en nuestros contextos articulando la participación de diversos actores: docentes universitarios, investigadores, estudiantes, cooperativas de trabajo y la propia profesión.

• **Autores: DI. Enrique D'Amico, Dr. Federico Del Giorgio Solfa**

**Mail de Contacto:** damico.enrique@gmail.com - delgiorgio@fba.unlp.edu.ar - Argentina

**Título:** Diseño industrial y cultura discursiva: iniciativas emprendedoras de egresados de la Universidad Nacional de la Universidad Nacional de La Plata en el ecosistema bonaerense. (2009-2019)

**Institución:** Facultad de Artes - Universidad Nacional de La Plata. Comisión de Investigaciones Científicas de la Provincia de Buenos Aires (CIC-PBA)

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Esta presentación forma parte del desarrollo de la tesis doctoral, correspondiente al Doctorado en Artes (FDA-UNLP), actividad que fue financiada a través una Beca otorgada por la Comisión de Investigaciones Científicas (CIC-PBA) en el año 2019. Allí se explora la relación entre la cultura del diseño y la cultura emprendedora en el contexto del ecosistema bonaerense y los enfoques singulares propuestos por diseñadores industriales egresados de la FDA-UNLP. A partir de un estudio de caso múltiple, centrado en los aspectos culturales (percepciones) y discursivos (estratégicos), se analizaron ocho iniciativas emprendedoras: Dip Estudio en Conjunto (Bahía Blanca), Metalúrgica Mangini (Tres Lomas), Mariano Briolotti (Junín), E2Design (Pergamino), Las Pulpas (La Plata), Cross Molinos (Nueve de Julio), Oso Estudio (Mar Del Plata), Rmb Soldadura (Lanús). Los casos son diversos y proveen elementos para interpretar y mapear las diferentes manifestaciones que adopta el diseño industrial en la provincia, y las prácticas que llevan adelante estos profesionales para actuar de manera auto-organizada. Finalmente, se desarrolla el concepto de cultura discursiva, como una noción que articula los enfoques filosóficos



y paradigmas adoptados por los emprendimientos, con la dimensión discursiva y los modos en que esos valores son implementados en la práctica auto-organizada.

• **Autores: Gloria Carolina Escobar Guillén, Ovidio Morales, Carlos Rafael Castillo Taracena, Rocío Mendoza, Kenia Hernández, Regina Alfaro, Juan David Atuesta**  
**Mail de Contacto:** gcescobar@url.edu.gt - Guatemala

**Título:** 200 años del diseño industrial  
**Institución:** Universidad Rafael Landívar

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Existen variadas fuentes bibliográficas de base internacional, pero un vacío de conocimiento de documentos de libre disposición sobre el análisis historiográfico del diseño industrial en Guatemala, por consiguiente, la necesidad de crear material bibliográfico para los cursos de historia de la Licenciatura en Diseño Industrial.

Con esta publicación se atiende a la necesidad de llenar el vacío de conocimiento en el área historiográfica del diseño industrial en Guatemala; con ello se espera que la información presentada sea de utilidad a estudiantes, docentes, investigadores, así como también a actores interesados en los temas abordados.

Los hallazgos divulgados en el libro son producto de un trabajo multidisciplinar, donde se integraron investigadores nacionales y extranjeros como coautores para sumar contribuciones de conocimiento e interpretaciones desde cada ámbito disciplinar de diseño industrial, arqueología industrial y docencia de educación superior, logrando expandir la información a experiencias en investigación.

El libro se estructura en cuatro capítulos. En el capítulo 1 se presenta el marco conceptual y metodológico. En el capítulo 2 se abordan los recortes temporales en cinco secciones: 1821-1900, 1901-1944, 1945-1976, 1977-2000 y 2001-2021. Se establecieron dichos momentos con base en los eventos sociales, políticos, tecnológicos y naturales que dieron lugar a estos periodos. Con el método del análisis fotográfico se analizaron e interpretaron los elementos y características en las tres temáticas desde un enfoque del diseño industrial. Más adelante, en el capítulo 3, se realiza una síntesis sobre la industrialización y la interdisciplinariedad, y para finalizar, en el capítulo 4 se exponen las reflexiones sobre la prospectiva del diseño industrial.

• **Autor: Carlos David Buceta, Guillermo Petroli, Andrea de los Milagros Galarza**  
**Mail de Contacto:** andreagalarza2000@yahoo.com.ar - davidbuceta99@gmail.com - guilleepetroli01@gmail.com - Argentina

**Título:** Infraestructura de accesibilidad insular: criterios de diseño de componentes por variables de diseño de apoyo y flotabilidad con patrones biorítmicos en el paisaje

**Institución:** Licenciatura en diseño industrial. FADU - UNL

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El presente proyecto en etapa inicial analiza y estudia las formas contextuales en las que habitan las personas y sus comportamientos, en las relaciones

con la naturaleza y la geografía fluvial que condiciona históricamente los asentamientos, generando vulnerabilidad hídrica con consecuencias ambientales, económicas y sociales. Es decir, se reconoce la experiencia cultural de los bordes ribereños en relación a las infraestructuras adaptables al paisaje insular con la finalidad de aumentar el valor signífico desde aportes formales relacionados al territorio insular.

Por un lado, la propuesta implica indagar infraestructuras resilientes, considerando variables de apoyo y flotabilidad para mejorar la conectividad, accesibilidad. Los criterios de diseño incluirán adaptabilidad topográfica, sostenibilidad ambiental, resistencia a eventos extremos.

Por otro lado, se reconocen conceptos que expresan relación sonora o musical entre los elementos de su composición, pudiendo desarrollar metodologías para identificar factores en las formas.

Por lo tanto, a través de reconocer los aportes del diseño industrial y arquitectónico según distintas variables se pretende obtener patrones rítmicos, esbozar y diagramar las lógicas formales móviles y dinámicas del entorno, integrándose en criterios de diseño de infraestructura - paisaje insular - experiencia integral.

• **Autor: Pablo Sebastian Maldino**  
**Mail de Contacto:** pablosebastianmaldino1@gmail.com - Argentina

**Título:** instánt  
**Subtítulo:** Cultivos in vitro

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Lo realicé aquí en Córdoba Capital para un concurso de ideas en Esaña hace tres años

Explicación (Es una serie de Cultivos Vegetales mixtos que se desarrollan en celdillas con soluciones nutritivas líquidas.

Se comienza desde explántes, luego se colocan en petri y cuando comienzan a desarrollarse se ubican en esas soluciones que contienen (fósforo, hierro, magnesio, potasio, etc, cuando poseen un cierto crecimiento se combinan con otras plantas). El hecho es generar plantas mixtas observando como las soluciones líquidas actúan en los vegetales

• **Autor: Mtro. Cesar Adolfo Muñoz Herrera**  
**Mail de Contacto:** d.i.cesar.munoz@gmail.com - México

**Título:** Prospectiva en el diseño de nuevos productos. La interpretación de la forma en el diseño industrial.

**Institución:** Universidad Autónoma del Estado de México

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Hablar de diseño hoy en día, radica en adentrarse a un mundo de colores, materiales, formas, dimensiones, estilos e incluso modas o tendencias que van marcando una brecha entre diversas utilidades, contextos y generaciones. Diseñar, crear o dar sentido tangible a esos pensamientos que pueden surgir en una sinapsis emocional o en una serendipia, se puede considerar como una actividad que se relaciona con la construcción de un entorno, siendo a la vez un elemento esencial de las interacciones de éste con los individuos y la sociedad.

El diseño como generador de nuevos significados ha permitido nuevos paradigmas epistemológicos que permiten un proceso basado en siste-



mas para brindar a los usuarios y consumidores un producto funcional y significativo. Por tal motivo el profesional del diseño desde su conceptualización hasta la materialización debe prestar atención en el conjunto de elementos morfológicos e intangibles de un producto con el fin de explorar e interpretar el futuro de la realidad que brindará para satisfacer una necesidad.

• **Autor: Pedro Alejandro Romero Villamizar, Miguel Ángel Muñoz Girón**  
**Mail de Contacto:** pedroa9827@hotmail.com - Colombia

**Título:** Diseño de un sistema biodegradable para la siembra, germinación y enraizamiento de semillas frutales

**Subtítulo:** Sistema biodegradable de germinación fabricado en procesos

**Institución:** Universidad de Pamplona

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Muchos hogares optan por sembrar las plantas con las cuales podrán tener un beneficio a futuro en su alimentación, esta práctica lleva un proceso en el cual incurren el uso de ciertos materiales y procedimientos, para lograr dicho propósito.

Uno de los materiales que comúnmente se utilizan son las bolsas o macetas plásticas, cuando la planta llega a cierto ciclo se debe trasplantar para poder continuar con sus siguientes fases de desarrollo, en lo cual incurre a que estas bolsas o macetas sean desechadas.

Con la tecnología FDM y que ya se han desarrollado materiales biopolímeros o más amigables con el medio ambiente por medio de subproductos de otros procesos industriales, se desarrolla un germinador el cual permita a la planta crecer en sus primeras fases y que al momento de ser trasplantado no se tenga que desechar, al contrario, este será de ayuda en las siguientes fases del crecimiento de la planta, pues el material con el cual este fabricado podrá aportar a la tierra en la cual se trasplante la semilla frutal. Logrando así la reducción de los desperdicios que se generan con los polímeros actualmente utilizados.

• **Autores: Fernando Rosellini, Agustín Barrionuevo, Leonardo Cagliero y Florencia Del Río**  
**Mail de Contacto:** fernando.rosellini@unc.edu.ar - Argentina

**Título:** Los conocimientos previos de los estudiantes de Diseño Industrial y su aplicación en la resolución de proyectos

**Subtítulo:** Las asignaturas troncales de niveles superiores de la carrera de Diseño Industrial y sus desafíos

**Institución:** UNC - Universidad Nacional de Córdoba, Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Este proyecto investigó en las asignaturas troncales del Nivel IV de Diseño Industrial, teniendo por objeto los conocimientos previos de los estudiantes, en relación al cumplimiento de los objetivos de las etapas del Proceso de Diseño.

El capital literario para este trabajo aborda los aprendizajes significativos en Ausubel (2002), Díaz Barriga Arceo y Hernández Rojas (2002), No-

vak (1982) y Perkins (2010). Otras de las obras estimadas son: Litwin (2008), Carretero (2004), Araujo (2008) ligadas al aprendizaje basado en problemas.

Sobre el trabajo de campo para identificar los conocimientos previos, se compararon los contenidos de la asignatura troncal, con las materias anteriores, aparte se realizaron cuestionarios y se solicitaron a los estudiantes el material práctico y teórico que poseían.

Se realizaron entrevistas semiestructuradas, para identificar en que asignaturas fueron enseñados y aprendidos los conocimientos previos.

Mediante el organigrama de la carrera se realizó un mapa que identificó cuales conocimientos previos y en que asignaturas fueron enseñados y se dimensionó la cantidad de veces que se dictaron y evaluaron. En tanto que con las Historias Académicas se midió el tiempo que transcurrió. Todo esto a fin de determinar si los estudiantes adquieren conocimientos previos pertinentes a la resolución del proceso de Diseño.

**11:30 - Sala 2 • Comisión: Diseño**

• **Autor: Natalia Bedoya Vargas**  
**Mail de Contacto:** natalia20@javerianacali.edu.co - Colombia

**Título:** Food design: punto de encuentro entre el diseño, la gastronomía y la cultura

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** En Colombia hay una evidente necesidad de inclusión de procesos de diseño en torno a la creación de productos alimenticios que comuniquen su valor cultural. Se destaca que este proyecto hace parte del proyecto de grado FOODSION que continua en proceso de desarrollo en el que el presente documento aporta a la claridad de conceptos para aplicarlos a las siguientes etapas del proyecto. Bajo este contexto, el objetivo es interpretar a través de la revisión y búsqueda exhaustiva los conceptos de Food Design y Service Design (diseño de alimentos, y diseño de servicios en su traducción al español) como elementos que convergen para exaltar los alimentos de modo que se conviertan en un canal de comunicación cultural entre el diseño, el servicio y la gastronomía.

Teniendo en cuenta los objetivos del presente estudio, se exploraron ocho referentes en los que cada uno aborda términos y casos de estudio en torno a estos conceptos para tener una amplia perspectiva respecto a las actuales significados que se le dan a estos términos, entre los cuales se encuentran las siguientes connotaciones Food Design: nueva perspectiva del diseño, en la que busca mejorar la relación del consumidor con los alimentos/comida tanto a nivel individual como colectivo, en el que se abordan procesos creativos para la elaboración o mejoría de, para y sobre productos gastronómicos, en la que se entienden estos elementos como un canal para crear mejores experiencias sensoriales. Este proceso puede incluir diseño del producto, su contexto, experiencias, procesos, tecnologías, prácticas, entornos y sistemas, etc., con metodologías adaptables al contexto en el que se desarrolla, pues tiene la capacidad de vincularse con diferentes disciplinas del conocimiento con fines específicos como lo puede ser la promoción cultural. Una de las principales características del Food Design es que explora las experiencias multisensoriales, entendida esta como todo posible contacto experiencial que puede tener el consumidor con el producto (entiéndase esta como la estimulación de los cinco sentidos de percepción humana)



• **Autores: Diego Giovanni Bermúdez Aguirre, Ángela María Sánchez, Laura Vidarte, Allison Romero**  
**Mail de Contacto:** dgbermudez@javerianacali.edu.co - Colombia

**Título:** Proyecto de creación Javeriana 400

**Institución:** Pontificia Universidad Javeriana Cali, Semillero de Investigación Sinapsis Carrera de Diseño de Comunicación Visual, Cali

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Los discursos de diseño de identidad se establecen como un importante intangible dentro de las organizaciones, ya que forman parte de una estructura que genera valor sobre la base de sus principios y aspectos diferenciadores (Currás Pérez, 2010). Esta propuesta se enfocó en la creación del sistema de identidad visual que refleje los valores, filosofía, ideas y compromiso de la Pontificia Universidad Javeriana con la sociedad colombiana en sus 400 años de historia, la cual inicia el 13 de junio de 1623.

Este proyecto de creación buscaba aportar en la consolidación de la identidad javeriana, constituida a partir de los principios educativos de la Compañía de Jesús que se traducen en la promulgación de la excelencia humana y académica de esta comunidad educativa. Así, se pusieron en evidencia estos fundamentos identitarios de la propuesta de valor institucional como clave para mantener el posicionamiento de uno de los centros académicos más importantes de Colombia.

La propuesta se rigió bajo los principios metodológicos de la INVESTIGACIÓN PARA EL DISEÑO, los cuales se relacionan de manera directa con la práctica cotidiana del diseñador y el conocimiento que este genera (Frayling, 1993). Además, se trabajó con algunas herramientas y metodologías de carácter proyectual (Design Thinking, Human Centered Design, Creative Problem Solving, entre otros).

• **Autora: Mirna Colmenares**  
**Mail de Contacto:** mirnacolmenares@gmail.com  
Chile

**Título:** Diseño gráfico, arquitectura y ciudad

**Subtítulo:** El proyecto de señalética y señalización para arquitectura y espacio público

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Esta investigación parte de la experiencia profesional del ponente y tiene como objetivo general brindar una visión descriptiva del diseño de proyectos de señalética y señalización en escala arquitectónica y escala urbana y se enfoca en las normas y códigos que regulan su implementación y las múltiples disciplinas, herramientas y conocimientos que participan en el proceso. Los objetivos específicos son el fomentar la colaboración interdisciplinaria y cómo se integran y enriquecen el proyecto de diseño, motivar a los diseñadores a valorar, fortalecer y ampliar su conjunto de habilidades y conocimientos, resaltar la importancia de la flexibilidad y adaptabilidad en la resolución de problemas en la dinámica laboral.

• **Autor: Jaime Cortés**  
**Mail de Contacto:** jaimecortes94@gmail.com - Argentina

**Título:** Comunicación multimodal: Formas de entender la expresión identitaria

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** La expresión visual, canal natural de las comunicaciones de toda índole, ha dado un giro de 180°. Hoy, las maneras en las que el conocimiento y los contenidos llegan a los seres humanos son multimodales. Instituciones de larga tradición, albaceas del arte mediático han avanzado hacia lugares insospechados siglos atrás. El diseño comunicacional ha puesto a un usuario en función de sus necesidades, centrándolo en él. Las narrativas envuelven todo lo ya mencionado, vehiculizadas por medios transmediales que trascienden fronteras y acortan distancias. Hoy se activa y desactivan las tendencias milimétricamente, llevando al artista a un lugar de la mancha, de cuyo único e identitario nombre no quiere acordarse. Palabras clave: Transmedia, comunicación, narrativas, multimodalidad, lenguaje, diseño.

• **Autor: Arq. Ariel Matías Ibarra**  
**Mail de Contacto:** amiarq@hotmail.com.ar - aidisarg@gmail.com - Argentina

**Título:** Apuntes sobre la enseñanza del Diseño Editorial aplicado a la comunicación proyectual

**Subtítulo:** Intersecciones, dispositivos y reflexiones

**Institución:** Facultad de Arquitectura, Planeamiento y Diseño de la Universidad Nacional de Rosario

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Este trabajo aborda la descripción de la experiencia de dictado de un Espacio Curricular Optativo -Introducción al Diseño Editorial- en la Facultad de Arquitectura, Planeamiento y Diseño de la Universidad Nacional de Rosario, en Santa Fe, Argentina. A su vez, se propone caracterizar dicha experiencia desde la intersección de dos territorios de construcción del conocimiento: la Didáctica y el Diseño. En este sentido, se establecen movimientos de naturaleza analítica que parten de la presentación de los fundamentos y las concepciones de la planificación -y las estrategias que de ellas se desprenden- para luego compararlas con las propias prácticas. En estos pasajes, se detectan las diferentes manifestaciones que fueron tomando forma en relación a las propuestas y, a su vez, surgiendo emergentes que son registrados y rescatados para realizar una mirada reflexiva. A partir de este proceso, se intenta detectar qué tipos de operaciones comunes surgen de la articulación de realizar -desde el Diseño Editorial- una propuesta de comunicación proyectual en Diseño Industrial y Arquitectura para pensar modos de diseñar dispositivos que posibiliten experiencias de aprendizaje significativo para los/as estudiantes de las diferentes carreras.

• **Autor: Gonzalo Jiménez**  
**Mail de Contacto:** foto01.gj@gmail.com - Argentina

**Título:** Diseñando sin límites: Desentrañando la dialéctica de género y abrazando la analítica para un futuro mucho más inclusivo

**Institución:** Universidad de Toronto

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Este texto es un fascinante viaje a través de la dialéctica y analítica de género en el diseño. Gonzalo Jiménez, desde Buenos Aires, nos desafía a redefinir



la "Dialéctica de Género", desligándola de las trampas políticas y construyendo puentes hacia una "Analítica de Género". Descubre cómo la "Analítica de Género" se convierte en la brújula esencial para entender las complejidades de las relaciones entre hombres y mujeres. Desentrañamos mitos y construimos un enfoque integral, reconociendo la importancia de factores como raza, cultura, clase y más.

Desde la perspectiva de la "Ceguera de Género", exploramos cómo el diseño basado en la "Analítica de Género" se convierte en la clave para soluciones socioeconómicas que no solo previenen, sino que multiplican la cooperación y eliminan la "violencia simbólica". Sumérgete en el poder de la "Analítica de Género" para construir resultados basados en deseos y necesidades reales.

A través de datos duros y blandos, buscamos equidad, desafiando sesgos cognitivos y psicológicos arraigados en cada etapa de la vida. Entenderemos cómo el diseño basado en "Analítica de Género" se convierte en un faro guía, revelando quién tiene acceso a derechos, quién tiene el control y cómo podemos reducir asimetrías. ¡Únete a la revolución del diseño inclusivo! ¡La idea es para desafiar las normas y construir un futuro donde el diseño rompe barreras!

• **Autor: Dra. Marta Nydia Molina González y Abril Odaliz Martínez Briones**

**Mail de Contacto:** matymolina@hotmail.com - México

**Título:** La interconexión de los agentes que conforman la disciplina del Food Design

**Subtítulo:** Sociedad y cultura

**Institución:** Universidad Autónoma de Nuevo León

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** En este estudio se muestra cómo el Food Design se ha consolidado como una disciplina capaz de generar conocimientos y estrategias que permitan el desarrollo de productos y servicios alimentarios culturalmente sostenibles, lo que ha llevado a la aparición de nuevas metodologías y enfoques conectando aspectos sociales, culturales, económicos, tecnológicos y medioambientales. Estas interconexiones influyen en cómo se crean, presentan y experimentan los alimentos en la sociedad contemporánea, lo cual propicia la consolidación de la disciplina y el crecimiento económico del país. El presente texto se enfoca en la necesidad de descifrar la relación entre los agentes que integran el concepto del FD o diseño de alimentos, así como la relación entre sociedad y cultura en torno a esta disciplina.

• **Autoras: Mariana Lozada, Andrea Rivadeneira**

**Mail de Contacto:** aprivadeneirac@puce.edu.ec - Mlozada685@puce.edu.ec - Ecuador

**Título:** Diseño para el futuro

**Subtítulo:** Un instrumento clave para los estudios de futuro

**Institución:** PUCE - Pontificia Universidad Católica del Ecuador

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Esta investigación se enfoca en la contextualización del origen de los estudios de futuro, identificando las bases teóricas y conceptuales que permitan reflexionar sobre la relación que tienen con el Diseño Gráfico y así comprender el rol de los Diseñadores en la sociedad y academia en Latinoamérica.

El estudio parte de la comprensión del origen, transformación y evolución de las escuelas de los estudios de futuro; con especial énfasis en la escuela latinoamericana y la relación de la prospectiva con el diseño, analizando como este se ha desarrollado en el pasado, presente y futuro, entendiendo sus transformaciones en el tiempo, especialmente en las prácticas de las últimas décadas y su vínculo con la proyección de futuros.

Desde la perspectiva propia del Diseño, se ha profundizado en la investigación y análisis del diseño crítico, ficción y especulativo, que busca construir una idea concreta del diseño para el futuro desde una práctica crítica, reflexiva y experimental alineada a la realidad latinoamericana, identificando a diferentes diseñadores y universidades que se han insertado en este campo, abriendo nuevas posibilidades para repensar desde la academia sus formas de enseñanza y el aporte del diseñador en la construcción de nuevos futuros.

• **Autor: Erika Rodríguez Martínez**

**Mail de Contacto:** erm.design@gmail.com - México

**Título:** Diseño y Complejidad

**Subtítulo:** Nuevas perspectivas del diseño

**Institución:** ICONOS, Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El diseño es una disciplina que desde su surgimiento se ha mantenido en constante cambio, en un inicio la disciplina se desprendió de las bellas artes, la arquitectura y algunos oficios, con el tiempo, el diseño en sus diversas ramas se ha profesionalizado y especializando en diferentes rubros. En la actualidad, el diseño se enfrenta a nuevas circunstancias que involucran aspectos tecnológicos, comunicativos, sociales, económicos, ecológicos, entre otros, esto sitúa al diseño dentro de un panorama altamente complejo, donde se deben analizar las nuevas formas de organización, considerando los procesos actuales de interacción entre los individuos, lo que permitirá a los diseñadores generar propuestas y soluciones acorde a las demandas actuales.

• **Autor: Andrea Roxana Wengrowicz**

**Mail de Contacto:** andreawengrowicz@gmail.com - Argentina

**Título:** Diseño experiencial

**Institución:** Programa de Doctorado FADU, UBA

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Para la tesis doctoral estamos investigando sobre la importancia que tienen los modelos tridimensionales en la formación del diseño industrial en FADU UBA, ya que permiten acercarse a la realidad de las propuestas y considerar las percepciones y las interacciones reales con las personas. Muchos estudiantes de las disciplinas proyectuales emplean simulaciones y modelados digitales en tres dimensiones virtuales e intangibles, sin embargo, en diseño industrial es necesario trabajar con la maqueta de estudio o el modelo tridimensional físico y tangible para la comunicación de los proyectos durante el proceso; para avanzar en su desarrollo morfológico y comunicacional, realizar ajustes de escala y materialidad, para validar la usabilidad; también como consolidación de las propuestas de diseño, complementándose con otros elementos técnicos y/o visuales.



Los modelos o maquetas físicos se reconocen como recursos indispensables para vivenciar las emociones que promueve el interactuar y experimentar a través de los diferentes estímulos sensoriales. Consideramos que los modelos corpóreos tienen un valor didáctico fundamental ya que forman parte del sistema que constituye al proyecto de diseño de productos, luego de reflexionar, pensar y hacer, poniendo énfasis en lo experiencial y lo emocional, para aprender a través de la vinculación entre ver, tocar y sentir.

---

**14:00 - Sala 1 • Comisión: Arquitectura [B]**

---

• **Autor: Gabriel Enrique Bahamón Álvarez**

**Mail de Contacto:** gabriel.bahamon@colmayor.edu.co - Colombia

**Título:** Nuevas espacialidades periurbanas en el eje bananero del urabá central antioqueño generadas por proyectos de ordenamiento territorial estatal

**Subtítulo:** Lugar del proyecto de investigación: Municipios de la región del Urabá antioqueño que conforman el eje bananero central

**Institución:** Institución Universitaria Colegio Mayor de Antioquia, Colombia

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El objetivo de la investigación es analizar la reconfiguración territorial del Urabá Central, generados por proyectos de ordenamiento estatales como: la construcción de la Vía Panamericana, la nueva zona portuaria, la zona franca, que ocasionan drásticas transformaciones espaciales alterando los lugares y forma de vida de los pobladores.

Esta región intervenida desde la colonización española, que implantó un orden basado en la extracción, posteriormente, latifundios de multinacionales bananeras que flanquean las ciudades y, actualmente, con estrategias de planificación territorial que detonan procesos acelerados de periurbanización y conurbación de centros urbanos que integran el eje bananero.

Metodológicamente, se contrasta la teoría con la realidad, recolectando fuentes primarias y secundarias, entrevistas focales, y la elaboración de análisis coremáticos territoriales, así como evaluaciones multidimensionales para concluir que la expansión urbana, los nuevos usos de suelo, la sustitución de cultivos por asentamientos en periferias expandidas, la reconfiguración de perímetros urbanos y la conurbación tienden irremediablemente a conformar una nueva área metropolitana no planificada en Colombia.

• **Autora: Cintia Ariana Barenboim**

**Mail de Contacto:** arq.barenboim@gmail.com - Argentina

**Título:** Auge de condominios en la ciudad - jardín de Funes, área metropolitana Rosario

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Desde la pos convertibilidad y con el boom inmobiliario, el corredor noroeste fue el de mayor crecimiento demográfico y constructivo del Área Metropolitana Rosario. Ofreció a la población rosarina un lugar de esparcimiento, recreación y descanso por sus condiciones naturales y grandes parcelas, a partir de loteos tradicionales de fin de semana, que comienzan a expandirse y transformarse en viviendas permanente.

Actualmente, la planta urbana del corredor se divide la mitad de la superficie en tejido tradicional y el resto en nuevos desarrollos (barrios abiertos, barrios cerrados, condominios, club de campo y estancias) junto a parques industriales y una pequeña fracción a barrios populares y vivienda social.

Particularmente en la ciudad de Funes, se viene consolidando la tipología de condominios, usualmente de baja y mediana altura, con amenities, espacios verdes, seguridad privada y en lo posible con tecnologías amigables al medioambiente, cambiando la fisonomía edilicia de casas unifamiliares de baja altura a densidades medias en la localidad.

En este contexto, interesa indagar en las nuevas modalidades residenciales, particularmente en los condominios, en relación a sus características: localización, superficie total, cantidad y superficie de unidades, amenities que ofrecen, desarrolladora, entre otras.

• **Autora: Mg. Arq. Anabella Cislighi**

**Mail de Contacto:** anabellacislighi@gmail.com - cislighi@unl.edu.ar - Argentina

**Título:** Arquitectura en la era del Tecnoceno

**Subtítulo:** Procesos, transformaciones y representaciones desde el Sur Global

**Institución:** Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo; Universidad Nacional del Litoral

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El mundoambiente contemporáneo, desde la idea de Antropoceno, es reconocido bajo una temporalidad donde lo humano se ha convertido en una fuerza de transformación con alcance global y geológico. Es interés de esta propuesta detenernos en la red material de la trama cultural, enfatizada por la dimensión técnica que plantea este momento, abordando problemáticas en torno al Tecnoceno y sus posibles relaciones con la disciplina arquitectónica. El trabajo buscará ensayar el tema desde tres momentos que se entrelazan entre sí: en primer lugar, presentar desde autores referentes, los procesos que expone el Tecnoceno, en relación al Antropoceno; en segundo momento, exponer algunas notas desde diálogos y discusiones, a fin de reponer transformaciones que aportan consideraciones desde la disciplina arquitectónica; y finalmente, considerar las representaciones desde el Sur Global que las formas tecnológicas actuales y sus tomas de decisiones, producen en sede proyectual. No es propósito resolver las posibles preguntas que se dispongan de los diálogos y desarrollos, sino esbozar un marco sobre el cual seguir pensados lugares posibles de la disciplina arquitectónica en la era del Tecnoceno.

• **Autor: Dra. Mónica Susana De La Barrera Medina**

**Mail de Contacto:** mdlbm2000@gmail.com - México

**Título:** La habitabilidad, hacia una integración del espacio público y el espacio arquitectónico como producto del proyecto urbano.

**Institución:** Universidad Autónoma de Aguascalientes

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Por un lado la pandemia derivada del Covid-19, puso en evidencia soluciones emergentes, frente a una entonces desconocida situación mundial. Aprendimos a ejecutar funciones a distancia, dando lugar al acercamiento virtual



con un reducido desplazamiento y movilidad, en buena parte nos adaptamos pero muchos otros volvieron a sus condicionantes, como en el caso de las personas con discapacidad con limitaciones permanentes que particularmente en las universidades son una asignatura pendiente. Las reflexiones de Papanek en 1977 y Mace en 1997, postularon en los diseñadores una elevada responsabilidad: atender al diseño para personas desde el Diseño Universal (DU) o The Center for Universal Design (1997), también conocido como Diseño para todos o Diseño inclusivo, trabajar en pro de diseños con enfoques mucho más empáticos. Es por ello, que a más de dos décadas de estas propuestas consideramos de suma importancia revisar lo que tenemos acerca de la Accesibilidad y el Diseño Universal, particularmente en la Universidad Autónoma de Aguascalientes (UAA), visualizando problemáticas de Diseño, ya sea de diseño espacial (arquitectura o interiorismo), diseño de mobiliario y de la comunicación visual (diseño gráfico y diseño industrial), o del diseño urbano por mencionar algunos. Se proyecta identificar a la comunidad universitaria con algún tipo de discapacidad, ya sea física, auditiva, visual o intelectual, (considerando sólo estos cuatro tipos por cuestiones de tiempo para la realización del proyecto), explorando y reconociendo las oportunidades que puede ofrecer el diseño desde su visión, dentro de un espacio educativo en el que se puede trabajar para reducir circunstancias limitantes relacionadas al diseño.

• **Autor: Carlos Alberto Andrés Donoso Paulson**  
**Mail de Contacto:** adp1960@live.com - Ecuador

**Título:** Lecciones no aprendidas de arquitectura escolar en el Ecuador durante la pandemia del COVID-19

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El Movimiento Higienista: es un movimiento de arquitectura y de urbanismo que predica la aplicación de las teorías higienistas. Es el resultado del desarrollo producido durante el siglo XIX y principios del siglo XX, de los trabajos de médicos y políticos luchando contra la insalubridad de las viviendas parisinas y la propagación de la tuberculosis.

En los lugares públicos como la escuela se desarrolla este movimiento con la medición de las ventanas calculadas según los datos científicos de la época para optimizar la oxigenación y las horas de sol para los alumnos. Así mismo hicieron con hospitales y sanatorios. La arquitectura escolar de la primera mitad del siglo XX.

• **Autor: Alejandro Folga**  
**Mail de Contacto:** alfotocopias@gmail.com - Uruguay

**Título:** Discursos En Planta

**Subtítulo:** Retórica Gráfica Y Flexibilidad De La Vivienda Colectiva Contemporánea

**Institución:** Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad de la República, Montevideo, Uruguay

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Esta investigación se centra en la representación gráfica de proyectos arquitectónicos. Para ello se estudió la relación entre las ideas proyectuales y los dibujos elaborados por los arquitectos proyectistas para comunicarlas esas ideas a sus pares. Con ese objetivo la investigación se decanta

por abordar una temática proyectual concreta: la flexibilidad de los espacios interiores en las tipologías de vivienda colectiva. Para acotar esta temática se definieron seis modalidades de flexibilidad (planta transformable, planta evolutiva, planta versátil, planta neutra, planta libre y planta diversa) que se ejemplifican con un variado elenco de propuestas contemporáneas. Dado que la planta es la pieza gráfica en donde mejor se comunican los usos del espacio, estas propuestas se estudian, en forma casi exclusiva, a través de los dibujos en planta desarrollados por los propios proyectistas. La indagación desarrollada establece una mirada analítica e interpretativa sobre una serie de representaciones gráficas. La herramienta metodológica adoptada para llevar a cabo la interpretación de los dibujos se basa en el análisis retórico discursivo. Del estudio se concluye que algunas de las representaciones gráficas que producen los arquitectos para comunicar sus propuestas se valen de estrategias retóricas y argumentativas que permiten que sean consideradas como discursos gráficos.

• **Autores: Dra. Arq. Wendy Montes Ponce, Mtro. Carlos Ortega del Valle, Mtro. Arq. Joaño G. Boto de Matos Caeiro**  
**Mail de Contacto:** wmontes.cat@uabjo.mx - México

**Título:** Vivienda, diseño para el desarrollo social. Cosechas familiares para mercados locales.

**Institución:** Universidad Autónoma Benito Juárez de Oaxaca

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** La vivienda contemporánea responde a necesidades que rebasan la conceptualización tradicional. Al diseño del género habitacional se le han aprovechado o integrado espacios que garanticen el fortalecimiento económico familiar. De tal manera que, el proyecto que los autores desarrollamos en el 2021, tuvo impactos sociales de importancia. El objetivo se centró en el aprovechamiento de espacios de uso relativo en la vivienda para la siembra de hortalizas con fines de autoconsumo; empero, la trascendencia de ello se manifestó en una cosecha que alcanzó su permanencia, colocando el producto en los mercados locales. La evaluación a la que se sometió el proyecto hizo notorio la promoción de proyectos habitacionales que integren espacios específicos para la cosecha como un apoyo a la economía familiar. El marco teórico considerado está relacionado con el indicador 12 de la Responsabilidad Social, de la Organización de las Naciones Unidas, la crisis alimentaria mundial, y la calidad en la producción de alimentos, libres de químicos y sustancias tóxicas o artificiales. Quienes proponemos esta ponencia estamos convencidos que el diseño arquitectónico vinculado con los saberes de otras disciplinas como la agronomía y la economía solidaria; resulta mucho más adecuada para las necesidades sociales actuales

• **Autores: Arq. Claudia Ramos, Arq. Nicolás González, Arq. Lilita Ferrero**  
**Mail de Contacto:** cramos@herrera.unt.edu.ar - Argentina

**Título:** El Diseño de la Didáctica Proyectual Arquitectónica Perspectivas y Desafíos contemporáneos

**Institución:** Facultad de Arquitectura y Urbanismo, Universidad Nacional de Tucumán



**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** En el marco del proyecto de investigación PIUNT 2023/2026: "Contexto global y local en el aprendizaje del proyecto arquitectónico. Concepción y materialización. Fundamentos para la renovación curricular", este artículo tiene como objetivo, presentar avances en la identificación y categorización, de las variables subyacentes, en el diseño de la didáctica proyectual contemporánea, en el contexto del Taller Interdisciplinario FAU-UNT.

La naturaleza del campo disciplinar y su permeabilidad contextual, generó históricamente, un escenario muy complejo en la definición de un modelo pedagógico. Pero en la última década, el impacto de la globalización y la tecnología, modificaron sustancialmente las formas de construcción del saber y la práctica proyectual. En este contexto, el proceso de adaptación de los instrumentos didácticos, ofrece un territorio desafiante de investigación. Por la proximidad temporal, el estado del arte es incipiente, no obstante, el marco teórico y las herramientas de la didáctica proyectual, permiten una aproximación a los ejes fundamentales de análisis, sobre las prácticas de enseñanza contemporáneas.

Proponemos, conceptualizar sobre el soporte epistemológico, reflexionar sobre la pertinencia / pertenencia cultural / local, indagar sobre las lógicas internas en la adaptación didáctica entre el sujeto y el objeto, con el objetivo de elaborar estrategias y procesos explícitos de aprendizaje.

---

**14:00 - Sala 2 • Comisión: Social [B]**

---

• **Autor: Ricardo Abarca A.**

**Mail de Contacto:** ricardo.abarca@uniacc.edu - Chile

**Título:** Diseño para la ciudad

**Subtítulo:** Experiencia de codiseño entre estudiantes de Diseño Gráfico y una organización comunitaria

**Institución:** UNIACC - Universidad de las Ciencias y las Comunicaciones

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El presente trabajo consiste en el registro de una experiencia pedagógica de diseño en la que interactúan estudiantes de tercer año de la carrera de Diseño Gráfico, en el contexto de la asignatura Imagen Corporativa, con una Junta de Vecinos y comunidad de un barrio de Santiago con la finalidad de desarrollar un sistema de información para el Parque Juan XXIII de la Comuna de Ñuñoa. La metodología consideró etapas de investigación, desarrollo iterativo de propuestas de diseño y validación para imagen de identidad, infografía y sistema de señales, a través de distintas modalidades de interacción entre los actores convocados en la colaboración. El cierre del proyecto es un evento abierto en un espacio público que recoge la tradición del cabildo como mecanismo de participación civil para tomar decisiones sobre las propuestas de diseño presentadas por los estudiantes. Las técnicas utilizadas son encuestas mixtas, levantamiento de antecedentes en terreno y reuniones de trabajo participativas sobre una estructura de desarrollo proyectual. Se concluye sobre la importancia de incluir en los procesos formativos de diseño instancias de colaboración con entidades sociales no sólo a nivel de validación de usuario, sino de participación activa en los desarrollos de diseño que se insertarán en sus espacios públicos.

• **Autora: Dora Ivonne Alvarez Tamayo**

**Mail de Contacto:** doraivonne.alvarez@upaep.mx - México

**Título:** La puerta detrás de la crisis. Escenarios, oportunidades y retos para el diseño desde una mirada socio-semiótica

**Institución:** Facultad Se Diseño Gráfico, UPAEP - Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Las personas se enfrentan constantemente a la paradoja cambio-continuidad, sin embargo, la pandemia por COVID-19, ofreció signos en contextos diversos que han sido interpretados como un reto tanto para los individuos como para las sociedades a las que pertenecen. Las estrategias de sana distancia y confinamiento sostenidas por alrededor de dos años dieron pie a la metáfora de "personas encapsuladas", encerradas en micro-espacios experimentando condiciones prohibitivas que iban en contra de la naturaleza humana: la comunicación y la preservación de la vida. La necesidad de comunicarse con distintos fines, abrió la puerta de un pensamiento disruptivo y la modificación de las prácticas cotidianas realizadas hasta entonces. En el caso particular de la comunidad de diseñadores, la situación se convirtió en un llamado para ofrecer respuestas innovadoras a temas complejos. La pandemia dejó lecciones que han impulsado nuevas formas de pensar y actuar, así como el diseño de nuevos productos y servicios que llegaron para quedarse. El objetivo de este proyecto es analizar los escenarios, retos y oportunidades para el campo del diseño considerando la pandemia como fenómeno semiótico desde una mirada socio-semiótica. El estudio incluye el análisis de oportunidades y la discusión de interacciones dentro de comunidades de interpretación.

• **Autora: Ana Cecilia Carrasco Quintana**

**Mail de Contacto:** accarrascof@flacso.edu.ec - Perú

**Título:** Cushma, soporte de la vida social asháninka

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):**

Liderado por Ana Cecilia Carrasco Quintana en alianza con Asociación Colectivx ESI Perú y ONG Egoaiza.

Lugar de realización: Valle del Perené, distrito de Perené, provincia de Chanchamayo,

Región Junín, Perú.

Región Natural: Selva Central Peruana.

El proyecto Cushma soporte de la vida social asháninka, inició el mes de enero del año 2023. A partir de un proceso de aprendizaje y compartires entre la artista Ana Cecilia Carrasco y miembros de la Comunidad nativa San Miguel, se desarrolló una serie de ilustraciones narrativas que usó como técnica el grabado xilográfico y el stencil sobre vestimenta en base a la memoria oral de la comunidad. Este proceso ha decantado en iniciativas locales. Una de estas iniciativas consistió en la aplicación de los métodos precedentes para emplearlos en la recuperación del idioma asháninka, hablado y escrito, ya que con las historias recogidas y las ilustraciones se elaboraron libros cartoneros que actualmente los niños guardan en sus respectivas viviendas.

Otra de las iniciativas visible fue que, no sólo en San Miguel, sino en una gran cantidad de comunidades asháninkas, lo pobladores han empezado a popularizar la práctica de elaborar stencils para estampar sus



prendas con diseño local, de modo que la adquisición de telas procesadas ha disminuido y se han empezado a hacer frecuentes las prácticas tradicionales de teñido y elaboración de cushmas. En ese contexto, Ana Cecilia Carrasco estableció una alianza con la diseñadora Karla Quispe para capacitar a las comuneras y crear con ellas una línea de vestimentas orientadas al mercado urbano; éste es el caso que ahora se quiere presentar, debatir y compartir con otros diseñadores.

• **Autoras: Selediana De Souza Godinho, Analía Verónica Losada, Natsue Ayelén Kiyama, Amira Estefanía Maureira, Araceli Vazquez, Viviana Edith Scabone, Aldana Amelio Ortiz, Antonella Cicirillo Hernandez, Julieta Flores, Silvana Golato, Fedra Mauricci, Paula Cecilia Pagano, Lorena Pozo.**  
**Mail de Contacto:** selediana.godinho@ufrouniversidad.edu.ar - **Argentina**

**Título:** Estética de la desigualdad: el usuario con discapacidad y el diseño

**Institución:** Facultad de Psicología y Ciencias Sociales- Universidad de Flores

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El enfoque del diseño inclusivo se centra en cómo crear productos, entornos y experiencias que sean accesibles a todas las personas independientemente de sus condiciones físicas o cognitivas. Esta ponencia tiene como objetivo principal describir las principales barreras y desafíos que enfrentan los usuarios con discapacidad en relación con el diseño de indumentaria. A través de la revisión de la literatura y el análisis de parte de los resultados de la investigación realizada a 162 participantes con discapacidad se alcanza a resultados que indican una desigualdad estética en los productos que pueden consumir las personas con discapacidad. Esto se debe que en gran parte el diseño no está pensado para atender la diversidad de necesidades y capacidades que pueden tener las personas con discapacidad. Se resalta que el diseño no debe ser solo funcional, sino también atractivo y que no haga sentir a las personas con discapacidad como si estuvieran aparte o fueran diferentes. Desde allí, se exhorta a una indumentaria que busque la equidad visual y funcional.

• **Autor: Isaac Laguna Muñoz, Christiane Bergeron-Leclerc, Dominique Tremblay, Jacques, Cherblanc, Danielle Maltais, Josianne Gauthier, Eve Boily, Isaac Chabi, Fatoumata Diadiou, Audrey LeTellier, Camille Mercure, Isabel Ouellet-Gagné, Maryève Savard, Rodia Tessilimi**  
**Mail de Contacto:** isaac.lagunamunoz@gmail.com - **Canadá**

**Título:** Visualización de datos sobre salud mental de la comunidad universitaria de Quebec en época de pandemia y pospandemia

**Subtítulo:** Un proyecto de promoción de la salud mental a través del diseño, en la Red de Universidades de Quebec, Canadá.

**Institución:** Université du Québec à Chicoutimi

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Durante la pandemia por COVID-19, la comunidad universitaria, sufrió múltiples transiciones tales como: cambio en la modalidad de trabajo y estudio,

pérdida o afectación de seres queridos, pérdida del empleo, problemas financieros y afectaciones a la salud mental y física. La literatura reporta un mayor impacto de los efectos de la pandemia en las poblaciones ya vulnerables, lo que evidenció la necesidad de proveer medidas de apoyo desde las propias instituciones.

El Laboratorio Vivo sobre salud mental en el entorno universitario (LAB-VIVANT - UQAC) propuso la creación de doce infografías sobre el estado de salud mental, vulnerabilidades y fortalezas, de seis poblaciones de estudiantes y trabajadores vulnerables: mujeres, población racializada, en situación de discapacidad, indígenas, LGBTQ2S+ y de origen extranjero. Esta información fue recogida a partir de una extensa revisión de artículos publicados durante y posterior a la pandemia.

El contenido se complementó con información proveniente de una consulta a estudiantes y empleados universitarios de la red de Universidades de Quebec sobre su estatus psicológico. Otras seis infografías interactivas con recomendaciones para la salud mental y una consulta electrónica acompañaron también la exposición. Este conjunto de infografías recorrió las universidades de Quebec a fin de informar y promover discusiones sobre salud mental.

• **Autor: Ádilla Danúbia Marvão Nascimento Serrão**

**Mail de Contacto:** adilla@ifma.edu.br

**Brasil**

**Título:** Fios de resistência: Mulheres rendeiras e suas estratégias de luta em Raposa - MA

**Institución:** Departamento de Design do Instituto Federal do Maranhão- IFMA

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):**

Este trabalho analisa as estratégias de luta feminina no município de Raposa - Maranhão, evidenciando como distintas mulheres, a partir de suas atividades na produção artesanal da renda de bilro, participaram de momentos cruciais na construção do município e asseguraram suas inserções nas decisões e memória do território. A produção da renda, fortemente influenciada pela herança ancestral, tradição oral, feminilidade e condições precárias, oferece um contexto propício para uma abordagem de design sob a perspectiva da teoria feminista comunitária, considerando as visões e experiências destas mulheres nordestinas, migrantes e marginalizadas. Refletimos sobre a atuação ética do designer em suas abordagens projetuais, metodológicas e de pesquisa. A partir da realização de trabalho de campo mediante utilização da observação direta e participante procuramos evidenciar as cosmovisões dessas mulheres, que encontraram na produção manual uma forma de expressão, geração de renda, resistência e autonomia.

• **Autor: Mg. Claudia Marsella Molina Dorado**

**Mail de Contacto:** cmmoldor@upv.edu.es

cmmolina@unicolmayor.edu.co

**Colombia**

**Título:** Tejiendo patrimonio: mapa de actores

**Subtítulo:** Construcción y mapeo de actores. (Pertenece al proceso de investigación del Doctorado en Industrias Creativas y Culturales de la Universidad Politécnica de Valencia – España)



**Institución:** Universidad Politécnica de Valencia, España - Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca Bogotá Colombia

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** En el presente estudio, se aborda el proceso de mapeo y tipificación de los actores involucrados en la tejeduría artesanal de Paja Toquilla en Nariño, Colombia. El propósito fundamental de esta parte de la investigación es comprender las complejas interacciones entre estos actores, destacando no solo su influencia en el sector, sino también analizando sus respectivos comportamientos.

Este enfoque resulta esencial para identificar el elemento crítico que, al ser intervenido, puede transformar la estructura global del proyecto. Este cambio es fundamental para lograr el objetivo central de la investigación doctoral: impulsar el aumento de la remuneración económica derivada del trabajo artesanal. Dicha mejora no solo beneficiará a los artesanos directamente, sino que también tendrá un impacto positivo en el recambio generacional, la preservación del patrimonio cultural e inmaterial, así como el fortalecimiento y proyección del sector en el ámbito de las industrias creativas y culturales.

Este análisis detallado permitirá identificar estrategias específicas para potenciar el desarrollo sostenible del sector artesanal de tejeduría en Paja Toquilla, alineándose con los objetivos más amplios de las industrias creativas y culturales en el contexto colombiano.

• **Autores:** Dr. Miguel Adolfo Ortiz Brizuela, Dra. Lourdes Marcela López Mares, Dr. Juan Manuel Lozano de Poo  
**Mail de Contacto:** miguel.ortiz@uaslp.mx - México

**Título:** Barrios completos

**Subtítulo:** Diseño urbano a escala humana pensado desde el cuidado

**Institución:** Universidad Autónoma de San Luis Potosí, Facultad del Hábitat

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Durante lo que va del siglo XXI, el Desarrollo a Escala Humana (DEH) ha sido una alternativa al concepto economicista de desarrollo. Desgraciadamente, el sector inmobiliario que actualmente erige las ciudades latinoamericanas ha dado por sentado que convertir a la ciudad en mercado traerá por defecto una mejora en la habitabilidad. Esta visión ha derivado en que el diseño de vecindarios enteros se elabore meramente como un conjunto de bienes, limitando la capacidad de agencia de los ciudadanos para vivir mejor. Mediante ejemplos derivados del trabajo etnográfico de 8 años en varios vecindarios de la ciudad de San Luis Potosí, en México, proponemos que el diseño de barrios completos tendría que centrarse en el concepto de satisfactor propuesto por la teoría del DEH. El satisfactor de barrios completos tendría que enfocarse en la dimensión parroquial de la ciudad desde la noción de cuidado, entendiéndolo como una forma de hacer ciudad que prioriza la reproducción humana y no solo la producción económica, alejándonos así del enfoque productivista de bienes. Sugerimos que el cambio ayudaría a vincular gradualmente servicios urbanos con ciudadanía.

• **Autores:** Claudia Isabel Rojas R., Lorena María Alarcón, Martha Fernández Samacá y Henry E. García Solano

**Mail de contacto:** claudia.rojas@uptc.edu.co - claro777@hotmail.com - Colombia

**Título:** El Pensamiento de Diseño, una estrategia metodológica para fortalecer el emprendimiento social y cultural de las asociaciones de mujeres rurales en Boyacá, Colombia.

**Institución:** Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Esta propuesta de investigación buscó aportar desde el pensamiento de diseño, al fortalecimiento e innovación social, para los proyectos productivos de mujeres rurales, de la asociación "ASOCORAZÓN DE MUJER" ubicada en el municipio de Villa de Leyva, integrada por diez mujeres que combinan sus actividades emprendedoras con el trabajo de campo y el hogar; e igualmente dirigido a las artesanas de la Asociación de Artesanos Unidos de Cerinza ADAUC, quienes trabajan el esparto como una de las principales fuentes de ingreso. Estas comunidades de mujeres rurales, no han sido ajenas a las dinámicas macro y micro económicas cambiantes que hacen que las tradiciones, cultura material y saberes ancestrales se vayan dejando de lado por opciones más rentables. El proyecto articuló la Investigación-Acción, con las etapas promotoras de innovación del Design thinking para apoyar a los grupo de mujeres a la comprensión y solución de sus problemáticas. El resultado final del proceso quedó registrado en una obra de investigación-creación. La propuesta digital animada plantea de manera didáctica, las etapas de reconocimiento de su realidad con herramientas de observación y empatía, y las etapas de ideación, prototipado y validaciones necesarias para materializar las innovaciones propuestas.

**16:30 - Sala 1 • Comisión: Investigación [A]**

• **Autor:** Dr. Otniel Altamirano

**Mail de Contacto:** otniel.altamirano@gmail.com  
México

**Título:** Asesoría, vinculación y publicación en diseño y tecnologías

**Institución:** Universidad Autónoma "Benito Juárez" de Oaxaca, UABJO

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Se ha brindado asesoría durante la estancia virtual del XXVIII Verano de la Investigación Científica y Tecnológica del Pacífico, promovido por las instituciones que forman parte del Programa Delfín, en él, se exploraron los siguientes anteproyectos: "Herramientas lúdicas aplicables a la enseñanza y difusión de la identidad urbana y el patrimonio arquitectónico", colaborando a alumna de la Universidad Nacional de Ingeniería, Nicaragua; y "Análisis del uso de tecnologías inmersivas para el acceso a material didáctico aplicado en el proceso educativo", alumno de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia, Colombia.

Como parte del proyecto de vinculación entre la UABJO (México) y la UP, se participó en el Coloquio Internacional de Investigación en Diseño 2023, presentando el proyecto "Diseño, Arte y Transmedia", del cual, también se contó con la publicación de trabajos realizadas por investigadores latinoamericanos en el Cuaderno 187 del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, UP. Actualmente se encuentra en desarrollo el



próximo proyecto colaborativo entre la UABJO (México), la UFMA (Brasil) y la UP (Argentina) bajo la temática "Diseño: Inclusión y Diversidad", que será igualmente gestionada por el Centro de Estudios en Diseño y Comunicación.

• **Autora: Agda Carvalho**

**Mail de Contacto:** agdacarvalho@maua.br - **Brasil**

**Título:** Complejidad y naturaleza: entrelazando procesos

**Institución:** Instituto Mauá de Tecnología - Brasil

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** La complejidad del ecosistema y las estructuras de la naturaleza abren mundos de posibilidades y relaciones que se articulan con los diversos campos del conocimiento. La investigación observa el sistema de la naturaleza y sus infinitas formas para comprender sus relaciones con el mundo y los fenómenos que nos rodean, y de esta manera vislumbrar caminos y despertar acontecimientos. Abordar las posibilidades con el biodesign y la biomimética nos permite extraer morfologías de la naturaleza que pueden adaptarse a las nuevas tecnologías y generar discusiones y aplicaciones en el campo del diseño y del arte. Presentamos los proyectos HIFA – CINESIS y Entre Derivas, que tendrán lugar en 2023 y resultan de procesos colaborativos con superposiciones y entrelazamientos, dinámicas y giros en la experiencia y en la vivencia creativa.

• **Autor: Dr. Leobardo Armando Ceja Bravo**

**Mail de Contacto:** aceja@uvaq.edu.mx - leobardo.armando.ceja.bravo@gmail.com - **México**

**Título:** La importancia de la participación de estudiantes en Congresos de Investigación

**Subtítulo:** Investigación-interpretación y comunicación Experiencia de Investigación de Estudiantes

**Institución:** Facultad de Diseño Gráfico, Universidad Vasco de Quiroga

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** La exposición de resultados de investigación constituye una actividad fundamental para los futuros profesionales del diseño. En el contexto de la Facultad de Diseño Gráfico, esta actividad se llevó a cabo dentro de la materia titulada Idónea, presentación de proyectos, de noveno semestre la cual tiene como objetivo vincular de manera oral y escrita a los actores involucrados en las distintas facetas de un proyecto de diseño. En este sentido, se consideró como altamente pertinente la participación de foros de investigación como una forma de aprendizaje complementario al relacionado en el ámbito de diseño.

El resultado obtenido fue la participación de 8 de 14 estudiantes dentro del 12º Encuentro de Jóvenes Investigadores del Estado de Michoacán, evento organizado por el Instituto de Ciencia, Tecnología e Innovación del Gobierno del Estado de Michoacán.

Todos los proyectos de investigación seleccionados versan sobre aspectos de índole social, en donde tanto la investigación, la interpretación de resultados y comunicación de la propuesta de diseño resultante constituyen tres aspectos fundamentales dentro de su proceso formativo, además de la importancia formativa y participación de los estudian-

tes en foros de esta índole ya que constituye una primera experiencia exitosa de su parte.

• **Autor: Viviana Marcela Corredor G.**

**Mail de Contacto:** decanatura.artes@uniciencia.edu.co - marcedanz@hotmail.com - **Colombia**

**Título:** Política de investigación de Uniciencia

**Institución:** Corporación Universitaria de Ciencia y Desarrollo Uniciencia

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** La política de investigación de Uniciencia está orientada por el Estatuto de la Corporación, el Plan Educativo Institucional, los planes de desarrollo nacional y departamental y la política nacional de ciencia y tecnología. De acuerdo con los preceptos institucionales, la pertinencia de la investigación y la innovación y creación en los programas académicos de la Facultad de Artes, integrados por el programa de Diseño de Modas y el programa de Publicidad, es fundamental para la identificación y solución exitosa de problemas del contexto.

El Programa de Diseño de Modas de la Corporación Universitaria de Ciencia y Desarrollo de Uniciencia en su desarrollo investigativo, contribuye a investigar las corrientes históricas y las últimas tendencias de la moda para formar diseñadores con concepto integral de moda, creativos, innovadores, emprendedores, visionarios, con conocimientos, habilidades y estética, con enfoque investigativo - empresarial y de formación en el entorno de componentes formativos y pedagógicos de interacción soportados en la ciencia, las técnicas, las tecnologías, la proyección social, la inclusión y la sostenibilidad. Por esta razón, el Programa de Publicidad tiene especial interés en la investigación aplicada y da importancia a la investigación interdisciplinaria y transdisciplinaria con especial interés en las áreas sociales, audiovisuales, medios de comunicación, diseño y creación publicitaria, con el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.

• **Autor: Diego Alexander García Gaviria**

**Mail de Contacto:** diegoalexander316@gmail.com

**Colombia**

**Título:** Gigantes Invisibles

**Subtítulo:** El semillero de Investigación como espacio de convergencia interdisciplinaria y propiciación de la Investigación Creación (I+C)

**Institución:** Fundación Universitaria del Área Andina, Seccional Pereira

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** A través del semillero de investigación Realidades Mixtas de la facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes, seccional Pereira, de la Fundación Universitaria del Área Andina, se generó el proyecto de investigación creación (I+C) Gigantes Invisibles, el cual pretende comprender el por qué los monumentos del centro de la ciudad de Pereira se han convertido en paisaje e incluso son invisibles para los habitantes y transeúntes del sector. De igual forma busca a por medio de la utilización de realidades mixtas en el marco de una instalación artística y diversos productos audiovisuales, darles una mayor visibilidad y recordación, generando un aporte significativo a la construcción de la memoria histórica de una ciudad que



se ha caracterizado por su espíritu cívico y el alto sentido de pertenencia de sus ciudadanos.

Todo ello mediado por la convergencia interdisciplinar que se propicia en el semillero de investigación a través del trabajo colaborativos de docentes y estudiantes de los programas de Comunicación Audiovisual y Digital, Arquitectura y Tecnología en Animación y Postproducción Audiovisual de la facultad ya mencionada, puesto que cada uno desde sus diferentes disciplinas y experticias aportan significativamente al proyecto desde su concepción y realización final de productos resultado de investigación.

• **Autor: D.I. Rodrigo Giménez**

**Mail de Contacto:** rgimenez91@gmail.com - **Argentina**

**Título:** El lenguaje al servicio del pensamiento lateral, innovador y creativo

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** En la investigación se observó que las mayorías de las metodologías existentes de procesos innovadores y creativos son de estructura lineal, siendo apoyo para el pensamiento lógico, permitiéndonos coordinar y secuenciar sobre lo que se está trabajando. También se observó que muchas veces la secuencias de las metodologías lineales o lógicas deben ser abandonadas por limitar los pensamientos laterales, ya que estos se logran dejando el pensamiento lógico. Además, se visualizó que la mente es más efectiva trabajando de manera flexible, optimizando su funcionamiento y desempeño para dar respuestas resolutorias, innovadoras y creativas en el mundo actual. También se apreció como el lenguaje va construyendo y estructurando a la mente, siendo el mismo el que genera las estructuras de los pensamientos lógicos y laterales. Esto lleva a proponer una nueva metodología para procesos creativos e innovadores, que nos permita flexibilizar los procesos de las metodologías ya existentes con herramientas del lenguaje con el fin de estimular los pensamientos laterales para generar resultados innovadores y creativos.

• **Autora: Sonia Juliana Pérez**

**Mail de Contacto:** soniajulianaperez@googlemail.com - **Colombia**

**Título:** Ruta metodológica de enseñanza de la Investigación + Creación a partir de la sistematización de experiencias de investigación formativa  
**Institución:** Corporación Universitaria Taller Cinco, Centro de Diseño

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El tema de la presente investigación se centra en la necesidad de construir una ruta metodológica para los procesos de Investigación + Creación (I+C) mediante la sistematización de experiencias de enseñanza de la investigación formativa en la Corporación Universitaria Taller 5 Centro de Diseño. Este estudio busca comprender y optimizar las estrategias pedagógicas utilizadas en el fomento de la investigación creativa, identificando buenas prácticas y proponiendo recomendaciones para fortalecer la formación investigativa en el contexto específico de la institución mencionada. Con un enfoque en la intersección entre investigación y creatividad, la investigación aspira a contribuir al desarrollo de un marco metodológico efectivo que potencie la integración de estos procesos en el ámbito académico. El proyecto o se encuentra en su fase inicial, es decir en la

conceptualización de la investigación, y se espera desarrollar la recolección empírica de datos en el curso del año 2024.

• **Autor: Kurt Petautschnig Arancibia**

**Mail de Contacto:** Kurt.petautschnig@ugm.cl - **Chile**

**Título:** Coloquio Estudiantes de Diseño ADAD. Ruta de la investigación en la Escuela de Diseño y Artes Digitales en la Universidad Gabriela Mistral  
**Institución:** Universidad Gabriela Mistral

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Proyecto en curso desde el año 2022 que busca incentivar y fortalecer las habilidades de investigación académica desde pregrado, mediante la instauración de una ruta de la investigación. Consistente en una serie de asignaturas que progresivamente a lo largo de la carrera suscitan en el estudiantado las destrezas necesarias para desarrollarse en el mundo de la investigación. Dentro de las asignaturas, singularmente "Tendencias y Vanguardias" se llevan a cabo investigaciones que luego se divulgan en un coloquio surgido dentro de esta innovación curricular, siendo ésta, la única iniciativa de encuentro y difusión de investigación de Diseño en pregrado de Chile. Con dos versiones celebradas, ya cuenta con dos actas impresas, más de 50 artículos y la participación de estudiantes de otras Universidades.

• **Autora: Carolina Vázquez Córdova**

**Mail de Contacto:** carolinavazquezcor88@gmail.com - **Ecuador**

**Título:** Diseño del vestido-objeto y su ubicación física, habitable y formativa. Expresión y estética del vestido en la enseñanza  
**Institución:** Universidad de Cuenca

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** La proyección de un objeto hacia la vestimenta, abre las posibilidades del Vestido. El vestido e indumentaria desde su contextualización en la vanguardia no tiene el carácter exclusivo de moda, pues su permanencia e influencia en la realidad llega a tener más sentido y funcionalidad en el concepto de diseño, cuando este vestido se modifica para ocupar el espacio de arte objeto. Espacio donde la expresión del vestido objeto se naturaliza y así el estudiante de estética genera alteridad entre la relación del seguidor (estudiante) desde su preparación cultural, académica y técnica, con la continuidad académica de el/la examinador/a (profesor/a). La vestimenta como objeto entonces es una propuesta cargada de valor funcional y valor de propuesta; así el habitacional da paso a la humanización del arte en el vestido donde naturalizar es proponer un espacio de desarrollo que exactamente funcione y genere nuevas perspectivas y lecturas que sumen al valor poscualitativo. Entones a partir del objeto vestimenta, que sugiere el objeto para ser habitado por alguien; la deconstrucción que se manifiestan en despieces y técnicas textiles, formateando entonces material didáctico en rasgos de inspiración, innovación y diseño aplicado. Es donde, la experimentación re-inicial del textil y el patronaje son el objetivo de este trabajo final, espacio para que los estudiantes, propongan y elaboren prototipos desde la comprensión de su contexto.

De igual forma, la experimentación entendida desde el imaginario de lo re-inicial a modo independientemente en las comprensiones y análisis de los conocimientos. Creando así un ambiente formativo de crítica necesario para el desarrollo académico y la posterior apropiación de las realidades y contextos para un diseño de conceptos.

---

16:30 - Sala 2 • Comisión: Educación [C]

---

• **Autoras: Dra. Larissa Albuquerque de Alenca y Sheila Cordeiro Mota**

**Mail de Contacto:** larissa\_alencar@ufam.edu.br - la.alencar86@gmail.com - **Brasil**

**Título:** Protagonismo en el Diseño Amazónico: Las docentes de la Universidade Federal de Amazonas – UFAM

**Institución:** Universidade Federal de Amazonas – UFAM

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El diseño en Brasil es una actividad reciente, cuya madurez se alcanzó hace algunos años, cuando aparecieron las primeras escuelas - IAC do MASP, 1951, con el objetivo de suplir la demanda de proyectos de productos y comunicación visual en el país, ESAP, actual Escuela de Diseño en la UEMG, 1957, las secuencias de Diseño Industrial y Comunicación Visual en la FAU-USP, 1962, y ESDI-UERJ, 1963, para que lleguemos al curso de Diseño Industrial de la UFAM, el primero de la Región Norte, cuyos pioneros, en su mayoría, procedían de otros estados brasileños y fueron esenciales para la formación de los primeros diseñadores genuinamente amazónicos. De esta forma, esta investigación realiza un rescate histórico sobre las primeras diseñadoras amazónicas formadas y/o activas en la UFAM, su desempeño y aporte al desarrollo de la región, además de sobresalir en la ruptura de paradigmas sociales que refuerzan el ocultamiento femenino. de las páginas de la historia.

**Palabras claves:** Historia del diseño; Mujeres; Diseñadoras; Amazonas.

• **Autor: Mgtr. César Augusto Arias Peñaranda**

**Mail de Contacto:** cesar.arias@ucaldas.edu.co - **Colombia**

**Título:** Producción Transmedia

**Subtítulo:** Explorando Horizontes Creativos en el programa de Diseño Visual

**Institución:** Universidad de Caldas

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** La asignatura de Producción Transmedia tiene como objetivo introducir a los estudiantes al fascinante universo transmedial en el contexto del programa de Diseño Visual de la Universidad de Caldas, en la ciudad de Manizales, Colombia. Este curso invita a los estudiantes a explorar las abundantes posibilidades creativas que la producción transmedia ofrece, destacándose como una disciplina que va más allá de las barreras convencionales del diseño visual. Desde la sinergia de narrativas convergentes hasta la integración de plataformas digitales, se indagará en cómo el diseño visual tiene el poder de dar vida a historias que se desarrollan de manera holística en diversos medios.

A través de la exposición de ejemplos inspiradores y el análisis de casos de estudio, se desvelarán los secretos para construir experiencias inmersivas capaces de cautivar a las audiencias modernas. Los participantes

se prepararán para emprender un viaje educativo que desafiará sus percepciones del diseño visual, llevándolos más allá de los límites convencionales hacia un terreno donde la creatividad y la tecnología convergen de manera sorprendente.

• **Autora: Anggely Enríquez Cabrera**

**Mail de Contacto:** anggely.enriquez@farusac.edu.gt - **Guatemala**

**Título:** La influencia del diseño curricular en el plan de estudios de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala

**Institución:** Universidad de San Carlos de Guatemala

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El análisis de la influencia del diseño curricular en el plan de estudios de la Licenciatura en Diseño Gráfico permite identificar los aspectos de esta disciplina que han sido efectivos a través del tiempo para construir la red curricular de la carrera. La investigación busca identificar qué aspectos curriculares son acertados y cuáles no en función de los resultados académicos de su aplicación en la población estudiantil y la incidencia en el ámbito laboral, a partir del análisis de la red curricular del año 2004 que sirvió para la consolidación del plan de estudios de la Licenciatura en Diseño Gráfico, y la readecuación de este a partir de la red curricular del año 2011. Gracias a los resultados de la investigación, pueden considerarse los hallazgos como un recurso informativo indispensable desde el diseño curricular, que incide en la toma de decisiones para una futura readecuación del plan de estudios de la carrera; esto facilita el fortalecimiento y renovación de los procesos académicos y profesionales en el ámbito internacional.

• **Autor: Francisco Javier de la Torre Galindo**

**Mail de Contacto:** fjdtg@azc.uam.mx - **México**

**Título:** Posgrados en Diseño

**Subtítulo:** Tensiones y oportunidades ante la evaluación a su pertinencia

**Institución:** UAM - Universidad Autónoma Metropolitana, Azcapotzalco

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** En 1995 se conforma oficialmente el posgrado en diseño con líneas especializantes que permitieron consolidar los esfuerzos formativos que llevaban a cabo algunos grupos disciplinares desde finales de la década anterior. Con base en el Modelo General del Proceso de Diseño, el posgrado operó 20 años formando incluso a su propia planta docente. Ese fortalecimiento académico cuestionó la conformación en un solo sistema de posgrado, por lo que en 2015 se reestructuró en seis posgrados con distintos niveles de desarrollo. Actualmente, las exigencias de eficiencia y pertinencia, vinculadas con la complejidad presupuestal, exigen evaluar esta estructura para determinar si la fusión, la modificación o la supresión son la respuesta. Desde las coordinaciones de los posgrados en diseño se ha definido pasar de ser un agente pasivo que ejecuta instrucciones, a un agente activo que también propone agenda, a través de tres estrategias: 1) reconstrucción de la comunidad académica; 2) revisión y actualización del enfoque epistemológico; 3) proyección exterior e incorporación en redes. Este proceso promueve tensiones entre perspectivas internas, pero también abre oportunidades que se deberán aprovechar.



• **Autor: María Belén Franco**

**Mail de Contacto:** belen.franco@unc.edu.ar - Argentina

**Título:** La cultura institucional en la formación de profesionales del diseño.

**Subtítulo:** Reconociendo el entramado de la construcción de sentido en la formación

**Institución:** Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño y Centro de Estudios Avanzados de la Universidad Nacional de Córdoba

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** En el marco de mi tesis doctoral, un estudio etnográfico con profesionales del diseño, cuyo foco se encuentra en el análisis de los sentidos construidos por esos profesionales, sobre las experiencias formativas y las prácticas laborales; emergió la cuestión institucional con fuerte arraigo en todos los sujetos.

A veces desapercibida, otras veces no, la cultura institucional permea en la formación de los profesionales a la vez que estos la construyen y experimentan. Se trata de una relación bilateral en que ambos son un devenir relacionado.

Esa cultura institucional se forja desde múltiples dimensiones, la cultura material en el contexto concreto de contención de las situaciones académicas y sociales resultantes de la vida institucional. Las relaciones sociales y los vínculos generados entre los diversos actores de las instituciones universitarias son otro aspecto importante que hace a la cultura institucional, que la vive y personifica. Un tercer aspecto o dimensión se constituye en los modos de proceder y actuar, encontrando entre ellos los heredados y reiterados con inercia y los nuevos modos introducidos. Es en ese complejo entramado de la estructura social, y en este recorte, de la estructura institucional que los hombres particulares, en términos de Heller, asumen roles y se relacionan entre sí con fines comunes.

• **Autora: Aldi Rosalita Grández Guevara**

**Mail de Contacto:** aldigrandez7@gmail.com - fagrandez@zegellpae.pe  
Perú

**Título:** Influencia del aprendizaje basado en problemas en el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes de la Escuela de Negocios Zegel

**Subtítulo:** Aprendizaje basado en problemas en el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes

**Institución:** ZEGEL

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El pensamiento crítico es una habilidad de orden superior que es fundamental en el proceso educativo y puede afectar la habilidad, la velocidad y la efectividad del aprendizaje y del desenvolvimiento laboral y cotidiano. El objetivo de esta investigación es determinar la influencia del Aprendizaje Basado en Problemas en el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes de la Escuela de Negocios Zegel 2021. Para ello se aplicó 11 sesiones de aprendizaje con la metodología Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), cada una enfocada en desarrollar dimensiones del pensamiento crítico. Se trabajó bajo el enfoque cuantitativo, en una investigación experimental del tipo cuasi experimental, con dos grupos: control y experimental. Se contó con la participación de 149 estudiantes del III y IV ciclo de la carrera Administración de empresas. Para la recolección de

datos, se aplicó una encuesta abierta como pretest y otra como posttest, validada por cinco jueces expertos en el área. Los resultados evidencian que las sesiones con la metodología activa ABP fue significativa en el pensamiento crítico de los estudiantes sometidos al experimento. Se concluyó que las once sesiones tuvieron un efecto significativo en todas las dimensiones del pensamiento crítico dado que los resultados de 75.5 puntos (inicio) se incrementaron a un promedio de 120.1 puntos.

• **Autor: Dis. Jaime Guzmán Martínez, Mtr.**

**Mail de contacto:** joguzman@puce.edu.ec - Ecuador

**Título:** Método IDEA TAREA

**Subtítulo:** Génesis, proceso y herramientas del método IDEA TAREA aplicado a proyectos de Diseño Gráfico y Diseño de Productos en la cátedra de Taller de Diseño Estratégico.

**Institución:** PUCE - Pontificia Universidad Católica del Ecuador

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** La investigación en desarrollo describe el origen del método IDEA TAREA y su aplicación en proyectos de Diseño Gráfico y Diseño de Productos, dentro del contexto de la cátedra de Taller de Diseño Estratégico en la PUCE. Este enfoque metodológico proyectual se volvió un componente esencial para fomentar la innovación y la estrategia en el diseño que llevó a los futuros diseñadores por un proceso estructurado que abarca desde el contacto inicial con empresas hasta la implementación de soluciones concretas. En la investigación se realiza una descripción del proceso y herramientas del método IDEA TAREA que se validan con la presentación casos concretos en los que el método se ha aplicado al colaborar con medianas y pequeñas empresas, demostrando su eficacia como motor para la generación de soluciones creativas y estratégicas en diseño. Los resultados refuerzan la importancia de incorporar la metodología en la enseñanza del Diseño Estratégico, ampliando la visión y pensamiento de futuros profesionales al momento de ofertar servicios, trabajar interdisciplinariamente o colaborar en una empresa.

• **Autor: Doctora María del Carmen Zetina**

**Rodríguez, Maestra Mónica Cuvelier García**

**Mail de Contacto:** maria.zetina@uacj.mx - México

**Título:** Modificación del plan de estudios de Diseño de Interiores en el contexto económico y laboral de Ciudad Juárez

**Institución:** Universidad Autónoma de Ciudad Juárez

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El plan de estudios de la licenciatura de Diseño de Interiores (DI) de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez fue modificado hace más de cinco años, por lo que requiere su actualización, y su adecuación a los lineamientos institucionales del nuevo modelo educativo adoptado por la universidad. Esta investigación se propuso el objetivo de conocer las actuales condiciones del contexto laboral y socio económico como base para el reajuste del programa de la carrera. Para ello, se realizó una investigación documental, complementada con encuestas y entrevistas a los egresados de los últimos cursos. Los resultados permitieron conocer las nuevas condiciones del mercado laboral, y las actividades económicas que

mayor desarrollo han tenido últimamente. A partir de esta información ha sido posible contribuir a la definición de contenidos, temas y asignaturas para la actualización del programa de estudios de la carrera.

---

**19:00 - Sala 1 • Comisión: Laboratorio e Innovación**

---

• **Autor: Claudia Alquezar Facca, José Carlos Carreira**

**Mail de Contacto:** claudiafacca@maua.br - jose.carreira@maua.br - Brasil

**Título:** Investigación en Materiales: incrementando la enseñanza y el aprendizaje en proyectos de diseño e ingeniería para la implementación de una "materioteca"

**Institución:** Instituto Mauá de Tecnología

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El conocimiento de los materiales es clave en diseño e ingeniería. Entender sus características, propiedades, procesos de fabricación y su impacto en la sostenibilidad es crucial para elegir productos y soluciones adecuados. La enseñanza tradicional ya aborda estos contenidos teóricos y experimentos prácticos, fundamentales para introducir a los estudiantes en este campo. La selección de materiales se ha vuelto fundamental para la sostenibilidad y la circularidad de los productos. Para desarrollar habilidades de diseño, es esencial ampliar los recursos disponibles. Esto implica no solo comprender mejor las propiedades de los materiales existentes, sino también explorar nuevas aplicaciones en el mercado. Este proyecto busca potenciar habilidades en estudiantes de diseño e ingeniería para seleccionar y aplicar materiales de manera sostenible en sus proyectos. Esto se logrará mediante la creación de una biblioteca de materiales o "materioteca", promoviendo la investigación, el desarrollo y la comprensión de alternativas que se adapten a una economía circular.

• **Autores: Darwin Joan Henao Ladino y**

**Praxedes Aristizábal Granada**

**Mail de Contacto:** jdhenao@eam.edu.co - praxedesaristi@eam.edu.co Colombia

**Título:** Diseñar un plan de articulación para el sector cultural y creativo de la ciudad de Armenia e incorporar el uso de herramientas digitales y de innovación social desde la co-creación.

**Institución:** Institución Educativa EAM

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El propósito del proyecto es diseñar un plan de articulación para el sector cultural y creativo de la ciudad de Armenia. El plan incorporará el uso de herramientas digitales y de innovación social, desde la cocreación, fortaleciendo las expresiones del arte y la cultura en relación con lo ambiental. El proyecto fomentará la interacción y la colaboratividad entre los diferentes sectores involucrados (cultura, sociedad, institucionalidad, sector productivo, académico y ambiental) para lograr un mayor impacto en la producción, interpretación e investigación entre lo cultural, lo patrimonial y lo económico. Los resultados fortalecerán a la comunidad vinculada para responder a problemáticas y necesidades relacionadas con el mercadeo, lo social, lo ambiental, lo político, lo cultural, lo creativo, lo publicitario, lo comunicacional y lo diseñístico, a través de la integración de las hélices.

• **Autor: MCES. María del Pilar Castro Fragoso**

**Mail de Contacto:** castro\_pilar@uvaq.edu.mx - México

**Título:** Proyectos académicos vinculados con el Laboratorio Nacional de Investigación Ecotecnología para la Sustentabilidad "LANIES"

**Institución:** Facultad de Diseño Gráfico, Universidad Vasco de Quiroga

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Derivado del proceso de vinculación a partir del convenio que se establece entre la UNAM y la UVAQ se elaboró una agenda de trabajo con el LANIES, su directivo, coordinadores y personal para colaborar en conjunto con los estudiantes de 7° semestre de diseño gráfico en la materia Identificación de problemas de diseño y comportamiento del usuario con diversos proyectos. Dichos proyectos tienen que ver con problemáticas de diseño dentro del ámbito de la ciencia. La experiencia que se presenta describe el proceso llevado por cada estudiante en dos proyectos, desarrollados en un total de 16 semanas y presentando al final una exposición en los seminarios establecidos de avances de investigación que desarrollan habitualmente en el laboratorio.

Tanto los académicos como los expertos de las distintas áreas se encargaron de retroalimentar las propuestas de solución presentadas. Los proyectos trabajados fueron infografías, manuales, metodologías, material de divulgación, material didáctico para público adolescente e infantil, catálogo de servicios y manejo de redes sociales.

Consideramos que los estudiantes vivieron una primera experiencia altamente significativa al afrontar problemas específicos de diseño en contextos reales. Se vincularon desde ámbito disciplinar al ámbito de la investigación entendiendo cual puede ser el aporte que puede existir en el diseño, además de aplicar sus habilidades y desarrollar su capacidad de proyección, de síntesis, de comunicación, de verbalización y exposición.

• **Autora: Lucía Christensen**

**Mail de Contacto:** luciachristensent@gmail.com - Argentina

**Título:** Diseñar el futuro

**Subtítulo:** El análisis de tendencias como herramienta para la innovación

**Institución:** GIDSu, CIPADI, Universidad Nacional de Mar del Plata

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El análisis de tendencias es una herramienta que posibilita la detección de factores de cambio en el presente para predecir escenarios futuros. Una tendencia es el resultado de la cristalización de las necesidades y deseos de los individuos, que definen el camino de sus expectativas, y tendrán un impacto en la sociedad y la cultura. Descubrir la dirección que toman las expresiones sociales es lo que permite un juego entre el presente y el futuro, un tiempo de planificación y de reflexión. Revisaremos algunas metodologías para detectar estas señales en el entorno, que nos permitirán tener una mejor comprensión del panorama social y cultural del presente con el fin de poder formular una proyección basada en la evidencia recabada.





• **Autora: Dra. Adriana Yunuen Dávalos Pita**

**Mail de Contacto:** Yunuen.davalos@academicos.udg.mx - México

**Título:** Laboratorio de Maquetas. Materiales reciclados

**Institución:** Universidad de Guadalajara, Centro Universitario de la Costa, Puerto Vallarta, Jalisco. México

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El ejercicio desarrollado bajo el título Laboratorio de Maquetas, fue elaborado en el Marco del Congreso ASINEA 2023, donde en un lapso de 8 horas, los participantes obtuvieron la información sobre el proyecto a desarrollar, conociendo las necesidades de los usuarios, así como demás condicionantes dadas por el entorno mismo y normatividad local. El ejercicio se desarrolla en equipos multinivel, cuyo reto es elaborar la propuesta utilizando los recursos otorgados, en el caso del mobiliario fueron elaborados en material mdf y corte laser, contaron además con material reciclado "cartón" para elaboración de muros, techos, pisos y bases. Esta metodología de trabajo sirvió para eficientar el proceso de diseño arquitectónico, permitiendo interactuar con la forma y función de forma lúdica, así como abonar a la sustentabilidad por medio de la reutilización de materiales.

• **Autor: Prof. Dr. Federico Del Giorgio Solfa**

**Mail de contacto:** delgiorgio@fba.unlp.edu.ar - giorgiosolfa@hotmail.com - Argentina

**Título:** Gestión Integrada de Diseño e Innovación 2

**Subtítulo:** Actualización teórica y praxis

**Institución:** Facultad de Artes, Universidad Nacional de La Plata

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El Proyecto de Investigación y Desarrollo 2023: "Gestión Integrada de Diseño e Innovación 2. Actualización teórica y praxis", responde a la necesidad de actualizar la base de nuevas teorías, conceptos, categorías y definiciones relacionadas con la gestión del diseño y la innovación, centrando la atención en tres ejes principales: marketing, desarrollo local y emprendedurismo; los cuales serán transversalmente analizados por los enfoques: educación, profesión, e investigación. A nivel internacional, se han venido realizando en la última década, diversas reuniones académicas, científicas y profesionales, que permitieron consolidar diversos grupos de interés y redes de investigadores, conformados por académicos y científicos de las universidades más prestigiosas del mundo en materia de diseño. Este conjunto de eventos y redes científicas, evolucionados y consolidados en el presente, son el principal motor de difusión del conocimiento global sobre diseño industrial. En cuanto a las conferencias, por la participación generalizada de países, destacamos las siguientes: Design Management Institute (DMI, Boston, EEUU), Design Research Society (DRS, Aston-on-Trent, Reino Unido), Design for Business: Research Conference (AGIdeas, Melbourne, Australia) y Academy for Design Innovation Management: Research Conference (ADIM, Londres, Reino Unido).

• **Autora: Verónica Méndez**

**Mail de Contacto:** mendezveronica.up@gmail.com - Argentina

**Título:** Diseño para la Innovación Social en Buenos Aires: Abordaje Multidimensional para la Convivencia

**Institución:** Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** En la investigación realizada se analiza la contribución de la metodología frame innovation (marcos de referencia) de Dorst (2015) como proceso clave para la innovación en el diseño del Programa Buenos Aires Convive. Este programa social, desarrollado por la Dirección General de Convivencia en la Diversidad de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (CABA), aborda problemáticas complejas relacionadas con la convivencia, la inclusión y el pluralismo en la ciudad. A través de una serie de encuentros y debates, Buenos Aires Convive busca fomentar la reflexión sobre temáticas vinculadas a los derechos humanos, la diversidad cultural y sexual, la discriminación y la resolución de conflictos, entre otros. Para abordar la complejidad de estos desafíos, se propone aplicar el enfoque de frame innovation, que involucra la identificación de marcos de referencia para explorar soluciones de diseño innovadoras y sostenibles. El trabajo se enfoca en adaptar la metodología de diseño para la innovación social de Dorst (2015) al programa mencionado, reconociendo el papel crucial del diseño en la configuración de las relaciones sociales contemporáneas y la identidad cultural de la región. Se aborda la multiplicidad de identidades y la necesidad de manejar la diversidad y los conflictos de manera productiva en el contexto de la globalización. Este trabajo se enmarca en la Línea de Investigación Nro. 4 del Instituto de Investigación en Diseño de la Facultad de Diseño y Comunicación, UP: Diseño en perspectiva. El mismo se enfoca en la aplicación de la metodología de diseño para la innovación social Frame innovation como un enfoque proyectual para abordar las complejidades presentes en el Programa Buenos Aires Convive durante su implementación en 2022 y 2023. Se reconoce así la importancia de consolidar la investigación en diseño con responsabilidad social e inclusión en la región, adoptando una perspectiva sistémica del diseño en todas sus dimensiones y capas de incidencia. La tesis de maestría asociada se propone analizar cómo esta innovadora metodología de diseño puede brindar nuevas perspectivas y entendimiento sobre los retos de convivencia, inclusión y pluralismo dentro de la diversidad urbana buscando alcanzar una sociedad inclusiva y diversa. Se enfatiza la relevancia de un enfoque cualitativo que permita capturar la diversidad de voces y experiencias relacionadas con la convivencia, la inclusión y el pluralismo en la CABA.

• **Autor: D.I. Miguel Angelo Muñoz Girón, M.Sc.**

**Esp. D.I. Walter Camilo Suarez Contreras**

**Mail de Contacto:** Miguel.munoz@unipamplona.edu.co - Colombia

**Título:** ¿Cómo Emprende Pamplona?

**Subtítulo:** Resultados del proyecto titulado: "Caracterización de proyectos de emprendimientos en la ciudad de Pamplona norte de Santander, para la creación del laboratorio de innovación de la ciudad"

**Institución:** Programa de Diseño Industrial de la Universidad de Pamplona - Grupo de investigación PUNTO

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El entendimiento del ecosistema emprendedor de una región es el paso más importante para poder plantear y ejecutar cualquier tipo de intervención en pro del desarrollo económico y el fortalecimiento productivo local; el emprendimiento como unidad productiva de la ciudad de Pamplona - Norte de Santander en Colombia responde a unas características propias y diferenciadoras que se exploran en los resultados obtenidos en este proyecto. La finalidad de entender las particularidades del ecosistema emprendedor de la ciudad de Pamplona es poder diseñar adecuadamente un laboratorio de Diseño e Innovación que supla las necesidades propias del entorno y pueda llegar a impactar de manera positiva todas las dinámicas y actores que intervienen en este sistema económico y productivo local.

• **Autores: Lucas Maurente, Raquel Paiva Godinho**

**Mail de Contacto:** lucasmaurente24@gmail.com - raquelgodinho@if-sul.edu.br - **Brasil**

**Título:** Gestão do design em laboratórios experimentais de design - Brasil

**Institución:** Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense (IFSul)

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** A Gestão do Design é uma atividade interdisciplinar e colaborativa pouco explorada e pouco documentada. Nos cursos da Escola de Design do câmpus Pelotas do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense (IFSul) a área é abordada na disciplina obrigatória de Gestão do Design do curso superior de bacharelado em Design e no Laboratório Experimental de Design (LED). O LED é um espaço, vinculado à Escola de Design, interdisciplinar e pedagógico, voltado para os discentes, que busca atender demandas da comunidade interna e externa do IFSul fomentando a co-criação. Desta forma, esta pesquisa de iniciação científica explorou e identificou como a Gestão do Design tem sido aplicada em laboratórios Experimentais de Design em âmbito nacional, Brasil. Para isso, a pesquisa qualitativa utilizou-se de revisão de literatura, observação participante e entrevistas. Como resultado parcial apresentamos dados sobre o cenário de Laboratórios Experimentais de Design no Brasil. Como trabalho futuro, em andamento, apresentaremos uma metodologia de Gestão do Design para o contexto do LED, a fim de auxiliar os novos colaboradores do Laboratório.

• **Autor: Liza Catalina Trujillo Giraldo**

**Mail de Contacto:** lctrujillo@arendina.edu.co - **Colombia**

**Título:** La marca personal como herramienta de innovación organizacional. La innovación enfocada en la construcción de la marca personal

**Institución:** Institución: Fundación Universitaria del Área Andina, Pereira

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Existen muchos tipos de innovación, entre ellos la organizacional, conocido por la implementación de un nuevo modelo para establecer las prácticas organizacionales que no se hayan contemplado en la empresa, en diferentes áreas, encontrando maneras de innovar en el campo del personal, pero a nivel individual, es decir profundizar en su imagen personal. En los últimos años se ha escuchado el término marca personal, que se refiere

a la alineación entre nuestra identidad y la imagen que se quiere lograr, en especial para impactar en el campo laboral o en las dinámicas de su entorno. Es así como el artículo se enfoca en analizar a tres mujeres figuras públicas que ejercen profesiones completamente diferentes, desde la construcción de su apariencia, de cómo se proyectan ante los demás, teniendo claro lo que ellas mismas quieren transmitir desde su personalidad, intereses, valores, esencia como tal. Ellas son Francia Márquez, Andrea Echeverry y Brigitte Baptiste, figuras públicas colombianas, que se desenvuelven en campos diferentes y que, gracias a las características de su estilo, sus intereses, motivaciones hacen que construyen un mensaje a través del vestuario, lo confirman con su relación con el entorno y su diferenciación en este. La construcción de su imagen personal ha logrado marcar una diferencia en su entorno, comunicando mensajes que impactan a su público y en especial logran tener un factor diferenciador.

**19:00 - Sala 2 • Comisión: Diseño y Creatividad**

• **Autor: MCES. María del Pilar Castro Fragoso**

**Mail de Contacto:** castro\_pilar@uvaq.edu.mx - **México**

**Título:** Análisis comparativo del uso tipográfico identificativo de los Pueblos Purépechas en Michoacán

**Institución:** Facultad de Diseño Gráfico, Universidad Vasco de Quiroga

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El presente trabajo tiene como objetivo analizar de forma comparativa el uso tipográfico identificativo de los Pueblos Purépechas en Michoacán, para ello se realizaron diversas visitas a poblados ubicados en la Región de Pátzcuaro que constituyen una parte de la denominada Ruta Don Vasco. Los resultados que se presentan constituyen una oportunidad para reflexionar sobre el valor, vigencia y sentido de pertenencia, evidenciando la carga histórica y cultural.

Otro aspecto a considerar es la propia historia de los pueblos, en el caso particular de Erongarícuaro se da un proceso de independencia en relación con Patzcuaro, por lo que este distanciamiento y búsqueda de una identidad propia se puede evidenciar en el manejo de la representación tipográfica. Pensar en la tipografía y las formas culturales de apropiación pueden ser claramente un reflejo social y tradicional de la gente, por lo que se puede considerar una forma de perpetuar la cultura.

Para los diseñadores gráficos se abre la posibilidad de generar toda una familia tipográfica a través de su red de trazo, preservando todos los elementos constructivos y decorativos, pudiendo ser utilizados en diversas piezas gráficas transportando al usuario a otra época.

• **Autor: Rodolfo Alirio Cornejo Fajardo**

**Mail de Contacto:** rodolfo.cornejo@udb.edu.sv - **El Salvador**

**Título:** Incidencia en el aprendizaje de la creatividad por parte de docentes de diseño en la educación superior - **Institución:** Universidad Don Bosco

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Este estudio tiene el objetivo de comprender cómo los diversos métodos que utilizan los docentes de diseño incentivan y promueven el aprendizaje de la creatividad de sus estudiantes, en relación con los futuros entornos laborales

y profesionales. En una institución de educación superior, los docentes de diseño buscan preparar a sus estudiantes para desempeñarse en contextos de empleabilidad o emprendimiento. Sin embargo, se ha observado que, aunque se dice que las carreras de diseño son "creativas", la creatividad suele enseñarse a través de modelos enfocados en lo estético, lo cual contrasta con la evolución del concepto del diseño y su función actual. No comprender lo que la creatividad implica o su relación con el diseño podría derivar en prácticas que limiten no solo el proceso creativo de diseño, sino también la competencia creativa, con poco o ningún impacto en términos de innovación. En este estudio, la metodología se orientó por un enfoque cualitativo mientras que la información se recolectó por medio de técnicas etnográficas que permitieron acercarse a los procesos de aprendizaje de la creatividad, así como a las expectativas de los alumnos.

• **Autora: Msc. Natalia Estrella Estrella**

**Mail de Contacto:** profesoranataliaestrella@gmail.com - **República Dominicana**

**Título:** Estrategias para potenciar la creatividad y el emprendimiento en estudiantes universitarios

**Subtítulo:** Diseño del Método 360 GRADOS: Experiencias innovadoras con estudiantes de las carreras de diseño

**Institución:** Universidad APEC, República Dominicana

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** La investigación que se empieza a construir busca darle una respuesta al libre mercado que se da en el sector inmobiliario, donde los grandes monopolios ofrecen vivienda por medio de mega densificaciones que afectan los valores de la ciudad tradicional y generan una discontinuidad urbana, afectando a la habitabilidad urbana y calidad de vida de la ciudad. El tejido urbano sufre una incongruencia en su funcionamiento; con una habitabilidad deficiente, donde se busca recomponer el mismo, que incida en el tejido social ya que también hay población nueva, con la finalidad de mejorar la habitabilidad; todo esto sucederá por medio del espacio público con un proyecto urbano apoyado y diseñado desde un enfoque prospectivo; el mismo debe integrar la ciudad tradicional y las mega densificaciones. Como caso de estudio, se analiza el barrio de Sta. Julia en la Ciudad de México el cual sufre una mutación urbana clásica, entre un barrio tradicional y una urbanización dentro del marco de la globalización, que dislocan la vida social; se establecen nuevas dinámicas sociales a raíz de la búsqueda del desarrollo inmobiliario; donde la localización, y el valor del suelo juegan un papel importante en la ciudad.

• **Autores: Dr. Joan-Francesc Fondevila-Gascón, Dr. Ramon Martin-Guart, Dr. Óscar Gutiérrez-Aragón, Mireia Caro-Tarrés**

**Mail de Contacto:** joanfrancescfcg@blanquerna.url.edu - jffondevila@gmail.com - **España**

**Título:** Brand's Flagship stores as a point of direct contact with the consumer. Case study.

**Institución:** University of Girona, EUM-UdG, Blanquerna-Universitat Ramon Llull, UOC, CECABLE

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Brand perception and its application in the point of sale are innovative study

objects. Relationship between them and possible effects are a focus of monetization and performance in the Broadband Society context. The well-known brand Zara tops the sales record of the multinational Inditex. This brand produces 70% of the sales of the whole group. Far from making use of traditional marketing, Zara turns out to be an expert brand in the application of sensory techniques, through the senses, and in creating an experience for consumers, as a buying impulse and especially treating the consumer as an emotional subject, connecting the consumer with the brand and promoting an emotional bond. These aspects are reflected in the points of sale of the brand, especially in the so-called Flagships or concept stores. Methodology is a case study, using a quantitative technique, using a survey. We analyze the brand's Flagship stores, as a point of direct contact with the consumer, trying to understand the relationship between perception and of the brand by the public, with respect to these iconic stores. We conclude the main elements that help shape the perception of the brand in Flagships stores are combination of colours, brightness, shop window and fragrance.

**Keywords:** sensory marketing, Flagship, perception, experience, senses and neuromarketing.

• **Autor: María Gutiérrez**

**Mail de Contacto:** maria.gutierrez@farusac.edu.gt - correoparamaria-gutierrez@gmail.com - **Guatemala**

**Título:** Técnicas sinestésicas aplicables al proceso creativo del diseño para mejorar en las conexiones multisensoriales del usuario

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El objetivo de este estudio fue identificar qué técnicas sinestésicas han sido probadas y poseen más efectividad y pueden implementarse como parte del proceso creativo de los proyectos del diseño en la educación. Toma su base desde los saberes teóricos, así como el conocimiento desarrollado en el aula y en el campo profesional. Se analiza el aporte que la neurociencia aporta al tema a partir de la década de 1980, en donde la sinestesia es redescubierta como un fenómeno perceptivo y creativo, que, aunque es poco conocido en la práctica es muy aplicado en el desarrollo de la multisensorialidad. Algunos de los resultados, revelaron que los mapas de empatía, estética emocional, la interpretación sensorial, análisis de memoria y experiencias previas y provocar sentimientos utilizan como base las técnicas sinestésicas. La aplicación de estas estrategias ayudará a reducir el problema de las propuestas de diseño que no logran conectarse con el usuario final y crear experiencias relevantes. Para lograrlo, se empleó el método cualitativo incluyendo revisión bibliográfica, entrevistas con expertos, catalogación de datos y análisis hermenéutico. Como resultado se identificaron cincuenta técnicas sinestésicas que, al implementarse, permitirán la creación de diseños multisensoriales que cumplan con las necesidades actuales del usuario

• **Autores: Dr. Gerardo Luna Gijón, Dra. Jaqueline Mata Santel, Mtro. Abraham Ronquillo Bolaños**

**Mail de Contacto:** gerardo.lunag@correo.buap.mx - jaqueline.mata@correo.buap.mx - abraham.ronquillo@correo.buap.mx - **México**

**Título:** El storytelling como estrategia narrativa del diseño de información  
**Subtítulo:** Apropiación del conocimiento en la experiencia de la comu-

nicación pública de la ciencia mediante infografías científicas y explicaciones visuales.

**Institución:** Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Nuestra cultura y conocimiento se enriquece por la ciencia, propiciando el diálogo para discutir, negociar y acordar sobre asuntos de interés social, por lo que es necesaria la comunicación de la ciencia para acercar la información a las personas.

Es necesario realizar investigación que ayude a entender los fenómenos que vinculan el diseño y la comunicación de la ciencia. En este proyecto se estudia a la disciplina del diseño de información y como producto a la infografía científica. La infografía es un medio muy popular, pero se requiere entender el funcionamiento de cómo se organizan, presentan y se vinculan los contenidos en la forma del storytelling visual.

• **Autores:** Tânia Mara Mattiello Rossetto, Júlio van der Linden  
**Mail de Contacto:** comtaniarossetto@gmail.com - julio.linden@ufrgs.br  
**Brasil**

**Título:** Design para a capacidade criativa: Emoções e Bem-Estar, conexões que podem contribuir na aprendizagem e gerar Competências para a Sociedade 5.0

**Institución:** Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Para inovar nos negócios, profissionalmente ou na vida pessoal, é essencial desenvolver competências emocionais e comportamentais. Esta pesquisa tem como tema “Design para a capacidade criativa e Bem-Estar Subjetivo\* na Aprendizagem”, sendo desenvolvida no Laboratório de Design, Cultura e Inovação, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, desde setembro de 2023. Busca-se ajudar quem deseja projetar para o bem-estar na aprendizagem, em especial, na arte-educação. Iniciou-se com o estudo de autores que orientaram a definição dos tópicos para uma revisão sistemática da literatura sobre o tema.

Entre as contribuições, destacam-se: i. “Inovação educacional liderada pelo design’ é uma nova área de investigação que requer aprofundamento dos conhecimentos, competências e mentalidades, que os estudantes necessitam para prosperar no século XXI” (Wright e Wrigley, 2019); ii. Melhores maneiras de ganhar confiança na sua capacidade criativa: pela ação, dando um passo de cada vez (Kelley e Kelley, 2019); iii. Metacognição é o elemento fundamental para desenvolver o pensamento criativo”(Zhang, Bohemia e McCardle, 2018); e iv. O prazer, a virtude e o significado são necessários para atingir o Subjective well-being (Desmet e Pohlmeier, 2013).

• **Autor:** Lizeth Paola Rodríguez Córdoba  
**Mail de Contacto:** lrodriguezco@ecc.edu.co - Colombia

**Título:** Estudios académicos desde la creatividad y el diseño de moda

**Subtítulo:** Un enfoque multidisciplinario

**Institución:** Universidad ECCI- Bogotá - Colombia

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El proyecto busca analizar cómo la creatividad y el diseño pueden ser aplicados en la industria de la moda, así como su relevancia en la formación académica de los estudiantes. Se pretende entender cómo estas disciplinas pueden influir en la innovación y desarrollo de nuevos conceptos en la moda y de la formación de pensamiento creativo en el diseño, así como en la generación de nuevas formas de expresión y comunicación estética.

De igual manera, la exploración de este enfoque permitirá obtener una visión más amplia y profunda de la moda como fenómeno cultural y económico, así como su importancia en la identidad y expresión individual. Asimismo, se busca fomentar la formación de profesionales en moda que sean capaces de generar ideas innovadoras y disruptivas en el campo. Todo lo anterior pretende cuestionar las formas en que los diseñadores de moda desarrollan procesos de creación e investigación.

• **Autor:** César Raúl Yachi Leiva  
**Mail de Contacto:** cesaryachi@yahoo.com - Perú

**Título:** El fenómeno del diseño, cómo la capacidad de diseño está presente en todos los ámbitos profesionales

**Institución:** Universidad de Ciencias Aplicadas de Anhalt

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Esta tesis se abre en el contexto del campo profesional, donde los diseñadores trabajan en colaboración con otros profesionales pero enfrentan múltiples desafíos. Desde ubicar su rol en la empresa, pasando por resultados inesperados en el trabajo colaborativo con no diseñadores, hasta integrar una práctica de diseño con múltiples disciplinas. Todos ellos con la raíz común de “la poco clara distinción entre la práctica del diseño y la de los no diseñadores”. Esta será la chispa que conducirá a la línea de pensamiento que estructurará la pregunta de investigación:

Se percibe que los no diseñadores tienen una distinción poco clara de la práctica del diseño, se podría decir tal vez porque no pueden diseñar; Sin embargo, se ha establecido que todos pueden diseñar, entonces ¿todos tienen capacidad de diseño? En caso de que todos tengamos capacidad de diseño, ¿lo entendemos de manera diferente? Por lo tanto, probablemente cada profesión entiende la capacidad de diseño de manera diferente, por lo que la pregunta principal es; ¿Cómo está presente la capacidad de diseño en las profesiones?

• **Autor:** Mariana Zaragoza Utrilla  
**Mail de Contacto:** mariana.zaragoza.utrilla@gmail.com - México

**Título:** Taller infantil Gráfica Creativa

**Subtítulo:** Creatividad infantil para la creación de imágenes

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Taller infantil que permite a los menores de entre cuatro y once años un acercamiento de forma experimental con el diseño, mediante el fomento creativo con actividades que involucran el juego, curiosidad e imaginación para la creación de imágenes de representación, expresión, abstracción y comunicación, utilizando como herramientas las técnicas de lápices de color, grafito, carboncillo, gises, acrílico, collage, ceras, rotuladores, entre otras,



así como la combinación de éstas. Promoviendo el autoconocimiento y la introspección en los infantes a través de la canalización y expresión de emociones y sentimientos, logrando con esto mejorar su calidad de vida.

**Jueves 29 de Febrero 2024**  
**III Foro Red de Investigadores en Diseño**

**09:00 - Sala 1 • Comisión: Digital [B]**

• **Autores: Danna Lizeth Alvarado Roa, Rashel Estephane Cubides Torres, Luna Valeria Sanabria Pineda**  
**Mail de Contacto:** dlalvarado@unicolmayor.edu.co - rcubides@unicolmayor.edu.co - lvaleriasanabria@unicolmayor.edu.co - **Colombia**

**Título:** Fomentando la apreciación de la gastronomía villaleyvana: Diseño de herramientas digitales para turistas en Villa de Leyva, COL  
**Institución:** Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El municipio de Villa de Leyva cuenta con relevancia patrimonial a nivel regional y nacional, por lo que ha adquirido una significativa presencia de turistas que desean recorrer las calles llenas de historia y cultura del lugar; no obstante, la identidadgastronómica ha sido afectada por las estrategias turísticas que se han implementado en las que predomina la inversión foránea y no para los habitantes, lo cual ha generado la desvinculación de la población de estas actividades comerciales. En ese sentido, la investigación está enfocada desde el diseño a la generación de aportes a la gastronomía boyacense, la cultura local y su valor distintivo. Dado el contexto previamente mencionado, la presente investigación tiene como objetivo fomentar la identidad cultural gastronómica por medio de herramientas digitales, generando apropiación cultural en los turistas que visitan el municipio. Para ello, se emplean las metodologías: Design Thinking y Lean UX para empatizar y establecer contacto directamente con los actores clave.

Esta investigación en curso, registra como avances a la fecha, una revisión de fuentes sobre las cuales se evidencia un desapego hacia la cultura campesina, afectando la demografía nativa y generando desplazamiento, llevando consigo gran parte de las tradiciones que identifican el municipio.

• **Autor: Beatriz Costa da Silva**  
**Mail de Contacto:** beatrizcostadesign@gmail.com - beatriz.c.silva@ulife.com.br - **Brasil**

**Título:** Como um aplicativo pode criar uma comunidade virtual de leitores: Integra Biblio IBMR  
**Institución:** Centro Universitário IBMR

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Projeto de iniciação científica (Squad Learning Lab IBMR) desenvolvido no Centro Universitário IBMR pelos alunos da Ânima Educação. A nossa ideia inicial era criar um aplicativo piloto desenvolvido pelos alunos da Ânima Educação como parte do resultado da Squad Learning Lab IBMR que tinha como proposta reunir todas as bibliotecas do Brasil. Essa ideia

partiu da necessidade de algumas alunas por conta das suas cidades, mas ao longo de um ano, estudando possibilidades de mercado, notamos que seria interessante mudarmos o rumo da nossa pesquisa. Percebemos que os alunos em sua maioria gostam de ler e que gostam de comentar, tirar fotos, engajar livros que já leram e por conta disso, criam suas próprias estantes virtuais de leitura. Já existem no mercado alguns aplicativos parecidos com a nossa proposta, mas o nosso diferencial é poder criar uma comunidade virtual e democratizar a leitura no ambiente estudantil.

• **Autor: Alejandra Gallardo**  
**Mail de Contacto:** am.gallardo@uta.edu.ec - **Ecuador**

**Título:** Diseño de interfaces digitales en las emociones del usuario: parámetros importantes para un diseño efectivo  
**Institución:** Universidad Técnica de Ambato

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Las personas nos conectamos constantemente a plataformas digitales utilizando interfaces en nuestro tiempo libre como en el área laboral, por eso la importancia de crear productos digitales efectivos que contribuyan a la usabilidad, experiencia de usuario, productividad, reducción de errores, accesibilidad manteniendo como principio que un buen diseño, marca la diferencia y promueve a la satisfacción del usuario.

La presente investigación generada por metodología de análisis crítico, cuantitativo y cualitativo, propone una guía básica del proceso de Diseño de Interfaces aplicando Diseño emocional, según Donal Norman que desarrolló el estudio de los tres tipos de reacciones visceral, comportamental y reflexivo además del estudio de Fredrickson de las emociones positivas evocar sensaciones de bienestar y satisfacción complementado con los siguientes procesos: conocer a la audiencia, definir las emociones a transmitir, la personalidad del diseño, aplicación del diseño sensorial, cromática, composición y elementos visuales, utilidad y fluidez, la narrativa - storytelling, retroalimentación y respuesta emocional. Concluyendo que el diseño de interfaces en las emociones del usuario permitirá crear experiencias más significativas y memorables que producirán conexiones emocionales positivas, adicional en la guía se presenta la fusión de las etapas del UX equilibrando las emociones deseadas con la usabilidad y funcionalidad.

• **Autores: Renée Isabel Mengo, Pablo Rubén Tenaglia**  
**Mail de Contacto:** Rimm952@gmail.com - Pablotenaglia2001@yahoo.com.ar - **Argentina**

**Título:** Aportes académicos, interdisciplinarios e interinstitucionales en procesos de investigación social. Nuevas lógicas de trabajo en el contexto de la historia contemporánea y reciente  
**Institución:** Red Latinoamericana COMEDHI

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El siglo XXI con el desarrollo y actualización constante de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) demanda cambios en todos los ámbitos en función de nuevas lógicas metodológicas, en creación, acción y procesos de comunicación.





Así, y en función de estos cambios sociales y culturales, una de las características del trabajo contemporáneo en investigación en cualquier área, pero con mayor énfasis en Ciencias Sociales y humanas, es problematizar las diferentes temáticas abordadas en cualquier línea de trabajo a partir de aportes inter y transdisciplinarios; como también planteando un espacio de reflexión para el trabajo interinstitucional.

En este marco, y con un contexto muy dinámico donde la percepción del tiempo y espacio hace que realmente signifiquemos e internalicemos que la realidad social en la historia reciente, mutó en paralelo a las épocas que se viven; la Red Latinoamericana en Comunicación, Educación e Historia (COMEDHI) propone a través de sus diferentes líneas de acción, variadas producciones, eventos y actividades para el desarrollo y visibilización de temáticas contemporáneas latinoamericanas a partir de una perspectiva crítica.

• **Autora: Yericka Montalvo Zegarra**

**Mail de Contacto:** fymontalvo@idat.edu.pe - direccion.academica@inlearning.edu.pe - **Perú**

**Título:** Mundos Ilustrados: Creación Inmersiva con Software Gratuito

**Subtítulo:** Explorando Nuevas Dimensiones Artísticas en la Realidad Virtual

**Institución:** IDAT

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** "Mundos Ilustrados" fusiona la destreza artística con la tecnología emergente de la realidad virtual, ofreciendo una experiencia única en el mundo de la ilustración digital. A través del uso de software gratuito, los participantes no solo aprenderán las complejidades de la ilustración en 3D, sino que también experimentarán la magia de dar vida a sus creaciones en entornos virtuales.

Este proyecto abre las puertas a un nuevo reino de posibilidades creativas, donde los estudiantes explorarán herramientas para llevar sus ilustraciones más allá de las limitaciones del lienzo tradicional. Además, se enfocarán en la narrativa visual en entornos virtuales, ampliando las fronteras del diseño gráfico.

Este proyecto no solo es un ejercicio técnico, sino una travesía que conecta el arte con la tecnología. Los resultados finales se exhibirán virtualmente, brindando a los espectadores una experiencia única de inmersión en un mundo ilustrado en 3D. "Mundos Ilustrados" busca no solo enseñar, sino inspirar a diseñadores a explorar la intersección entre la creatividad y la tecnología en un contexto global.

• **Autores: Everaldo Pereira, Ana Paula Scabello Mello, Flávia Janine Rosante Beo, Rafael Angel Bordenabe, Eduardo Takase Sawada, Daniel Djinishian de Briquez**

**Mail de Contacto:** everaldo@maua.br - **Brasil**

**Título:** Comunicação, design e IoT: estudos para interface gráfica com design de voz

**Institución:** Instituto Mauá de Tecnologia, São Caetano do Sul, SP

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Esta pesquisa tem como tema comunicação, design e internet das coisas (IoT), e como objeto o desenvolvimento de uma interface gráfica com assistente

de voz (skill) para dispositivo Echo Show com sistema Alexa. O objetivo geral foi aprofundar conceitos de internet das coisas como mídia. As questões de pesquisa dizem respeito a como podem ser a experiência de interação e a relação entre design e programação em IoT. Do ponto de vista teórico, utilizamos os pressupostos do design thinking, do interacionismo simbólico e da teoria do meio comunicacional. Do ponto de vista metodológico, fomos guiados pelas ideias da Design Science Research. Esta metodologia está orientada para a solução de problemas complexos, de forma a compreendê-los por meio da construção e avaliação de artefatos. Buscamos uma integração entre a interpretação do fenômeno, do ponto de vista do design e a ciência dos dados, do ponto de vista da IoT. Os resultados colaboram para a criação de prescrições para skills em produtos IoT sob uma visão de design a partir dos aspectos simbólicos, dos aspectos dialógicos da IoT, da compreensão das análises preditivas das organizações e de suas considerações éticas, a partir das possibilidades para um consumo responsável.

• **Autores: Dr(c). Jorge Andrés Rodríguez Acevedo, Dra. Luisa Fernanda Hernández Gallego, Ms.c. Andrés Adrián Martínez Carmona**

**Mail de Contacto:** jorgea.rodriguez@pascualbravo.edu.co - luisa.hernandez@pascualbravo.edu.co - andres.martinez@pascualbravo.edu.co  
**Colombia**

**Título:** Diseño de elementos interactivos: acercamiento al metaverso en la educación superior

**Institución:** Institución Universitaria Pascual Bravo

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El contexto educativo actual reconoce la relevancia del diseño orientado a los desarrollos tecnológicos, particularmente enfocados al emergente desarrollo del metaverso. De esta manera el propósito planteado es evidenciar el proceso creativo de conceptualización de elementos interactivos en el contexto educativo y empresarial de Medellín mediante una metodología proyectual. Particularmente para el diseño de elementos interactivos desde el proceso creativo se tuvo una aproximación metodológica cualitativa, y se retomó una estrategia de investigación-creación. Adicionalmente, se encontró que los avatares presentados en los resultados constituyen el principal elemento interactivo que se relaciona con los usuarios al recibirlos y orientarlos por los procesos de la Institución Universitaria Pascual Bravo. En este sentido se recomienda continuar con ejercicios exploratorios que permita consolidar un ambiente virtual.

**Palabras clave:** Interacción, Diseño, Educación, Metaverso, Investigación-Creación

• **Autor: Sebastián Valencia Zamora**

**Mail de Contacto:** sebastian.22119235727@ucaldas.edu.co - **Colombia**

**Título:** Influenciadores Centennials: Generación de Nuevos Paradigmas a través del uso de Teléfonos Inteligentes

**Subtítulo:** Creadores Centennials: Una Inmersión en la Producción Digital desde Teléfonos Inteligentes en la ciudad de Pereira, Colombia

**Institución:** Universidad de Caldas



**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** La presentación quiere mostrar los primeros resultados de analizar los contenidos digitales que los influenciadores comparten en las redes sociales, determinando las herramientas de creación a través del uso de teléfonos inteligentes, con la intención de generar un insumo práctico y conceptual que permita estructurar una estrategia de alfabetización digital y formación de públicos. En otras palabras, este insumo será un manual que ayude a los centennials a tener un rol más participativo, aportando positivamente a la generación de contenidos digitales de calidad en las redes sociales y que al mismo tiempo les ayude a tener una actitud más crítica y constructiva a la hora de consumir este contenido. Desde esta perspectiva se cuestionará a los prosumidores centennials, quienes posiblemente no son conscientes del poder que tienen de compartir mensajes que impactan a una comunidad, a través de la creación de contenidos digitales de calidad que respondan a una estrategia comunicativa y a una planeación que tiene en cuenta los efectos de estos mensajes y el público que observará este contenido.

• **Autor: Arq. Carlos Iván Villalvazo Vázquez**

**Mail de Contacto:** ivanvillalvazo06@gmail.com - México

**Título:** DE VUELTA AL ORIGEN. Una propuesta para la reapropiación a través del diseño

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Actualmente la hiperconectividad y la dinámica moderna nos presenta nuevas oportunidades en las áreas del diseño, por ello es imprescindible fortalecer relaciones con otras ramas permitiendo tener una visión más amplia que enriquezca la práctica conceptual y el que hacer proyectual, para plantear propuestas más sólidas para compartir y generar conocimiento a través de la planeación, creación y validación. Un ejemplo de lo anterior es el proyecto ORIGENES, el cual consiste en una instalación sensorial inspirada en la geometría y morfología de los petrograbados ubicados en el sitio arqueológico Boca de Potrerillos en Mina, Nuevo León, México. Es por ello que sus creadores se valen de conceptos propios de La arquitectura, el diseño industrial y el arte. Resaltando de este último la instalación, manifestación contemporánea que permite incluir diversas disciplinas artísticas de las cuales orígenes hace uso de la escultura, la música, la iluminación escénica y el performance permitiendo generar una experiencia por medio de la exploración de los sentidos. Adecuándose a los medios actuales de comunicación y re pensando los formatos de la divulgación de conocimiento. El proyecto fue auspiciado por LAB-NL en el marco de la convocatoria de proyectos ciudadanos 2021.

**09:00 - Sala 2 • Comisión: Museo y Cultura**

• **Autora: Tatiana Cabrera**

**Mail de Contacto:** tcabrerasilva@gmail.com - Ecuador

**Título:** Realidades extendidas aplicadas a museos

**Caso:** Casa Museo Luis Cordero.

**Institución:** Universidad Católica de Cuenca

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** La Casa Museo Luis Cordero mantiene un legado histórico desde 1750 con grandes relatos y sucesos para contar. Estuvo cerrada durante casi 10 años y

actualmente se encuentra en restauración y nuevas proyecciones. Una de ellas es hacer que este museo sea interactivo y responda a un guión museográfico dinámico, lo que lleva a iniciar una investigación acerca de la aplicación de realidades virtual, aumentada y hologramas en el museo y experiencias inmersivas en las salas de exposición itinerantes. La investigación busca integrar la historia, el museo y la tecnología en un recorrido con una narrativa histórica vinculando cada una de sus salas al relato de la casa.

• **Autores: Dra. Nancy Graciela Cisneros Martínez, Dra. María Elena Méndez Guzmán, Dr. José Luis Hernández Díaz, Mtro. Víctor Manuel Meléndez Rodríguez**

**Mail de Contacto:** nancy.cisneros@correo.buap.mx - impacta\_impacta@hotmail.com - México

**Título:** Creación de experiencias en espacios museísticos

**Institución:** Benemérita Universidad Autónoma de Puebla - BUAP, Facultad de Ciencias de la Comunicación

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El Cuerpo Académico Comunicación en las Organizaciones de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, está desarrollando el estudio de prácticas comunicacionales alternativas en espacios museísticos, para la creación de experiencias museísticas a partir de la neurocomunicación. El objetivo es el de identificar conexiones simbólicas a partir de atractivos sensoriales, para ser implementados en los museos de la ciudad de Puebla, México, para generar una experiencia museística en sus audiencias. Abordando esta investigación desde la neurocomunicación, la cual permitirá conocer la comprensión del cerebro en el proceso de comunicación. La metodología que se implementa en esta investigación es a partir del enfoque cualitativo, el diseño es flexible y por las características de dicho enfoque, los objetos de estudio y las técnicas de recolección de datos se están construyendo y eligiendo a criterio de los investigadores. La recolección de datos es variada, por lo que para la construcción de los instrumentos y técnicas se realizó una matriz conceptual de conexiones simbólicas a partir de un estudio de caso, como primer acercamiento, que se considerará para una exposición museística alternativa, y esto servirá para evaluar y retroalimentar dicha matriz.

• **Autor: Óscar Andrés Rincón Villamil, Carolina Rodríguez Rubiano**

**Mail de Contacto:** oscarrinconpy@gmail.com - orincon@uniminuto.edu - Colombia

**Título:** Deconstrucciones visuales

**Subtítulo:** Visualidades culturales en transformación

**Institución:** Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO - Bogotá, Colombia

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Este proyecto, desarrollado bajo el enfoque de investigación creación, tuvo como propósito comprender y visibilizar los sentidos patrimoniales y comunicacionales de algunos productos culturales populares de las ciudades colombianas de Bogotá, Cali y Pasto que se encuentran en la experiencia de sabedores locales.

Se adelantó un ejercicio de reconstrucción de memorias y relatos que pueden desaparecer o que no han sido narrados desde sus complejidades, además de comprender los productos culturales populares y sus cambios para definir sus sentidos identitarios y redescubrir las formas en que se han transformado y resignificado. Todo esto fue posible a través del vínculo entre la Comunicación, la Cultura y el Arte, desde donde se diseñaron relatos visuales que los visibilizan y los registran.

El proyecto es resultado de los aprendizajes y búsquedas investigativas de los investigadores de la Facultad de Ciencias de la Comunicación de UNIMINUTO, desde el campo de la comunicación y las perspectivas de sus programas académicos en Tecnología en Comunicación Gráfica y Comunicación Social – Periodismo, con la participación del Semillero Cultura Visual.

• **Autora: Victoria Eugenia Rivas**

**Mail de Contacto:** investigacion@fadp.edu.co - proyectointeriores@fadp.edu.co - **Colombia**

**Título:** Accesibilidad en escenarios museográficos; análisis de los principios del diseño universal en espacios públicos e interiores.

**Institución:** La Fundación Academia de Dibujo Profesional, Programa Técnico Profesional en Producción en Diseño de Interiores

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El acceso y la participación en la vida cultural es un derecho expresado en la Declaración Universal de los Derechos Humanos (1948) y en la Convención Internacional de Naciones Unidas sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad (2006). También es una cuestión de compromiso, respeto y empatía el pensar que toda persona tiene derecho a disfrutar en igualdad de condiciones de las diferentes manifestaciones, actividades, servicios y espacios culturales de su entorno.

La problemática de la accesibilidad en los museos es un tema de gran relevancia que requiere atención urgente. En ciudades capitales, tales como Cali, se evidencia aun la falta de inclusión en los espacios culturales y museísticos, lo cual limita el acceso a personas en situación de vulnerabilidad y con discapacidad. Esta situación plantea un desafío importante en términos de equidad y acceso a la cultura para todos los ciudadanos.

El diseño universal se presenta como una solución clave para abordar esta problemática. El diseño universal, como enfoque inclusivo, busca la creación de entornos y productos que sean utilizables por todas las personas, sin importar su edad, capacidad o condición física. En el contexto de los museos, el diseño universal implica repensar la museografía y las formas de exposición para garantizar la accesibilidad y participación de todos los visitantes; y desde ahí, el diseño de interiores puede cumplir un rol relevante tanto desde el análisis de criterios de accesibilidad como en el desarrollo de soluciones a nivel espacial y/o paisajístico.

• **Autor: Claudia Valenzuela y Isabel Hidalgo**

**Mail de Contacto:** cvalenzuela@pucp.edu.pe - **Perú**

**Título:** Innovar el pasado patrimonial del Perú antiguo: diseño gráfico y merchandising para el museo arqueológico Josefina Ramos de Cox

**Subtítulo:** Experiencia de enseñanza aprendizaje

**Institución:** PUCP - Pontificia universidad católica del Perú

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):**

Esta experiencia parte de la reflexión de vincular el curso de Técnicas digitales de Diseño para la Estampación textil con espacios culturales, específicamente en el semestre 2023-1 2023-2 con el Museo de Arqueología Josefina Ramos De Cox (MAJRC). Espacio que alberga un invaluable patrimonio objetual y visual que custodia la memoria gráfica que relata la diversidad de imaginarios identitarios de lo pre-inca hasta la república y que al ser una institución que pertenece a la PUCP, fue un motivo suficientes para que los estudiantes lo conozcan, investiguen y produzcan piezas de diseño a partir de esta relación.

El museo en la actualidad no está presente en el imaginario de los estudiantes de diseño PUCP, y el esfuerzo de un trabajo en conjunto es para que por el lado del curso, las y los estudiantes tengan más fuentes y recursos de investigación desde el diseño, y por el lado del museo, poder adquirir una mayor difusión, una mayor audiencia de la comunidad estudiantil, más interés en visitarla, identificarse con el patrimonio que alberga y difundir su legado.

Consideramos importante el vínculo entre la academia y el museo pues es una oportunidad para las y los estudiantes de expandir sus conocimientos de la cultura peruana y utilizarlos como punto de partida en sus proyectos de diseño, además de aplicar procesos de investigación en diseño como el Design Squigglee, y procedimientos técnicos de la serigrafía, ello con la finalidad de cambiar la percepción de nuestra historia a través de este espacios museal tan importante y poco socializado entre la comunidad de estudiantes PUCP.

• **Autor: Magíster Lucy Vega Martínez**

**Mail de Contacto:** lucy.vega@iavq.edu.ec - **Ecuador**

**Título:** Hacia una metodología interdisciplinaria de diseño de exposiciones en museos

**Institución:** Instituto Superior Universitario de Artes Visuales de Quito

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** De la revisión teórica relativa al ejercicio del diseño de exposiciones, se ha visto que la metodología planteada se basa exclusivamente en el punto de vista de la teoría del diseño. Sin embargo, el producto final visitable por el público en general, evidencia que la exposición de museo necesita no solo del diseño, sino además de la didáctica y de las técnicas de inclusividad global, sin obviar a la disciplina que aporta el conocimiento de base de la muestra.

Por ello el objetivo de esta investigación de reflexión teórica, busca plantear una metodología interdisciplinaria para el diseño de exposiciones en museos, ya sean de tipo permanente como temporal.

Para alcanzar este fin, se ha realizado una revisión bibliográfica y se ha determinado un estado del arte, no solo desde el área de conocimiento del diseño, sino también de la museología, curaduría y educación, sin dejar de lado los aspectos deontológicos para garantizar la inclusividad. Se ha buscado graficar estos ejemplos con imágenes reales de exposiciones de varios sitios y temáticas.

El resultado es un primer planteamiento de una metodología que busca el trabajo interdisciplinario para garantizar la misión del museo según los preceptos internacionales.



**11:30 - Sala 1 • Comisión: Social [C]****• Autora: Dra. en Dis. María Trinidad Contreras González****Mail de Contacto:** mtcontrerasg@uaemex.mx - México**Título:** Imagen, diversidad y hermenéutica**Subtítulo:** El uso de la Analogía en la Imagen**Institución:** Universidad Autónoma del Estado de México

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Resulta interesante y trascendental reconocer la incidencia y trascendencia que tiene la imagen en todos los tiempos y su validación ante la diversidad y viceversa, es así por lo que se plantea a la Teoría de la Hermenéutica Analógica de Mauricio Beuchot (1997) como un elemento metodológico para la identificación, análisis y construcción de la imagen; en donde por medio de los conceptos de univocidad, equivocidad, analogía, contexto, contextualidad e intencionalidad se determina una estructura que posibilita desarrollos particulares para cada fenómeno en un tiempo y espacio específicos.

Todo es imagen y todo comunica; sin embargo, es preponderante recalcar que la imagen no debe ser estandarizada, ni estereotipada; sino más bien responder a las condiciones particulares de dónde se gesta.

**• Autor: Cristina Amalia López****Mail de Contacto:** christa\_galadriel@yahoo.com.ar - Argentina**Título:** Huellas de la Ruta Panamericana: Perspectivas socio-culturales, económicas y ambientales del Tapón del Darién**Institución:** Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** La Ruta Panamericana es de gran importancia tanto a nivel turístico como histórico y cultural. Es la vía terrestre que conecta de manera continua y extensa dos continentes, uniendo América del Norte y América del Sur. Esto la convierte en una de las rutas más largas y emblemáticas del mundo. Al recorrer la Panamericana, los viajeros tenemos la oportunidad de experimentar una increíble diversidad paisajística, desde desiertos hasta selvas tropicales, conocer una multiplicidad de culturas que caracterizan a los países que atraviesa, y acceder a un turismo regional para explorar distintas atracciones y destinos, lo que contribuye a la economía local y regional, facilitando el intercambio cultural al cruzar diversas fronteras, idiomas y tradiciones, impactando en el desarrollo económico, al promover la actividad turística y la infraestructura necesaria para su funcionamiento, con la construcción y mejora de carreteras, puentes y otras infraestructuras necesarias para mantener la Ruta Panamericana en funcionamiento logrando la modernización de las áreas circundantes. Sin embargo, el Tapón del Darién representa un desafío importante. Este tramo de 87 kilómetros que se encuentra entre Panamá y Colombia no ha sido completamente desarrollado debido a diversas razones, incluyendo factores geográficos, ecológicos y políticos que esperamos ampliar con esta investigación.

**• Autores: Raquel Analía López, Rita Bulffe, Ángelo Gonzalo Muckenhein, Yesica Núñez, Magalí Madiam Mazzoletti, Nahara Gianella Montenegro****Mail de Contacto:** raquel.lopez@fayd.unam.edu.ar  
Argentina**Título:** Diseño colaborativo: Un intercambio de saberes con la comunidad aborigen mbya guaraní jasy porá**Institución:** Facultad de Arte y Diseño, Universidad Nacional de Misiones

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El presente trabajo se presenta en el marco del proyecto de investigación: Estrategia de diseño para la innovación en las manifestaciones artísticas de los mbya guaraní en Misiones, aprobado por la Secretaría de Investigación "Apoava" de la Facultad de Arte y Diseño –UNaM.

Se han realizado avances del trabajo colaborativo con los artesanos de la comunidad aborigen mbya guaraní Jasy Porá, ubicada dentro del Parque Nacional Iguazú, Misiones. Mediante el método de Investigación Acción Participativa, se propuso la incorporación del packaging en las producciones artesanales. De esta manera, se logró el intercambio de saberes que permite revalorizar las piezas, potenciar la utilización de materiales autóctonos, fortalecer la identidad y el sentido de pertenencia dentro de su territorio. Los resultados de las experiencias llevadas a cabo hasta el momento dentro de la comunidad, fueron desarrollados e implementados en el puesto de venta en conjunto con los artesanos mbyá guaraní. Además de su posible inclusión a la labor de todo artesano, el diseño colaborativo, la introducción de un empaque realizado por ellos mismos y la incorporación de fibras vegetales autóctonos generan valor a la identidad del producto y reivindican monetariamente el trabajo del artesano.

**• Autores: Jaqueline Mata Santel, Gerardo Luna Gijón y Abraham Ronquillo Bolaños****Mail de Contacto:** jaqueline.mata@correo.buap.mx - gerardo.lunag@correo.buap.mx - abraham.ronquillo@correo.buap.mx - México**Título:** Visibilízame**Subtítulo:** El diseño de información en la visibilización de la violencia contra las mujeres.**Institución:** Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** La violencia contra las mujeres constituye una compleja problemática social que ha alcanzado diversas manifestaciones y niveles. "Visibilízame" surge como una aplicación dedicada a visibilizar la manera en que los medios de comunicación locales de Puebla, México, abordan las noticias relacionadas con esta forma de violencia de género.

Este trabajo detalla el proceso de diseño de la aplicación, fundamentado en los principios del diseño de información. Se emplea una metodología mixta que engloba análisis cualitativos y cuantitativos de datos, así como la gestión y arquitectura de información, el diseño de interfaces y la programación de la aplicación. El objetivo primordial de "Visibilízame" es ofrecer una perspectiva crítica sobre cómo se presenta la violencia contra las mujeres en los medios, buscando catalizar una reflexión que impulse cambios positivos en la percepción y abordaje de esta problemática social.

• **Autor: Santiago Osnaya Baltierra**

**Mail de Contacto:** vosanova\_24@hotmail.com - México

**Título:** La figura del lobo como símbolo del mal en cuentos infantiles y su aporte social en la prevención del maltrato contra niñas y niños

**Institución:** Universidad Autónoma del Estado de México & Universidad Autónoma Metropolitana plantel Xochimilco

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Hace más de ciento setenta años la figura del lobo ha sido uno de los personajes importantes en la literatura infantil, a través de su designación como símbolo del mal la niñez ha reconocido a manera de aprendizaje que el lobo es un ser al que hay que temerle porque es malo y embustero. Un análisis histórico con enfoque semiótico-hermenéutico de su representación escrita y figurativa en las historietas para niños y niñas permitirá esclarecer y responder ¿Por qué el lobo se ha utilizado como figura del mal? ¿Cuál ha sido su aporte en términos de enseñanza o aprendizaje? Esto con el objetivo de traspasar el arquetipo del lobo al agresor infantil para su prevención. Así, la investigación está encaminada mayormente a la producción de un texto académico científico cuyo referente teórico permitirá diseñar y construir un segundo texto en la modalidad de literatura infantil que sirva en la etapa de la niñez como material de aprendizaje para que el niño y la niña identifiquen a un agresor y les permita no ser parte de las estadísticas del maltrato infantil.

• **Autor: D.I. Karen Alejandra Pons**

**Mail de Contacto:** karenponss12@gmail.com - Chile

**Título:** Lienzo representativo personalizable para la proyección de la identidad y expresión de género en la infancia

**Subtítulo:** Discriminación hacia las disidencias de género en Chile

**Institución:** Escuela de diseño industrial de la Universidad del Bío-Bío

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** **Caso:** Educación para aminorar la discriminación hacia personas disidentes de género en Concepción.

**Problema:** Limitación del desarrollo de la vida por la violencia sistemática hacia las personas disidentes de género.

**Necesidad:** Mejorar las interacciones sociales de la población Cisgénero con las personas disidentes.

**Oportunidad:** Desarrollar material didáctico para la reflexión y educar sobre la diversidad de identidades y expresiones de género.

**Objetivo General:** Promover la visibilización de la diversidad de identidades y expresiones de género a través de la Educación infantil para orientar la identificación propia, fomentando el respeto por las disidencias de género.

**Objetivos Específicos:** 1° Dotar de material didáctico para la orientación de la identificación de género en 3° a 4° año básico.

2° Guiar la dinámica pedagógica para generar reflexión sobre la diversidad de identidades de género a través de cuentos y cartas de actividades.

3° Capacitar en no discriminación y buen trato para mejorar las interacciones sociales respetando el nombre social y los pronombres asociados.

4° Normalizar las diferentes construcciones de identidad y expresiones de género, dando herramientas para la convivencia escolar en el primer ciclo de educación básica.

• **Autor: Gretel Judith Julio Ramos**

**Mail de Contacto:** greteljulio@mail.uniatlantico.edu.co - Colombia

**Título:** Evaluación de las competencias comunicativas escritas centradas el significado del braille en la formación universitaria de la persona ciega

**Institución:** Universidad del Atlántico

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Reconocer la diversidad de los estudiantes y sus necesidades particulares, hacen parte de la importante labor de los docentes, quienes hoy día se ven cada vez más comprometidos en ofrecer estrategias didácticas diversas que resulten motivadoras y eficaces. En este sentido, implementar estrategias para transformar y desarrollar las competencias comunicativas escritas de los estudiantes con discapacidad visual de la Universidad del Atlántico siguiendo un modelo adaptado para la apropiación del código de lectoescritura, se inicia con la aceptación del Braille como técnica de escritura natural del ciego, lo que representa crear un vínculo afectivo entre la persona y su escritura, disminuyendo la resistencia al uso de este y ofreciendo mayores oportunidades de participación en el proceso formativo. Considerando que entre las competencias que un estudiante universitario debe adquirir están leer, comprender y expresar de manera escrita la información, para así desarrollar una serie de habilidades cognitivas, afectivas y expresivas, que le permitan inferir sobre los que lee, escribe y comprende y así, contrastarlo con la realidad, defender de manera crítica su postura frente a un autor y plasmarlo de forma coherente en textos de carácter científicos - académicos partiendo del contexto y la intención comunicativa. La importancia de esta investigación cualitativa se basa en la implementación del método de la Investigación Acción Participación (IAP), el cual utiliza como técnica para la recolección de información la sistematización de la experiencia mediados por talleres para la redacción de textos y la adecuación de Modelos de escritura para el desarrollo de las competencias escritas.

**Palabras Claves:** Discapacidad visual, competencias escritas, Braille, contexto universitario

• **Autoras: Ana Tulia Sánchez Reyes -**

**Karina Andrea Rubiano Ospina**

**Mail de Contacto:** ana\_sanchezr@cun.edu.co - karina.rubiano@uniminuto.edu - Colombia

**Título:** Co Soñar la Ciudad desde las infancias

**Institución:** Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN, Neiva - Corporación Universitaria Minuto de Dios UNIMINUTO, Rectoría Sur

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Este foro presenta la experiencia de la investigación Cosoñar la ciudad de Neiva desde las voces de los niños y niñas del municipio de Neiva, Huila,





Colombia. Una investigación tipo cualitativa que permite conocer cómo los niños y las niñas piensan y sueñan su territorio; como sujetos que sienten y sueñan la ciudad colectivamente. Se realizaron una serie de talleres, entrevistas y una revisión documental. Participaron 20 niños y niñas de la Institución educativa Luis Ignacio Andrade y se integraron aspectos relacionados con la comunicación desde las herramientas básicas sonoras y el uso de la entrevista desde su propia aplicación. Se realizó un proceso de co creación desde el lenguaje sonoro.

• **Autores:** Pablo Marcel de Arruda Torres, Matheus Ferreira Alves, Haniel Pereira Macêdo, Nayanne Silva Furtado, Samara Alves da Silva  
**Mail de Contacto:** pablo@design.ufcg.edu.br - Brasil

**Título:** Laboratorio de Manufatura Aditiva para Tecnologias Assistivas  
**Subtítulo:** Projetos desenvolvidos no primeiro ano do D4H Lab  
**Institución:** Universidade Federal de Campina Grande (UFCG-Brasil)

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** O D4H Lab - Laboratório de Manufatura Aditiva para Tecnologias Assistivas, ligado ao Programa de Pós-Graduação em Design da UFCG, tem como objetivo desenvolver pesquisas e soluções em Manufatura Aditiva aplicada em órteses, de modo a auxiliar instituições que apoiam e atuam na recuperação de deficientes físicos. O projeto trabalhou essencialmente com órteses, pois são dispositivos mais amplos, simples e que atuam em necessidades diretas de usuários diversos. Em nosso primeiro ano de pesquisas, criamos 4 produtos capazes de auxiliar a reabilitação de deficientes físicos: uma órtese articulada para os pés (AFO), um modelo de abdutor de polegar, uma capa para prótese de membro inferior e uma órtese mobilizadora do dedo. Todos os projetos são órteses personalizadas capazes de serem impressas em 3D, seja por meio de impressoras de filamento FDM (Fused Deposition Modeling) ou de resina fotossensível SLA (estereolitografia), sendo os resultados mais adequados aos usuários sob os aspectos de ergonomia, estética e conforto.

**11:30 - Sala 2 • Comisión: Diseño y Comunicación**

• **Autor:** Nora Karina Aguilar Rendón, Adela Salinas Salinas  
**Mail de Contacto:** karina.aguilar@ibero.mx - noraecarina@gmail.com - México

**Título:** Las bibliografías de las licenciaturas de Diseño. Hegemonía, colonialidad y género en los saberes bibliográficos  
**Institución:** Universidad Iberoamericana

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El texto presenta un análisis y reflexión de la producción de saberes por medio de las bibliografías en las licenciaturas de Diseño, de la Universidad Iberoamericana, Ciudad de México. La Universidad Iberoamericana busca contribuir al proceso de transversalización de la perspectiva de género, nivel social, cultural y educativo con el objetivo de visibilizar la producción de saberes de otras nacionalidades no eurocéntricas. Sin embargo, el análisis reveló que en general los textos de las materias teóricas, fueron producidos por hombres caucásicos de universidades americanas o europeas y en su mayoría los textos originalmente fueron escritos en idioma inglés. Este ejercicio brinda la oportunidad de una reflexión más

profunda al elegir los textos que acompañan a las materias de los programas de educación superior.

• **Autores:** Aníbal Fernando Angulo Ortiz, Juan Andrés Molano Aguilar, Kevin Santiago Ibarra Cuesta  
**Mail de Contacto:** afangulo@unicolmayor.edu.co - juanamolano@unicolmayor.edu.co - kibarra@unicolmayor.edu.co - Colombia

**Título:** Relaja la mano  
**Subtítulo:** Promoción de los buenos hábitos en los diseñadores para la disminución de los trastornos músculo-esqueléticos adquiridos en las manos  
**Institución:** Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** En el dinámico ámbito del diseño, la problemática de los trastornos músculo-esqueléticos adquiridos en las manos (TMEAM) afecta tanto a profesionales consolidados como a estudiantes. La investigación aborda este desafío desde diversas perspectivas, destacando la importancia de la ergonomía física y cognitiva en la relación entre el diseño y la salud del trabajador.

El Marco Teórico Disciplinar se centra en la ergonomía, en el diseño, tecnología de la salud y programas de salud para entornos creativos. La hipótesis sugiere que la falta de pausas activas y movimientos repetitivos dentro de las jornadas laborales exhaustivas que enfrentan los diseñadores, podrían estar relacionados con los TMEAM, proponiendo la implementación de pausas activas y la promoción de buenos hábitos como solución a través de nuevas tecnologías.

El objetivo es cerrar la brecha entre la creatividad del diseño y la atención médica, aspirando a fortalecer ambas partes. La implementación efectiva de estas medidas no solo reducirá la carga de los TMEAM en la comunidad de diseño, sino que también sentará las bases para prácticas más sostenibles y amigables con la salud. En resumen, el proyecto busca comprender y solucionar los TMEAM, promoviendo un cambio integral en la salud de la población del diseño.

• **Autor:** Orlando David Arratia  
**Mail de Contacto:** o.arratia@umss.edu.bo - Bolivia

**Título:** Marca gráfica en el escenario del discursividad icónica en el caso del Estado Plurinacional de Bolivia

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El ensayo hace un abordaje reflexivo y crítico sobre el proceso de construcción de la discursividad icónica del Estado Plurinacional de Bolivia a partir del diseño y aplicación de marcas gráficas en un entorno de visualizaciones en el que convergen símbolos y emblemas como parte esencial de una dinámica de comunicación política determinante para la proyección de una imagen e identidad de gobierno y Estado, en contexto de tensiones políticas y culturales que se expresan a partir del uso y apropiación de símbolos, emblemas y marcas gráficas por parte de los gobernantes, los principales actores políticos y organizaciones sociales que forman parte del nuevo proyecto de estado Boliviano instaurado desde 2010 bajo la denominación de "plurinacional".



• **Autor: Dra. Christian Chávez López**

**Mail de Contacto:** cchavez@ctac.fad.unam.mx - México

**Título:** Diseño, sistemas complejos y sustentabilidad

**Subtítulo:** Transición de la morfología del proceso de diseño

**Institución:** Facultad de Artes y Diseño, Universidad Nacional Autónoma de México

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Este artículo examina la intersección dinámica entre diseño, sistemas complejos y sustentabilidad, enfocándose en la significativa transición de la morfología del proceso de diseño, en virtud de los desafíos epistemológicos para concebir soluciones innovadoras y ambientalmente equilibradas mediante la implementación de enfoques fundamentados en sistemas complejos, que están transformando los territorios conceptuales y metodológicos en el diseño. A través de una exhaustiva revisión de la literatura y análisis crítico, se presenta un modelo de diseño que ilustra la necesaria adaptabilidad y flexibilidad en este contexto en constante evolución, para destacar cómo la implementación de enfoques basados en sistemas complejos impulsa la transformación hacia prácticas de diseño más adaptables y sustentables. Se resaltan la aplicación de estrategias e instrumentos de investigación para la integración de la complejidad sistémica y la sustentabilidad como pilares esenciales del proceso de diseño contemporáneo, incorporando conceptos clave como Emergencia, Auto-organización, Incertidumbre, Adaptabilidad y Resiliencia. Además, esta investigación pretende mostrar nuevas perspectivas teóricas en el ámbito del diseño sustentable, sus alcances y oportunidades, que, a su vez, permitan facilitar la construcción de conocimiento, que involucra la participación activa de profesionales y académicos comprometidos en este campo interdisciplinario.

• **Autor: Carlos Roberto Gómez Estévez**

**Mail de Contacto:** carlosgomeze@itla.mx - México

**Título:** Competencias y habilidades del Diseñador Gráfico post pandemia COVID-19 Desarrollo Profesional del Diseñador Gráfico egresado a partir de las competencias y habilidades que empleadores solicitan

**Subtítulo:** Caso de estudio: diseñadores gráficos egresados (2022-2023) del Instituto Tecnológico Latinoamericano en Pachuca, Hidalgo, México

**Institución:** Instituto Tecnológico Latinoamericano en Pachuca, Hidalgo, México

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** La investigación propuesta por parte del M. en C.L.V. Carlos Roberto Gómez Estévez, actual docente de la Escuela de Creatividad e Innovación del Instituto Tecnológico Latinoamericano ubicado en Pachuca, Hidalgo, México, pretende ubicar el actuar de tres actores principales: El plan de estudios de la Escuela de Creatividad e Innovación, diseñadores egresados de la Licenciatura en Diseño Gráfico (diciembre 2002 – 2023) y empleadores (despachos de diseño, agencias de publicidad) en la Ciudad de Pachuca, en el Estado de Hidalgo.

Esta investigación permitirá hacer una revisión a los contenidos del actual plan de estudios de la Licenciatura, la exposición de información por parte de los diseñadores egresados (que generaron una formación en la mayor parte de su carrera en línea) e información por parte de algunos

empleadores de profesionistas de diseño gráfico en Pachuca, Hidalgo. Esta investigación tendrá un desarrollo de enero a julio del 2024.

• **Autor: Dra. Graciela Padilla Castillo, Dra. Paula Requeijo Rey**

**Mail de Contacto:** gracielp@ucm.es - España

**Título:** Trazabilidad y deontología de la información

**Subtítulo:** Detección y comentario de campañas de desinformación en España, Portugal y Reino Unido

**Institución:** Universidad Complutense de Madrid

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Esta propuesta se centra en investigar y comentar los mecanismos europeos de trazabilidad de la información, desde los procedimientos deontológicos tradicionales hasta las iniciativas novedosas transnacionales de los últimos años. Esta idea nace después de los numerosos intentos de poner en marcha procedimientos de trazabilidad de la información por parte de organismos nacionales, europeos e internacionales. Además, esta cuestión está estrechamente vinculada a la transferencia y el libre acceso a la información. Los puntos de interés para esta investigación incluyen: analizar cómo se combate la desinformación desde la propia profesión (el periodismo) y estudiar la protección que se ofrece a los ciudadanos ante las campañas de desinformación cada vez más potentes.

Dicho trabajo forma parte de un proyecto coordinado entre España, Portugal y Reino Unido, que estudia (en el período 2022-2024) la trazabilidad de la información europea para combatir la desinformación de la ciudadanía. Los organismos europeos, a nivel nacional e internacional, han dispuesto diferentes iniciativas para combatir la desinformación y promover el libre acceso a la información. Sin embargo, las recomendaciones no pasan siempre a ser obligaciones, son muy variadas y a veces locales, y no se han conseguido suficientes mejoras que redunden en las dinámicas periodísticas y en el conocimiento de la ciudadanía sobre la información pública. Al mismo tiempo, las redes sociales y la aparición de noticias en las cuentas de los medios, junto con las suscripciones Premium a los periódicos digitales, han hecho la situación más compleja.

• **Autores: Juan Santiago Palero, Mariel Ávila**

**Mail de Contacto:** juansantiagoarqpalero@gmail.com - mariel.avila@mi.unc.edu.ar - Argentina

**Título:** Potencialidades y desafíos de la gráfica en el diseño participativo

**Institución:** CONICET - Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Esta investigación se pregunta sobre el rol de la gráfica en el diseño participativo, indagando en sus potencialidades y puntos críticos. Para aportar en ese sentido, se revisa una experiencia reciente (2023), en la ciudad de La Rioja, orientada a elaborar un anteproyecto arquitectónico para un espacio público ubicado entre el barrio popular Susana Quintela y la Reserva Natural Urbana Takú. La experiencia fue impulsada por dos organismos del gobierno provincial riojano (la Secretaría de Enlace para el Ordenamiento Territorial y el Desarrollo Sostenible y la Secretaría de Desarrollo Territorial e Inclusión Social), contando con el asesoramiento, capacitación y coordinación de dos investigadores trabajando desde distin-

tos centros de investigación, el Centro de Estudios del Habitar Popular (UNDAV) y el Instituto de investigación de Vivienda y Hábitat (UNC). El trabajo comienza con una breve revisión bibliográfica sobre las ventajas teóricas del diseño participativo. A partir de la observación participante, la revisión crítica de la documentación elaborada y la entrevista a actores claves se procede a reconstruir los puntos críticos detectados a lo largo del proceso. A modo de cierre, se destacan algunas potencialidades de la gráfica utilizada durante el proceso en relación a los postulados teóricos del diseño participativo.

• **Autor: Jaime Ramírez Cotal**

**Mail de Contacto:** jramirez.dg@gmail.com - Chile

**Título:** Diseño Interdisciplinar: una experiencia pedagógica desde la formación en investigación etnográfica

**Institución:** Escuela de Diseño. Universidad Diego Portales

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Los cruces interdisciplinarios entre Diseño y Antropología, surgen a partir de la necesidad de mejorar los procesos de observación de usuarios, donde la etnografía emerge como un método preeminente para investigar las complejidades de las prácticas socioculturales cotidianas.

Este enfoque estimula la interdisciplinariedad en la construcción del conocimiento, privilegiando prácticas imaginativas para proyectar nuevas realidades en entornos impredecibles e interrelacionados, en sintonía con paradigmas sistémicos y de la complejidad.

Y desde un diseño que aboga por mejorar la calidad de vida, la comprensión de los fenómenos sociales desde la perspectiva de sus miembros se convierte en una práctica ineludible para el diseñador, como una noción descentrada de la disciplina, donde la participación e inclusión de los otros es imprescindible.

En este contexto, se analiza como caso de estudio, la experiencia pedagógica formando diseñadores en método etnográfico, durante los últimos tres años en la Escuela de Diseño de la Universidad Diego Portales, como una aproximación concreta a la formación interdisciplinaria en Diseño desde el pregrado.

• **Autor: Guillermo Sánchez Borrero, Soraya Quelal Moncayo**

**Mail de Contacto:** grsanchez@puce.edu.ec - asquelalm@puce.edu.ec - Ecuador

**Título:** Estudio de la preferencia y significado del color

**Subtítulo:** Gammas cromáticas según su contexto cultural, específicamente en jóvenes universitarios de Quito

**Institución:** PUCE - Pontificia Universidad Católica del Ecuador

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El color es un elemento fundamental en la percepción de las personas, y puede influir en la toma de decisiones. Este estudio utilizará instrumentos de seguimiento ocular para analizar cómo las personas reaccionan al color. Los instrumentos de seguimiento ocular permiten medir la mirada y la pupila en tiempo real. Esto proporciona información sobre lo que las personas están mirando, cuánto tiempo lo miran, y cómo se sienten al verlo. El objetivo de este estudio es desarrollar una metodología para evaluar la preferencia y el significado del color en la cultura ecuatoriana. Los re-

sultados del estudio permitirían crear paletas cromáticas que sean más atractivas y significativas para los ecuatorianos, específicamente en Universitarios.

El seguimiento ocular es un método eficaz para recopilar señales relacionadas con los ojos, como la dirección de la mirada, el tamaño de la pupila y la frecuencia de parpadeo. Al analizar estas señales, ya sea de forma aislada o en relación con la escena visual, se puede obtener información importante sobre los comportamientos y estados mentales humanos. ([www.pupil-labs.com](http://www.pupil-labs.com))

Además, este estudio colabora con otras disciplinas, como las Ciencias de la Educación, la Comunicación y el Marketing, para explorar el papel del color en la sociedad.

• **Autor: Claudia Serrot**

**Mail de Contacto:** claudiaserrot@gmail.com - Argentina

**Título:** Diseño y Bioartefactos

**Subtítulo:** Análisis de la obra Sistema de Domesticación de las Raíces (Roots Systems Domestication) de la diseñadora y artista Diana Scherrer (1971)

**Institución:** Trabajo realizado para el Posgrado Cesead, Especialización en la Enseñanza de la Arquitectura y el Diseño. FAUD, UNC

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El trabajo aborda el análisis de la obra de la diseñadora y artista Diana Scherer (Lauingen, 1971); y el proceso de construcción de lo que se consideran bioartefactos. Dicho análisis se hace -principalmente- a partir de la lectura de dos autores: Diego Parente (Mar del Plata, 1975) y Fernando Broncano (Salamanca, 1954). Tanto Parente como Broncano son doctores en Filosofía y sus investigaciones giran alrededor de lo que se denomina filosofía de la técnica. Las cuestiones fundamentales sobre las que se preguntan tienen relación con ese entramado que conforman los sistemas técnicos y la red de artefactos que los seres humanos han creado dentro de un entorno cultural; y de qué modo dichos artefactos se muestran como "operadores de posibilidades" (Broncano, 2013) de acción dentro del mundo.

El estudio de la obra de Scherer nos permite establecer ideas y reflexiones sobre lo que Parente llama "el estatuto de los bioartefactos" (2013), aquellas "entidades apoyadas en soportes biológicos que han sido sometidas a selección artificial deliberada por parte de diseñadores humanos". (Parente, p. 164)

---

**14:00 - Sala 1 • Comisión: Revistas Científicas**

---

• **Directora: Alejandra Amenábar,**

**Editora general:** Úrsula Bravo

**Mail de Contacto:** ubravo@udd.cl - aamenabar@udd.cl - Chile

**Revista:** Revista Base, Diseño e Innovación

**Institución:** Facultad de Diseño de la Universidad del Desarrollo

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):**

Revista Base, Diseño e Innovación es una publicación académica bilingüe (español-inglés) creada en 2014 por la Facultad de Diseño de la Universidad del Desarrollo. Su propósito es difundir el rol del diseño como catalizador de procesos de innovación que contribuyen a mejorar



la calidad de vida de las personas y a generar valor económico, social y cultural.

La publicación incluye una sección monográfica profesional especializada con artículos, entrevistas, columnas de opinión y reportajes gráficos, y una sección académica arbitrada con artículos científicos, ensayos y experiencias docentes en el área del diseño. Los artículos de investigación son sometidos a una rigurosa evaluación mediante una revisión doble ciego.

Base, Diseño e Innovación busca visibilizar y promover aquellas experiencias inspiradoras en las que el diseño juega un rol relevante generando innovación, pero también identificar nuevas áreas de desarrollo y potenciales colaboraciones buscando expandir los horizontes del diseño. La revista promueve conversaciones entre distintas disciplinas y congrega a actores relevantes de la academia, la industria, el Estado y las organizaciones civiles, así como profesionales y académicos del diseño y de otras disciplinas proyectuales, para relevar el valor del diseño desde una mirada local y global.

Base, Diseño e Innovación se publica en formato físico una vez al año. Su sección de investigación es arbitrada y se publica en forma digital dos veces al año en la plataforma OJS (Open Journal System). El acceso a los contenidos es abierto y gratuito tanto para los lectores como para los autores.

Las temáticas abordadas en sus últimos números han incluido: Diseño y desafíos globales, Diseño en Latinoamérica, Diseño y patrimonio, Diseño para la educación del siglo XXI, Cobre e Innovación.

Los números especiales de la sección de investigación han sido liderados por reconocidos académicos de diferentes universidades. Las temáticas han abordado Diseño para las ciudades sostenibles, humanas e inteligentes, Materiales emergentes y [bio-diseño], y Diseño, salud y bienestar.

• **Editor: Walter Castañeda M.**

**Mail de Contacto:** walter.castaneda@ucaldas.edu.co - **Colombia**

**Nombre:** Revista Kepes. 20 años de trayectoria

**Institución:** Universidad de Caldas, Colombia

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Esta conversación presenta un panorama que recoge la experiencia de una revista cuyos resultados muestran que su proyecto es fructífero y replicable en el ámbito latinoamericano.

El modo como se ha elaborado el escrito procede de la experiencia en la que un grupo de investigadores decidió poner una disciplina empírica en conversación con los avances en la gestión y producción de conocimiento.

El objeto que se observa en esta charla es la revista, entendiéndola como un caso cuyos resultados permiten pensar que su modelo es replicable, cuyo capital está en 20 años, 27 fascículos y cerca de 600 artículos que abordan problemas de diseño, arte, audiovisuales, arquitectura, pedagogías, sostenibilidad, historias.

La revista Kepes hace parte de un sistema fundamentado en la educación universitaria, formación de maestría y doctoral, además de compartir algunos escenarios con un festival de trayectoria e índole mundial. La revista Kepes, aborda un enfoque relacionado con diseño, imagen, comunicaciones entendidas como disciplinas proyectuales que interactúan con otros

campos generando interacciones inter y transdisciplinarias que motivan novedades en los paradigmas del conocimiento al incentivar metodologías mixtas y dejar preguntas abiertas.

• **MCES. María del Pilar Castro Fragoso,**

**Dr. Leobardo Armando Ceja Bravo**

**Mail de Contacto:** castro\_pilar@uvaq.edu.mx - aceja@uvaq.edu.mx - leobardo.armando.ceja.bravo@gmail.com - **México**

**Cuaderno:** En Síntesis. Cuadernos de Diseño Gráfico

**Subtítulo:** Una herramienta de comunicación sobre el quehacer investigativo de y para la comunidad de la Facultad de Diseño Gráfico - Universidad Vasco de Quiroga

**Institución:** Facultad de Diseño Gráfico, Universidad Vasco de Quiroga

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Como parte del trabajo de la Comisión de Investigación de la Facultad de Diseño Gráfico de nuestra Universidad, se ha considerado la realización de estos cuadernos. El objetivo que se persigue con ello es informar y divulgar no solo a la comunidad Facultad de Diseño Gráfico sobre algunas acciones de investigación realizadas sino también a todo aquel diseñador que, de forma sintética conozca y tome a bien compartirlas. Dichas participaciones han sido dictaminadas previamente para presentarse en diversos foros académicos y de Investigación.

En Síntesis. Cuadernos de Diseño Gráfico, alude precisamente a la compilación de extensión del texto que, tanto estudiantes como profesores han presentado sobre los diferentes ámbitos del diseño y que se podrán encontrar en estas páginas, buscando así la difusión del conocimiento y posible aproximación a los resultados obtenidos del trabajo de investigación.

Creemos que esta acción contribuye en la socialización, puesta en común e información sobre el quehacer investigativo, de tal manera esperamos que así sea y que se amplíe el interés, diálogo y reflexión sobre la pertinencia de la investigación en, para y desde el diseño.

• **Directora: Ivonne Marcella Duque Estupiñán**

**Mail de Contacto:** revistam@ustabuca.edu.co - **Colombia**

**Revista:** Revista M

**Institución:** Universidad Santo Tomás, Colombia

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Revista M es una publicación semestral editada por la Facultad de Arquitectura de la Universidad Santo Tomás, Bucaramanga, con edición continua desde el año 2003, contando con 30 ejemplares publicados hasta la fecha. Nace con el objetivo de proyectar en el escenario académico el pensamiento y las acciones del quehacer profesional del oficio del arquitecto y de sus profesiones afines, mediante la publicación de resultados del ejercicio investigativo, analítico, crítico y propósito de este quehacer. Revista M está dirigida a un público conformado por profesionales y estudiantes del área de la arquitectura, el urbanismo y la planificación urbana y regional. Desde su creación la Revista cuenta con el Número Internacional Normalizado de Publicaciones Seriadas, ISSN 16925114. Además, desde 2016 la Revista también cuenta con el Identificador Digital de Objeto (DOI), dx.doi.org/10.15332/rev.m., ya que está disponible digitalmente,



desde noviembre de 2015, en la plataforma de revistas de Open Journal System de la Universidad Santo Tomás, Bucaramanga.

• **Director: DG Sebastián Alejandro Gallo**  
**Mail de Contacto:** sgallo@uces.edu.ar - **Argentina**

**Revista:** uces.DG Enseñanza y aprendizaje del diseño  
**Institución:** UCES - Universidad de Ciencias Empresariales y Sociales

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** La revista UCES.dg Enseñanza y Aprendizaje del Diseño es una publicación virtual de investigación y divulgación científica, dedicada al campo del diseño y la comunicación visual y enfocada en los desafíos relacionados con la enseñanza y el aprendizaje en estos campos. Es editada semestralmente por la Carrera de Diseño y Comunicación (UCES).

UCES.dg busca también fomentar la Investigación Basada en las Artes (IBA) y la investigación-creación. Los artículos enviados deben contribuir al desarrollo y la aplicación de metodologías de investigación basadas en las artes, que involucren procesos creativos y prácticas de diseño en la generación de conocimiento. Se alienta a los/as autores/as a explorar nuevas formas de abordar la investigación en diseño y comunicación visual, integrando enfoques artísticos y prácticos para enriquecer el campo y promover la innovación en estas disciplinas.

La revista está organizada en secciones estables que incluyen artículos originales, reseñas de libros, entrevistas y portfolios. Los artículos que se envíen deben ser originales, inéditos y pueden ser resultado parcial o final de investigaciones relacionadas con la perspectiva del diseño y sus fundamentos teóricos.

• **Coordinación editorial: Mafe Moscoso y Mariona Moncunill-Piñas**  
**Mail de Contacto:** info.inmaterialdesign@bau.cat - **España**

**Revista:** Recorridos, retos y deseos. BAU Ediciones y la revista Inmaterial

**Institución:** BAU Centro de Artes y Diseño de Barcelona

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** La línea editorial de BAU Centro de Artes y Diseño de Barcelona (España) incluye la edición de publicaciones académicas y divulgativas sobre arte y diseño y la revista académica Inmaterial centrada en investigación artística y en diseño con un foco especial en la investigación basada en la práctica. Esta presentación por parte de la responsable de BAU Ediciones, Mafe Moscoso, y la coordinadora editorial de Inmaterial, Mariona Moncunill-Piñas, compartirán la razón de ser de dichas publicaciones centrándose muy especialmente en los retos y deseos de futuro y en la búsqueda de sinergias y posibilidades de colaboración con otras instituciones.

**14:00 - Sala 2 • Comisión: Educación [D]**

• **Autoras: Dra. Larissa Albuquerque de Alencar, Dra. Greice Rejane Moraes Vaz**  
**Mail de Contacto:** larissa\_alencar@ufam.edu.br - la.alencar86@gmail.com - **Brasil**

**Título:** A representatividade feminina no design amazonense: as egressas do curso de Design da UFAM

**Institución:** Universidade Federal de Amazonas - UFAM

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** O design no Amazonas, tal qual o design no Brasil, é atividade relativamente recente, uma vez que o primeiro curso de graduação na área na região norte foi instalado apenas no ano de 1987, na então Universidade do Amazonas (UA), cuja primeira turma formou-se apenas no ano de 1993, sendo, portanto, a partir desse momento que se iniciou o processo de formação de designers genuinamente amazonenses. Dentre esses estudantes, pouco ou nada se sabe sobre a sua atuação no mercado de trabalho na atualidade, exceto aqueles que optaram pela atividade docente. Nessa perspectiva, esta pesquisa busca identificar, principalmente, o quantitativo de profissionais egressos da UFAM em atividade na área na cidade de Manaus, bem como destacar a mulher e o seu importante papel no design amazônico, tendo em vista que os estudos de gênero no design ainda são escassos e estão longe de ser considerados conclusivos ou suficientes.

**Palavras-chave:** Design; Amazonas; Gênero; Egressas.

• **Autora: Shirley Barreiro Nova**  
**Mail de Contacto:** shirlybarreiro@mail.uniatlantico.edu.co - **Colombia**

**Título:** Estrategias Pedagógicas basadas en el DUA para el fortalecimiento de la Educación Inclusiva en la básica secundaria

**Institución:** Universidad del Atlántico

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** La educación como un derecho fundamental de todo individuo, tal como lo contempla la Ley 115 de 1984 que establece que "se fundamenta en los principios de la Constitución Política sobre el derecho a la educación que tiene toda persona en las libertades de enseñanza".

Respecto a ello, cabe señalar que la educación se debe brindar con estándares de calidad en cada uno de los niveles del sistema educativos, sin importar condición social, género, raza, credo, capacidad intelectual, capacidad física o sensorial. Lo anterior se emplea rompiendo los paradigmas sociales que han sido excluyentes y que han condenado a ciertos grupos vulnerables al olvido y a la discriminación.

Por ende, la educación inclusiva se presenta como una alternativa libre de estigmas que implica el desarrollo de un proceso permanente de reconocimiento de la diversidad encontrada en las aulas de clases. En tal sentido, la educación inclusiva debe otorgar herramientas ajustadas al contexto del aula, teniendo en cuenta las características, habilidades, potencialidades individuales de cada uno de los estudiantes.

• **Autora: Dra. Margaret R. Díaz Muñoz**  
**Mail de Contacto:** efdesigninteriors@gmail.com - **Puerto Rico**

**Título:** Transición curricular del diseño de interiores a la virtualidad mediante el design thinking.

**Institución:** Nova Southeastern University - EDP University of Puerto Rico





**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Un estudio desde la perspectiva fenomenológica que categoriza los objetivos particulares de; competencias, currículo, educación a distancia, factores académicos, experiencias formativas y la percepción del proceso del design thinking. Una vinculación holística fundamentada en la observación (método fenomenológico), en un ciclo de ejecución (design thinking) y los pasos cíclicos de análisis (análisis fenomenológico interpretativo). Para de esa forma converger una modalidad de instrucción de impacto global, una formación profesional relativamente joven, un método y un proceso para solucionar problemas de desarrollo y diseño. Como consecuencia se desarrolló un modelo guía de transición curricular de la presencialidad a la virtualidad sin perder el rigor académico y el desarrollo de competencias específicas del grado. Mientras se determinaban los aspectos que fomentarían la utilización del design thinking como un recurso de operacionalización de la educación a distancia.

Asimismo, De forma concreta aporta al tema del desarrollo curricular para la modalidad de instrucción. Haciendo una aportación al desarrollo de un cuerpo de conocimiento en el tema del diseño curricular basado en competencias disciplinares específicamente para el currículo virtual de programas en diseño. Proveyéndole a los procesos del design thinking una definición con términos académico – curriculares. Siendo así, el modelo guía de transición curricular a la distancia a la vez tiene el potencial de convertirse en un modelo curricular basado en competencias para desarrollar currículos íntegros para la virtualidad (Díaz-Muñoz, 2022).

• **Autor: Catherine Flórez Revelo**

**Mail de Contacto:** catness@udenar.edu.co - gato992@outlook.es - Colombia

**Título:** Diseño de una estrategia lúdica para la enseñanza y fortalecimiento del lenguaje oral y escrito en estudiantes de primer grado

**Institución:** Universidad de Nariño

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El presente proyecto se enfoca en generar, a través del diseño gráfico, herramientas que favorezcan el aprendizaje del lenguaje oral y escrito en niños y niñas en un rango de 6 a 8 años. Para este fin se equiparan teorías y métodos de aprendizaje con elementos formales del diseño, tales como el uso del color y la forma para optimizar los recursos escolares utilizados en el aula para brindar experiencias significativas planteadas gracias al enfoque emocional del diseño como mediador entre el aprendizaje y las experiencias significativas. Así mismo, gracias al ejercicio de interacción social e inmersión en otras disciplinas es posible identificar la importancia de vincular nuestra labor con áreas como la educación, específicamente la de la primera infancia, período en el cual el niño aprende la mayor parte de aspectos básicos para su formación futura, por ende requiere de herramientas que faciliten y mejoren la calidad de su proceso de aprendizaje. El propósito principal de este proyecto es diseñar una estrategia lúdica que optimice la experiencia de aprendizaje del lenguaje oral y escrito en niños de grado primero, a través de una propuesta gráfica integral vinculada al diseño emocional, partiendo del reconocimiento de las necesidades de los estudiantes en cuanto a estas habilidades.

• **Autor: Gustavo Manzi**

**Mail de Contacto:** licgustavomanzi@gmail.com - Argentina

**Título:** Proyecto: Evaluación por pares - Peer evaluation

**Institución:** Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Aulas con muchos inscriptos sumado a trabajos prácticos en equipos puede ser un problema a la hora de calificar de manera justa el aporte individual de cada alumno. La evaluación por pares es un instrumento de evaluación complementario al monitoreo que se hace clase a clase y a las exposiciones orales al cierre del curso. Tiene las siguientes características:

- cada alumno puede calificar su participación y la participación de sus compañeros de equipo (los mismos alumnos son quienes más conocen sobre el grado de participación de cada integrante del equipo - fuente primaria) de manera individual y secreta.

- cada calificación puede ir acompañada de comentarios (información descriptiva)

- el instrumento es flexible y puede adaptarse a diferentes:

- formatos (físico -papel- y virtual)

- materias

- conocimientos evaluados: fuentes consultadas, material entregado, contenidos específicos

- objetivos: incluir propuestas de mejora/sugerencias para la materia

Peer evaluation permite:

A los alumnos

-desarrollar pensamiento crítico autónomo

-brindar feedback constructivo

-aprender de observaciones hechas por compañeros de equipo

A los docentes

-desarrollar contención en dinámicas de grupo

-detectar equipos que trabajaron de manera colaborativa y los que presentaron problemas de integración

-obtener información acerca de la participación de cada integrante de un equipo para una calificación individual más justa

• **Autores: Mallerly Paulette Castro Ruiz, Javier Andrés Sánchez Vite, Gonzalo Abraham Viñan Carrasco**

**Mail de Contacto:** jasanchezv@pucesd.edu.ec - Ecuador

**Título:** Influencia del diseño gráfico en el desarrollo de material didáctico inclusivo para niños con trastorno del espectro autista

**Subtítulo:** Diseño de material didáctico inclusivo para niños con trastorno del espectro autista con referencia a la asignatura de lengua y literatura de la Unidad Educativa Fe y Alegría en la ciudad de Santo Domingo - Ecuador

**Institución:** PUCE - Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Sede Santo Domingo

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):**

Esta investigación se centra en desarrollar material didáctico inclusivo que potencie el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura de niños con Trastorno del Espectro Autista de la

Unidad Educativa Especial Fe y Alegría de la ciudad de Santo Domingo -Ecuador. La metodología tiene un enfoque cualitativo, teniendo como objetivo la recolección de información a partir del análisis de datos mediante instrumentos de investigación como entrevistas a profundidad y observación participante con los estudiantes, docentes y padres de familia.

El material compuesto por dos partes: el primero siendo una base imantada, acompañada con un conjunto de ojos y bocas y el otro un cadáver exquisito acompañado de una serie de palabras imantadas. Este material se enfoca en la asignatura de lenguaje y la construcción de frases cortas, al mismo tiempo ayuda a los infantes en el reconocimiento de sus emociones.

Al concluir se evidenció la relevancia del material diseñado y al implementar el kit de apoyo para reforzar el aprendizaje de los infantes en el área de lenguaje fue un proceso exitoso, superando todas las expectativas establecidas. Los docentes mostraron disposición para utilizar la herramienta en clase, y los estudiantes participaron de manera activa y participativa.

• **Autores: Alejandra Tejada Martínez, Esteban Riaño Arias**

**Mail de Contacto:** alejandra\_tejeda@psicologia.unam.mx - esteban235@gmail.com - **México**

**Título:** El dibujo como herramienta para fortalecer la atención en clase: propuesta didáctica para estudiantes de Tercer Grado de Primaria

**Institución:** Universidad Nacional Autónoma de México y Universidad Pontificia Bolivariana

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El presente estudio tuvo como objetivo describir, indagar e identificar las posibilidades del dibujo como herramienta para fortalecer la atención en niños de 8 y 9 años de edad que cursan el tercer grado de Educación Básica; así como proponer actividades didácticas que puedan realizarse en las sesiones de clase. El diseño del estudio es de tipo cualitativo con un alcance descriptivo. Se trabajó con 20 estudiantes de grado tercero de la Institución Educativa (IE) Marino Renjifo Salcedo, sede Antonia Santos, en Valle del Cauca, Colombia. Se reconoce que el desempeño de los estudiantes en el aula está asociado a múltiples factores que influyen de manera directa en los procesos de aprendizaje, siendo uno de ellos, la atención. Por otra parte, se aborda la relación que existe entre el dibujo como forma de representación y los beneficios que supone la enseñanza y aprendizaje de ésta y de otras formas de representación propias de las artes dentro de las propuestas curriculares.

---

**16:30 - Sala 1 • Comisión: Arquitectura [C]**

---

• **Autor: Sebastián Aguilar Medina**

**Mail de Contacto:** Sebastian.aguilar@up.ac.pa - **Panamá**

**Título:** Sistemas constructivos tradicionales como solución de problemas de salud y climáticos en las viviendas.

**Institución:** Universidad de Panamá

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Esta ponencia se trata de uno de los iconos en la arquitectura de inicios de Siglo

XX en Panamá, específicamente en la ciudad de Santiago de Veraguas, Provincia de Veraguas. La Escuela Normal Juan Demóstenes Arosemena en un principio denominada Escuela Normal de Señoritas. Estaremos analizando sus teorías y conceptos del diseño arquitectónico, el contexto de la época y lugar donde fue ubicada, su evolución, la identidad que representa para un pueblo y el arte que la decora en sus fachadas y vestíbulo que la hicieron merecedoras de ser declarada Monumento Histórico Nacional en 1984. Fundada en 1938, hoy cruza por momentos de gloria y por muchos desafíos del tiempo que deben ser afrontados de manera profesional y con mucha investigación.

• **Autoras: LDI. Vania Rebeca Anaya Hernández,**

**Dra. Irsa Daniela Botello Arredondo**

**Mail de Contacto:** vaniaanayah@hotmail.com - id.botelloarredondo@ugto.mx - **México**

**Título:** Configuración de conceptos aplicables en la planeación de espacios interiores

**Subtítulo:** Proceso de conceptualización para la ejecución del interiorismo

**Institución:** Universidad de Guanajuato, División de Arquitectura, Arte y Diseño, Departamento de Diseño, Programa Educativo de la Licenciatura de Diseño de Interiores

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Los espacios interiores tienen vida, un olor específico, un fin determinado, provocan, estimulan y generan emociones y sensaciones en el usuario que los habita, ya sea por un instante o por una temporada más larga, todos, en algún momento hemos formado parte de la vivencia del diseño interior. ¿Cuál es el papel del interiorista en la tarea de configurar entornos que más que ser un lugar para estar se conviertan en una verdadera aventura? ¿De qué herramientas nos apoyamos para la creación de proyectos con alto valor creativo? Y finalmente, ¿cómo analizamos, organizamos y estructuramos la información que tenemos al proyectar para generar ideas formales en cada aspecto que forma parte de un ambiente, y que en su conjunto se convierten en esa añorada "vivencia completa, personalizada y funcional" para su habitante? Después de todo, es importante reconocer que justo ahí, en el centro de esa estructura, el proceso de conceptualización nace y crece para dar vida a experiencias que existen en forma de espacios interiores.

• **Autora: Andrea de los Milagros Galarza**

**Mail de Contacto:** andreagalarza2000@yahoo.com.ar - **Argentina**

**Título:** Las heurísticas del diseño figuras, memorias y materias activas, y sentido: trazas de los bordes ribereños

**Subtítulo:** Dentro del desarrollo de la tesis doctoral: Atmósferas contemporáneas de los bordes ribereños santafesinos: Direcciones de la estética en la Laguna Setúbal, los ríos Santa Fe y Colastiné en torno a fuerzas territoriales, energías y clima

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** La heurística a través del diseño se propone como sentido de búsqueda de exploración, a través del desarrollo de las lógicas formales del espacio urbano.



La cuarta posición postulada (Doberti, R) incluye al proyecto como prefiguración o planificación del entorno humano; dentro de estas lógicas constitutivas del diseño se encuentran la función, la tecnología y la lógica del espacio (como configuración y significación).

La búsqueda de sentido en las exploraciones formales propuesta cómo algo que acompaña al proceso de diseño; e influye en la toma de decisiones que ocurren en el despliegue, análisis y reconfiguración de las lógicas formales de las exploraciones. Este sentido prospectivo que aparece es propio del proyecto (Cravino, A) y la planificación como esa proyección hacia un futuro y se propone trabajar como una tercera articulación en las lógicas del espacio. Es decir, la lógica formal del espacio se puede considerar como configuración, significación y sentido en la transformación formal en el proceso de diseño, en este trabajo se indaga sobre las heurísticas de las trazas de los bordes ribereños, según las lógicas formales de las transformaciones dadas y de las posibles bioformas del diseño a través de figuras, memorias y materias activas y sentido.

• **Autores: Mireya Lauren Gareca**

**Apaza, Marcial Andrade Cueto**

**Mail de Contacto:** gareca.mireya@usfx.bo - mireyagareca@gmail.com  
Bolivia

**Título:** Material ecológico: ladrillos elaborados con suelo-cemento y polietileno tereftalato (PET)

**Institución:** Carrera de Diseño de Interiores, Carrera de Ingeniería en Medio Ambiente, Facultad de Arquitectura y Ciencias del Hábitat, Universidad San Francisco Xavier de Chuquisaca

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** La industria de la construcción es una de las más contaminantes en el planeta, razón por la cual es importante que los nuevos materiales tengan un ciclo de vida circular y con bajo impacto en el medio ambiente. Por esta razón, el objetivo de esta investigación se centra en obtener un ladrillo de suelo-cemento con incorporación de PET que presente las características mecánicas similares a los ladrillos cerámicos del mercado. El enfoque de investigación corresponde al cuantitativo, se utilizó el método experimental, para obtener las propiedades mecánicas de resistencia a la compresión, densidad y absorción, mediante el análisis de tres tipos de dosificaciones, TRAT1, TRAT2, TRAT3 y la dosificación testigo SIN. PET, se realizó el análisis de resultados y representación gráfica con RS-tudio. Los resultados obtenidos demuestran que es posible mejorar las propiedades relativas a la compresión de un ladrillo de suelo-cemento mediante la incorporación de PET al 3%, adicionándose las bondades del suelo natural como: inercia térmica, propiedad acústica y vida circular de este material.

**Palabras Clave:** Medio ambiente, Tereftalato de polietileno, ladrillo ecológico, suelo natural, cemento.

• **Autora: Dra. Arq. Leonor Grañana**

**Mail de Contacto:** leonor.granana@um.edu.ar - Argentina

**Título:** Desarrollo de los aspectos perceptivos y simbólicos referidos a los Patrones de uso para lograr la Atractividad del sector y la Apropiación del usuario.

**Caso:** Plaza Fundacional y 4° Sección de la Ciudad de Mendoza

**Institución:** UM - Universidad de Mendoza

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** La Atractividad es el potencial del espacio público, que se materializa a través de la concurrencia efectiva de los usuarios y depende de la habitabilidad del mismo.

Además, los conceptos de Apropiación del espacio y el Apego al lugar, se refieren a cómo se integran las relaciones cotidianas con el espacio y dependen de las diversas actividades que realizan los usuarios al interactuar entre sí con fines sociales y culturales. De allí que: "Lo que hace exitoso un espacio público es, por un lado, la diversidad de las personas que lo usen y por otro, la variedad de interrelaciones que en él se desarrollen".

La implementación de los Patrones de uso en el caso de estudio, con aspectos perceptivos y simbólicos influyen en cada persona o grupo como proceso de interacción con el espacio considerado, son evaluados a través de encuestas, para favorecer la apropiación del usuario local, e incrementar la atractividad del sector.

• **Autor: Ma. Arq. Pedro Güereca García**

**Mail de Contacto:** pgg\_01@hotmail.com - México

**Título:** Mito y arquitectura. Aproximación a los mitos y su incidencia en los ámbitos del diseño arquitectónico

**Institución:** Universidad Nacional Autónoma de México Programa de Maestría y Doctorado en Arquitectura

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** En el campo del diseño arquitectónico abundan los mitos que describen al diseñador, a la práctica del diseño y sus productos; son las creencias con las que, consciente o inconscientemente, enseñamos y aprendemos, realizamos las prácticas y le damos valor a los productos. Por ello, es relevante investigar a los mitos, entender qué son y cómo conforman el imaginario con el que pensamos y actuamos en el campo del diseño arquitectónico. El trabajo de investigación se centra en entender y caracterizar que son los mitos y como se pueden identificar dentro de los discursos y enunciados de los y las arquitectas que buscan describir al diseño arquitectónico desde de sus contextos históricos y culturales, para aproximarnos a entender las creencias que originan los enunciados y como estos conforman los nuevos mitos sobre el diseño arquitectónico en sus diversos ámbitos.

• **Autor: Miguel Jurado**

**Mail de Contacto:** migueljurado.arq@gmail.com - mjurad@palermo.edu - Argentina

**Título:** El doble discurso de la Confitería del Molino. Un análisis semiótico de la arquitectura art nouveau de Buenos Aires

**Institución:** Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Este artículo analiza la Confitería del Molino, construida en 1917 en Buenos Aires,



Argentina, en estilo art nouveau. El presente estudio se realiza desde una perspectiva semiótica que permite entender la arquitectura de la envolvente del edificio como un discurso y distinguir dos tipos de mensajes, uno dirigido al observador primario, el espectador, y otro al observador secundario, el experto. Ambos discursos muestran la tensión entre el estilo original importado de Europa y su adecuación a las necesidades de Buenos Aires de la Belle Époque, las consistencias sociales del momento y el nuevo programa de recreación para la clase media naciente. En la presente investigación se identifican las marcas y las huellas de las condiciones de producción del discurso de la envolvente arquitectónica del edificio, como el uso de formas, materiales, tecnologías, alegorías y simbolismos. Finalmente, a partir del análisis de esas marcas y huellas, se reconocen los procesos productivos que subyacen en la elaboración de la arquitectura del edificio. Se busca entender cómo se construye el sentido del discurso a partir de las condiciones de producción y las huellas presentes en el mismo.

• **Autor: Jatziri Márquez Cervantes**

**Mail de Contacto:** arq.jmarquezc@gmail.com - México

**Título:** Crítica a la Producción Arquitectónica del Siglo XXI en las Sociedades Hipermodernas

**Subtítulo:** El Hiperconsumo, la Aceleración y la Liqueidez en la Actividad de Diseño

**Institución:** UNAM - Universidad Nacional Autónoma de México

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** En particular, para algunos autores las primeras tres décadas del siglo XXI han sido caracterizadas como una siguiente fase de la postmodernidad, una era hipermoderna. En concreto, algunas de las características socio-productivas de este tipo de sociedades se agrupan en el hiperconsumo, la aceleración y la liqueidez. Es posible que, ante este panorama contextual la producción arquitectónica de entornos-ambientes, así como la actividad de diseño se ven incidida por las características socio-productivas en donde se lleva a cabo. Para ilustrar mejor, cabe recordar el incremento en la producción de arquitectura escultórica y el entendimiento del diseño a partir de la moda, la renovación constante, las obsolescencias, lo efímero, lo flexible, lo seductor, la sobreestetización y el hiperespectáculo. Hecha esta salvedad, la presente investigación tiene la finalidad de conocer sobre el contexto socio-productivo hipermoderno en donde se inscribe la producción arquitectónica, así como la actividad de diseño. De esta manera, se elaboran dos preguntas principales que conducen el trabajo de investigación desde el marco socio-filosófico: ¿Cómo es la producción arquitectónica en el siglo XXI para las sociedades capitalistas hipermodernas? ¿Qué implicaciones tiene el hiperconsumo, la aceleración y la liqueidez en la actividad de diseño arquitectónico?

**16:30 - Sala 2 • Comisión: Diseño Industrial [B]**

• **Autor: Nicolás González Bergez**

**Mail de Contacto:** nicolasgbergez@gmail.com - ngonzalez@docentes.frgp.utn.edu.ar - Argentina

**Título:** Sistema automático óptico selectivo de malezas, para el control de fitosanitarios en la agricultura de precisión.

**Subtítulo:** Diseño de sensor óptico de aplicación selectiva para la agricultura de precisión.

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Me encuentro el diseño y desarrollo de un producto, que busca optimizar la utilización de los recursos fitosanitarios para el control de maleza en el sector agropecuario. El producto detecta las malezas, permitiendo así poder enviar una señal a un comando de electroválvulas, que solo habilitan la dosificación de herbicidas en el lugar preciso. De esta forma se utiliza menos químico y menos agua, contribuyendo así con el medio ambiente. Este producto reduce la utilización de herbicidas hasta en un 80 %. El producto fue presentado como prototipo en Expoagro 2023, y en agroactiva 2023. Actualmente nos encontramos en la etapa de realización de pruebas dinámicas en campo. El trabajo se lleva a cabo junto a grupo interdisciplinario, donde mi función es encargarme del diseño del Housing y el diseño mecánico de los soportes. Me encontraría como responsable del diseño de producto. Luego se encuentra un equipo de ingeniería electrónica y mecánica a cargo del hardware y software internos.

• **Autor: Wolfgang Alejandro Breuer**

**Mail de Contacto:** wbreuer@ubiobio.cl - Chile

**Título:** Metafísica concatenada y la irrupción en el espacio cotidiano. Experiencia morfológica espacial

**Institución:** Carrera de Diseño Industrial de la Universidad del Bío Bío, Concepción Chile.

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** La presente investigación morfológica está incluida en el desarrollo de la exploración "Metafísica concatenada y la irrupción en el espacio cotidiano. Experiencia morfológica espacial" donde su principal objetivo es generar iniciativas académicas que buscan ampliar el horizonte de exploración de la escuela de Diseño Industrial de la Universidad del Bío Bío. Los fundamentos pertenecen a la discusión de la formación práctica y teórica que se realiza junto con los estudiantes, destacando la relación existente entre el espacio y la significancia de la materia en el espacio, desde las etapas productivas tradicionales hasta una unidad expositiva de reflexión de la forma en el espacio.

Esta investigación se enfoca en la experiencia física del cuerpo y la dimensión abstracta de una unidad material concatenada de múltiples unidades desde donde se desprenden resultados que provocan la percepción individual del sentido plástico para el alambre y la madera.

Esta experiencia morfológica de los estudiantes en los cursos de Teoría y Semiótica del Diseño y de Procesos Productivos Industriales, ha producido un intervalo intelectual en la comprensión epistemológica del diseño, enriqueciendo el dominio de la materia y la forma a partir del recorrido visual, trascendiendo hacia nuevas posibilidades de comunicación de los objetos.

• **Autor: Dra. Norma Alejandra González Vega**

**Mail de Contacto:** alejandra.vega@uaslp.mx - Brasil

**Título:** Capacidades modulares en la industria del mueble de madera

**Subtítulo:** Aplicación de la matriz de capacidades modulares

**Institución:** Universidad Autónoma de San Luis Potosí

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Modularización es el proceso de división de un diseño de gran tamaño en unidades coherentes "módulos" que pueden funcionar juntos como un todo integrado. Un módulo es un conjunto de partes que se interrelacionan estructuralmente entre sí para conformar una unidad que se integra en un sistema más amplio, en el que interactúa con otros módulos a través de nexos funcionales. Esta investigación presenta dos resultados: primero el diseño de una taxonomía de capacidades modulares en el diseño, y segundo, la aplicación y validación de esta propuesta en el análisis de las capacidades modulares en la industria del mueble de madera; en específico el caso de dos grandes empresas productoras de mueble residencial. Ambas empresas han ofrecido sus productos a nivel nacional e internacional, lo que les llevó no solo a establecer la calidad dentro de sus objetivos, sino que también necesitaron de establecer estrategias de gestión productivas y de capacidades modulares para mantenerse competitivas en su mercado. Este documento centra su atención en el esfuerzo tecnológico de las empresas y analiza las capacidades que han desarrollado en diferentes áreas como la configuración, producción, el producto y en la comercialización.

• **Autor: Mariana Ayelén Manavella, María del Pilar Soto**

**Mail de Contacto:** marianamanavella11@gmail.com - pilarsototonini@gmail.com - **Argentina**

**Título:** Cadena de valor ampliada aplicable a productos de triple impacto con Potencial de transferencia a empresas privadas

**Subtítulo:** Protocolo modelo de transferencia desde la escuela municipal de economía circular a empresas

**Institución:** Escuela Municipal de Economía Circular

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** La Escuela Municipal de Economía Circular procesa residuos sólidos urbanos y scrap industrial a través de estrategias de producción y consumo basado en la optimización y revalorización de los mismos, permitiendo la circularidad de los materiales en la ciudad de Córdoba. La planta presenta una gran diversidad de procesos productivos y materiales, que por medio del diseño industrial son pensados, procesados y transformados para la fabricación de productos de triple impacto.

Analizando dichos productos existentes, nos encontramos frente a aspectos que sólo consideran al producto aislado, imposibilitando el cumplimiento del ciclo de economía circular en su totalidad, haciendo que estos no sean aplicables a grandes escalas de producción. De allí surge la necesidad de aplicar una cadena de valor ampliada en cada producto, generado por la institución, donde se consideren todos los aspectos. El objetivo a largo plazo, es transferir a empresas colaboradoras, el producto y aquellos aspectos relacionados; desde su ideación, fabricación, regreso a sitio para asegurar su circularidad y lograr una transferencia completa y efectiva. De esta manera podremos implementar el protocolo de transferencia, la planta continuará con la generación de nuevos proyectos y acompañar con asesoramiento a las empresas a las que se les transfirieron.

• **Autor: D.I. Miguel Angelo Muñoz Girón**

**Mail de Contacto:** astrid.martinez2@unipamplona.edu.co - Miguel.muñoz@unipamplona.edu.co - **Colombia**

**Título:** Sistema de recolección de residuos de filamento de impresión 3D, para su adecuada disposición final

**Subtítulo:** Recolección de residuos de impresión 3D

**Institución:** Universidad de Pamplona

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** La impresión 3d es una tecnología que día a día va subiendo su auge, implementándose tanto en universidades como empresas, siendo esta un proceso para desarrollar productos donde antes solo se usaba para prototipado rápido. Si bien, muchos usuarios adquieren impresoras 3d, vemos reflejado también el aumento de residuos de filamento 3d, donde afectan factores por mala impresión, soportes utilizados para algunas piezas, etc.

Aunque los filamentos de impresión 3D son biopolímeros, estos se degradan en condiciones específicas, por tanto, es probable que en los basureros simplemente genere mucho más volumen, aumentando la cantidad de desechos que pueden ser soportados. El aumento de residuos es un problema que ha crecido, ya que, aunque lo que hoy consideramos un residuo inofensivo, se puede volver un problema mayor en el futuro, como es el problema actual, sobre los residuos de plástico que, al ocupar mucho espacio en basureros, generan contaminación y muchos problemas ambientales actuales.

Así, se puede plantear que todo residuo debe cuantificarse y clasificarse para su correcta disposición, ya que los materiales de impresión 3D tienen propiedades distintas.

El proyecto plantea el diseño e implementación de un sistema de recolección de residuos de filamento de impresión 3D para su adecuada disposición final.

Actualmente, no existen puntos autorizados para la recolección de estos residuos, lo que resulta en su disposición en basureros y contaminación. El objetivo es investigar y recopilar datos para establecer rutas de recolección eficientes y seguras, dedicadas a intervenir en la adecuada disposición de estos materiales, para que en un futuro no generen un problema mayor y se logre intervenir a tiempo.

De acuerdo a lo planteado, como primera instancia se pretende analizar información derivada de artículos relacionados a el tema principal que sería la impresión 3D, para encontrar ideas principales e información pertinente para el proyecto, para poder dar paso a encuestar usuarios de impresoras 3d en la ciudad de pamplona, todo esto con el fin de conocer parámetros como son la cantidad de residuos, disposición final, tipo de filamento, zona donde se ubican, para poder desarrollar las rutas y sistemas que serán adoptados.

• **Autor: Álvaro Fernando Endara Viteri, Paula Sabrina**

**Mejía Carrera, Natalia Paulina Palacios Plaza**

**Mail de Contacto:** npalacios@itsa.edu.ec - investigacion@itsa.edu.ec  
**Ecuador**

**Título:** Diseño de zapatos de tacón con plataforma para jóvenes adolescentes de baja estatura en la Escuela de Certámenes Teen de FN Misses en la ciudad de Quito, Ecuador

**Institución:** Instituto Superior Tecnológico San Antonio, TESA

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo el diseño de zapatos de tacón con plataforma que satisfagan las preferencias estéticas, comodi-



dad y seguridad de mujeres adolescentes de baja estatura participantes en la Escuela de Certámenes de FN Misses de la ciudad de Quito.

Para empezar, se investigó las preferencias estéticas y necesidades específicas de las adolescentes, así como los desafíos que enfrentan en relación con el calzado. Se realizó un análisis exhaustivo de diseños actuales y tendencias de moda como base para el desarrollo de los diseños de zapatos de tacón con plataforma, explorando alturas, tipos de plataforma y materiales, tomando en cuenta de manera personalizada las diferentes tallas y anchos para adaptarse a la variedad de pies entre las adolescentes.

Los diseños se sometieron a pruebas rigurosas durante todo el proceso, evaluando comodidad, seguridad y durabilidad, teniéndose resultados importantes en base a encuestas aplicadas a las usuarias finales. En los diseños presentados se utilizaron colores neutros como beige y negro, y los materiales como cuero, satín y vinil en base a ajustes y mejoras solicitados. Finalmente, se realizó la creación de la marca, plan de lanzamiento y producción del calzado, con las respectivas estrategias de comercialización y marketing.

• **Autores:** PhD. Alonso Peñaherrera, PhD. Roberto Moya

**Mail de Contacto:** ca.penherrera@uta.edu.ec - rc.moya@uta.edu.ec  
Ecuador

**Título:** Análisis morfológico del diseño de vehículos. Una exploración de las principales tendencias y desafíos

**Institución:** Universidad Técnica de Ambato

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El artículo presenta una revisión del diseño de vehículos mediante un enfoque morfológico, con la finalidad de explorar las tendencias, evolución apariencia y principales desafíos contemporáneos en la industria automotriz a nivel mundial. A través de un estudio retrospectivo y prospectivo, se examinará cómo la forma y la función se entrelazan en la morfología de los coches, en donde se destacan las características distintivas o rasgos de similitud que han definido la identidad dentro de este contexto. Además, se abordará la relación entre el diseño de automóviles y la estandarización de la forma, para proponer perspectivas innovadoras en función de mejorar la competitividad y fomentar la innovación en el sector. El análisis morfológico no solo ofrece una visión detallada del panorama actual del diseño de autos, sino que también, proporciona una base para futuras investigaciones y desarrollo en la industria automovilística.

• **Autores:** Liliana Romero Guzmán, Jesús

**Enrique De Hoyos Martínez**

**Mail de Contacto:** lromerog@uaemex.mx - jedehoyosm@uaemex.mx  
México

**Título:** Diseño de sistema solar de disco parabólico para generación de energía eléctrica en vivienda

**Institución:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Universidad Autónoma del Estado de México

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El objetivo de la presentación es mostrar avances del desarrollo de un proyecto

basado en el diseño de un sistema solar de disco parabólico para la generación de energía eléctrica en viviendas, el cual representa un avance significativo en la investigación de fuentes renovables. Este proyecto innovador busca aprovechar la energía solar de manera eficiente mediante la concentración de los rayos solares a través de un disco parabólico, que actúa como reflector. La tecnología utiliza una superficie curva para dirigir la luz solar hacia un punto focal, donde se coloca un receptor térmico para convertir el calor en energía eléctrica.

Los beneficios de este sistema son notables. En primer lugar, la eficiencia mejorada de captación solar permite una mayor generación de energía en comparación con los métodos convencionales. Además, al ser adaptable a entornos residenciales, proporciona a los hogares una fuente de energía sostenible y autónoma. Esto no solo reduce la dependencia de fuentes no renovables, sino que también contribuye a la disminución de emisiones de gases de efecto invernadero.

El proyecto de investigación sobre el sistema solar de disco parabólico destaca por sus avances prometedores y sus beneficios significativos, ofreciendo una alternativa eficiente y sostenible para la generación de energía eléctrica en el ámbito residencial.

**19:00 - Sala 1 • Comisión: Audiovisual**

• **Autor:** Juan Diego Andrango

**Mail de Contacto:** juand122686@hotmail.com - juan.andrango@udla.edu.ec - Ecuador

**Título:** Cartografiar la memoria. Talleres lúdicos y desarrollo de audiovisuales en comunidades originarias de Abya Yala

**Instituciones:** USP - Universidade de São Paulo, Brasil - Universidad de las Américas, Ecuador

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** La incidencia actual de las nuevas tecnologías en las personas y las distintas posibilidades de uso y usabilidad que se les puede otorgar es muy amplia, inminentemente e importante en el caso de los pueblos originarios de Abya Yala América). En este sentido, con el afán de recobrar y re-significar los sentidos y los conocimientos ancestrales de estas comunidades, se realizan visitas durante un tiempo para realizar por medio de talleres lúdicos artísticos conocimiento y reconocimiento de los territorios, plantas medicinales, alimentación, vivienda, etc. Para luego desarrollar guiones visuales y posteriormente documentales que permitan informar a la sociedad sobre el papel importante que los pueblos originarios practican desde sus cosmovisiones y cosmogonías en el cuidado y respeto con su materialidad, la naturaleza y por supuesto el ser humano. Al final del proceso, se han construido de manera colectiva varios audiovisuales y se está actualmente trabajando en una animación digital para niños y niñas de las comunidades y de la sociedad en general.

**Palabras clave:** Cine; memoria; indígenas; comunidad.

• **Autor:** Raul Camacho Cuzquen

**Mail de Contacto:** raucacu@gmail.com - grc.cuzquen.2018@aluno.unila.edu.br - Argentina

**Título:** Living in Bondage (1992)

**Subtítulo:** Pieza clave de la industria cinematográfica nigeriana

**Institución:** Universidad de Buenos Aires



**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El presente trabajo académico analiza cómo *Living in Bondage* (1992) se convirtió en la obra pionera del cine nigeriano, destacando por sus elementos pioneros, como el hecho de ser el primer largometraje realizado en una lengua local (igbo) que exploraba el controvertido tema de los rituales de magia negra, atrayendo la atención y las críticas del público. Desempeñó un papel clave en la industria, al ser capaz de rivalizar con el dominio de las películas extranjeras, que durante mucho tiempo dominaron las carteleras y la atención del público local. También fue fuente de inspiración para futuras producciones y cineastas. Marcando un hito en la historia de esta industria africana.

• **Autor: Alejandro Flores Solís**

**Mail de Contacto:** jando37@gmail.com - aflores@uaemex.mx

**México**

**Título:** Construcción de imaginarios en la cinematografía. Ciudad, pobreza y desigualdad

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El presente escrito es una reflexión sobre la construcción de imaginarios vinculados a la ciudad, la pobreza y la desigualdad a partir de la producción cinematográfica realizada durante el periodo denominado Época de oro del cine Mexicano. Para ello se toma como referencia la producción fílmica de Ismael Rodríguez, de manera específica la trilogía de *Nosotros los pobres*, *Ustedes los ricos* y *Pepe el Toro*.

Las dinámicas socioespaciales que adquiere el desarrollo de las ciudades durante las primeras tres cuartas partes del siglo veinte, van a compañadas de procesos y representaciones socioculturales que tienen como conectores memorias y experiencias colectivas que constituyen aprendizajes contextuales, que derivan a su vez en construcciones sociales y narrativas estructuradas desde la cinematografía que perduran hasta hoy día como pensamientos discursivos sobre la desigualdad.

Este trabajo forma parte de los proyectos que se vienen desarrollando por parte del cuerpo Académico: Estudios interdisciplinarios sobre artes escénicas, visuales y literarias: Poética, género y cultura, de la Escuela de Artes Escénicas de la UAEMEX.

• **Autor: Andrea Verónica Mardikian Giase**

**Mail de Contacto:** andreamardikian@hotmail.com - andreaverónica-giase@gmail.com - **Argentina**

**Título:** Supuestos que operan en la precarización de las condiciones laborales de actores y actrices en la gestión del teatro alternativo en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires a partir de noviembre del 2020, fecha de reapertura de los teatros luego de la pandemia.

**Institución:** Universidad de Buenos Aires, Facultad Filosofía y Letras

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** La propuesta nace de la reflexión sobre mi experiencia como artista del teatro alternativo en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Como actriz me ocupé de ahondar en mi naturaleza humana, esa gigantesca formación invisible susceptible a ser transformada en visible cuando es estimulada por las intenciones expresivas de un acontecimiento teatral. En el proceso se

tejen relaciones y tensiones entre los diversos agentes - los intérpretes, el autor del texto dramático, el director, el dueño de la sala, el productor, el agente de prensa, los medios de comunicación, el público- que configuran la totalidad de la gestión teatral. Este proyecto de investigación se concibe con el objetivo de identificar ciertos supuestos que subyacen y operan en la gestión del teatro alternativo en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Tales conjeturas permanecen enmascaradas bajo las nociones de libertad y autonomía (Lorey, 2006) e invisibilizan (y naturalizan) la precarización de las condiciones laborales de los artistas en el circuito alternativo.

• **Autor: Mariesther I. Muñoz Phi**

**Mail de Contacto:** mariesther.munoz@gmail.com - **Puerto Rico**

**Título:** La producción técnica y el diseño escénico

**Subtítulo:** La educación a través del proceso del montajes de presentaciones escénicas

**Institución:** Universidad del Sagrado Corazón

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El diseño debe basarse en la búsqueda de la solución a un tema de interés, a cierto problema o a una dificultad. Es por eso por lo que durante el año 2023, como profesora del curso TEA 334-Producción Técnica, estuve trabajando con una dinámica de construcción de ideas, a la vez que utilizaba los ejercicios de clases para el desarrollo de presentaciones escénicas realizadas por los estudiantes. La dinámica consistía en la identificación de problemas sociales, la búsqueda de información, el aprender haciendo, el trabajo en equipo y el desarrollo de una idea para presentarla ante un público. Esto presentó un reto y una motivación al estudiantado, ya que no solo estarían aprendiendo sobre las bases de la producción técnica teatral, sino que estarían poniendo en práctica el conocimiento que iban adquiriendo en cada clase para al final del curso presentar sus ideas y propuestas, de una manera física y ante un público que sería testigo del desarrollo de cada uno como estudiantes aplicados y creativos en las artes escénicas. Las inspiraciones y presentaciones finales recorrieron los campos del teatro, música, artes visuales y comunicaciones, logrando 18 piezas distintas donde cada uno logró soluciones representativas a sus respectivos temas escogidos.

• **Autor: MSC. Gerónimo Reyes**

**Mail de Contacto:** geronimoreyes@gmail.com - **Venezuela**

**Título** El Discurso Lumínico En Dramo

**Subtítulo:** Espuma de Champagne, La zaranda y Hotel Inframundo

**Institución:** Universidad Central de Venezuela

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** La iluminación escénica cumple una triple función en el edificio teatral: expresiva, plástica y funcional. Con la presente investigación, proponemos un acercamiento al discurso lumínico de la agrupación venezolana de teatro danza DRAMO, a través del estudio del diseño de iluminación en las obras *Espuma de Champagne* y *La zaranda*, de Miguel Issa, y *Hotel Inframundo* de Leyson Ponce, según la visión de los diseñadores David Blanco, Carolina Puig y Lina Olmos. El análisis de estos tres creadores



se centra en la conformación de sus particulares lenguajes desde sus propias referencias y experiencias profesionales, y de acuerdo con la conceptualización de la obra coreográfica de sus autores.

• **Autor: Jaime Andrés Táutica Gómez**

**Mail de Contacto:** jtautiva@gmail.com - México

**Título:** El cine mexicano de la época de oro y su influencia en la violencia cultural en Colombia

**Subtítulo:** La construcción de un modelo de desarrollo de productos para su divulgación

**Institución:** Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM)

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Este proyecto de investigación-producción surge de la pregunta ¿Se podría considerar al cine mexicano de la época de oro como un factor influenciador en la violencia cultural hacia la mujer en Colombia? para responderla es necesario en un principio, reconocer el contexto social colombiano en el que el cine mexicano de aquella época (1936 a 1957) llegó a participar en la cultura, así como las razones de este fenómeno; identificar los principales discursos y estereotipos respecto a la mujer, en las representaciones femeninas dentro de las películas mexicanas de mayor éxito comercial en Colombia durante la época; reconocer las creencias y actitudes que dichos discursos y estereotipos impulsan, así como las conductas que estas pueden gestar y finalmente, identificar la reproducción de dichos discursos y estereotipos en la cultura local, a través de su presencia en productos culturales como caricaturas, avisos publicitarios y chistes en medios impresos de circulación local en Colombia.

• **Autores: Ph.D. Galo Vásconez Merino,**

**MsC. Antonella Carpio Arias**

**Mail de Contacto:** galovasconez77@gmail.com - Ecuador

**Título:** Representaciones sociales en cinematografía iberoamericana y ecuatoriana

**Institución:** Universidad Nacional de Chimborazo. Instituto Superior Tecnológico José Ortega y Gasset

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** La exploración de las representaciones sociales en cinematografía iberoamericana y ecuatoriana es crucial, ya que el cine no solo refleja la realidad, sino que también moldea percepciones y construye identidades culturales. Analizar cómo se representan temas como la diversidad, el género, diversidades y problemáticas sociales en estas cinematografías permite comprender cómo se construyen y transmiten valores, contribuyendo así a una comprensión más profunda de las dinámicas socioculturales en estas regiones específicas. Además, al destacar las representaciones cinematográficas, se promueve la reflexión crítica sobre la influencia del cine en la sociedad y cómo puede contribuir al diálogo intercultural y a la construcción de una narrativa propia en el contexto ecuatoriano y en el ámbito iberoamericano en general. Dentro de este proyecto se ha trabajado con el Semillero de investigación "Cine y Televisión", y se han obtenido resultados interesantes sobre cinematografía actual.

• **Autor: Juan Manuel Velis**

**Mail de Contacto:** juan.velis96@gmail.com - Argentina

**Título:** Estereotipos que acechan: una revisión a la representación formal en el cine latinoamericano

**Institución:** Instituto de Investigación en Producción y Enseñanza del Arte Argentino y Latinoamericano (IPEAL), Cátedra de Guion 3, Artes Audiovisuales, Facultad de Artes, UNLP

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El proyecto se propone analizar la dimensión del estereotipo en la configuración de lo latinoamericano desde las Artes Audiovisuales, atendiendo a producciones cinematográficas recientes, situadas, y estudiando cómo se abordan estas cuestiones en la enseñanza artística del nivel universitario (tomando como referencia mi Adscripción a la cátedra de Guión 3, de la carrera de cine de la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de La Plata). En tal sentido, se plantea una revisión crítica del latinoamericanismo como modelo de representación en el cine, problematizando este aspecto a la luz de la noción de estilo (Steimberg, 1993), para así incentivar a fortalecer un posicionamiento pedagógico creativo que supere las dicotomías forma-contenido, centro-periferia y teoría-práctica. En esta línea, se promueve una indagación en las consignas de los Trabajos Prácticos de la asignatura, articulando con producciones de los estudiantes y trazando un reenvío a películas latinoamericanas recientes que resultan relevantes para ser consideradas desde sus aspectos expresivos y su dimensión poética (Tassara, 2015).

En síntesis, la propuesta de análisis y debate promueve la ampliación de una mirada estética y sensible que reconoce aportes interdisciplinarios en el marco de la facultad, procurando discutir ciertas dimensiones de análisis asentadas en modelos pedagógicos universales que siguen mereciendo una revisión y reflexión consciente -más aún en los fragmentarios, virtuales e hipermediatizados tiempos que corren.

• **Autor: Miguel Nigro y Alicia Vera**

**Mail de Contacto:** miguelnigro@fibertel.com.ar - escenografa.aliciavera@gmail.com -Argentina

**Título:** Conclusiones parciales para el desarrollo de un modelo aplicativo entre los sistemas de producción y la escenografía teatral

**Institución:** Departamento de Artes Visuales, Universidad Nacional de las Artes. UNA

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Los diversos aspectos de la práctica escenográfica y de la escenografía teatral como resultado artístico de un desarrollo creativo, fueron estudiados desde distintas perspectivas: proyectiva, histórica, estética, procedimental y simbólica. Sin embargo, la relación que la escenografía mantiene con el proceso productivo en los distintos sistemas y géneros, es poco abordada de manera específica. Iniciamos un proceso investigativo en el año 2015, y continuamos en la actualidad, con la intención de indagar este complejo vínculo. En esta ocasión presentamos las conclusiones parciales de nuestro último proyecto de investigación: La eficacia de la relación entre los sistemas de producción y la creación escenográfica teatral, acreditado en el Instituto de Investigación del Departamento de Artes Visuales, UNA (Universidad Nacional de las Artes), 2020-2022. El

resultado investigativo se agrupa en tres ejes que articulan el análisis:  
Las características del lenguaje teatral  
Las estrategias de producción: comercial, oficial y alternativo  
Las soluciones creativas  
Los cuales permiten construir en la próxima etapa el modelo aplicativo para resolver las dificultades que identificamos entre producción y escenografía teatral.

---

**19:00 - Sala 2 • Comisión: Investigación [B]**

---

• **Autores: Alirio Cruz, Eduardo Villamizar, Arcadio Alexander Aldana**

**Mail de Contacto:** aaaldanar@ucompensar.edu.co - alexaldanaartista@gmail.com - **Colombia**

**Título:** Influencia de las identidades en la investigación - creación para el fortalecimiento de las metodologías en diseño

**Institución:** Fundación Universitaria Compensar

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El concepto de identidad hoy en día tiene una apertura lo suficientemente grande que puede ser abarcado desde distintas perspectivas y disciplinas como la sociología, antropología, las artes y el diseño, y otras más. El diseño, como herramienta de comunicación y expresión, ha permitido que los distintos pueblos y culturas generen una imagen propia a través de distintos medios como son la música, el arte, la gráfica, el diseño de objetos y la arquitectura. Por eso mismo, es posible ver en distintos libros de diseño y monografías, como aquella imagen resultar ser la representación particular de una identidad cultural, y a su vez elaborando una historia del diseño. Sin embargo, hablar de identidad en Colombia, desde la perspectiva del diseño, resulta problemático, pues a pesar de que haya instituciones que abonan esfuerzos en poder resolver esta cuestión, se trata más bien de un problema histórico. Y si bien distintos diseñadores a lo largo de la historia han hecho aportes a través de la gráfica, como David Consuegra, Dicken Castro, Antonio Grass y la profesora Luz Helena Ballestas, aún queda sin resolver el problema de definición de identidad del país.

Distintos teóricos y diseñadorxs han propuesto distintas metodologías para que los procesos de diseño se conviertan un asunto más tranquilo y parametrizado, en la repetición del modelo y su característica genérica, lleva a los diseñadorxs es a encontrarse nuevamente en una zona de desconocimiento ofreciendo un resultado común. Es por esto que vemos la posibilidad de hacer una indagación sobre cómo la identidad, tanto individual como colectiva, motiva el desarrollo de mejores procesos de creación en quienes hacen diseño a través de la investigación-creación.

• **Autor: Patricia Carolina Aramayo Tripke**

**Mail de Contacto:** patriciaaram@hotmail.com - Impigritas@gmail.com  
**Argentina**

**Título:** Diseñar la diversidad

**Subtítulo:** La mirada respetuosa y amplia de los diseñadores del Nuevo Milenio

**Institución:** Universidad de Palermo. Facultad de Diseño y Comunicación

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Todo lo aprendido en los años de carrera precedentes y a las que el alumno llega con una vocación que desea desarrollar, para poder en un futuro disfrutar y vivir de ella, choca una vez recibido, con la realidad económica y social adversa y los problemas de salud coGdianos de la gente.

No existe una cátedra que hable sobre dolencias posturales, personas con dificultades del sistema propiocepGvo o TGD, que generalmente Genen conflictos con texturas y colores, pacientes oncológicos o que están en sillas de ruedas por un accidente u operación. Tampoco existe una cátedra donde se desarrolle moldería específica y se estudien materiales confortables.

El estudiante, moGvado por estos y otros grupos demandantes cuya voz no suele escucharse en la vorágine consumista, explora, estudia y lleva a sus tesis ricos trabajos que debieran ver la luz.

La presente invesGgación aborda la preocupación de los diseñadores por dar respuesta a la demandas sociales poniendo a prueba su creaG-vidad para alcanzar soluciones y acompañar las dificultades Tsicas, sensoriales y mentales de las personas, sin olvidar premisas tales como calidad, confort, modernidad de ambos sexos en sus disGntas edades y diversas patologías.

• **Autor: Danilo Calvache Cabrera**

**Mail de Contacto:** danilocalvache@udenar.edu.co - **Colombia**

**Título:** Convocatorias de Investigación Universidad de Nariño

**Subtítulo:** Modalidad Investigación Creación

**Institución:** Universidad de Nariño

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** La Vicerrectoría de Investigación e Interacción de la Universidad de Nariño anualmente abre convocatorias internas para la financiación de proyectos de investigación docente, estudiantil, trabajos de grado y semilleros de investigación. Tradicionalmente, las modalidades de proyecto en estas convocatorias se han definido mediante cuatro categorías: Investigación científica, Desarrollo tecnológico, Innovación y Creación artística y cultural. En el marco del sistema de investigación colombiano orientado desde el Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación, que dentro de su modelo de medición para el reconocimiento de investigadores y grupos de investigación desde el año 2018 incluyó la Investigación + Creación, como modelo de generación de nuevo conocimiento más cercano a las disciplinas creativas (Artes, Arquitectura y Diseño), la Universidad de Nariño dentro de sus convocatorias de investigación re orienta y actualiza la modalidad Creación Artística y Cultural por la modalidad de Investigación Creación, mediante la propuesta presentada e implementada en el año 2022. Esta presentación tiene como fin compartir las características diferenciadoras de dicha modalidad fruto de un proceso de formulación por parte de los profesores Mireya Uscátegui de Jiménez, Pablo Santa-cruz Guerrero y Danilo Calvache Cabrera, docentes adscritos a la Facultad de Artes de la Universidad de Nariño.

• **Autor: Dr. Leobardo Armando Ceja Bravo**

**Mail de Contacto:** aceja@uvaq.edu.mx - leobardo.armando.ceja.bravo@gmail.com - **México**



**Título:** Diseñador – ciudadano. La apuesta en la formación de los futuros profesionista Experiencia de Investigación de Estudiantes

**Institución:** Facultad de Diseño Gráfico, Universidad Vasco de Quiroga

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Pensar desde el ámbito educativo, el perfil de los estudiantes que se está formando, va más allá de la propia filosofía institucional. En el caso particular de los diseñadores, no es suficiente la formación de profesionistas que aspiren al éxito; que sean líderes en equipos de trabajo; que sean innovadores, creativos y que posean una impronta de genialidad; se requiere pensar en la formación de diseñadores – ciudadanos, es decir, entender el papel que tienen dentro del contexto social y la manera en la que sus acciones fomentan, generan y promueven la ciudadanía.

Se aplicó un cuestionario de 17 preguntas, las cuales fueron respondidas por todos los estudiantes que cursan la licenciatura en Diseño Gráfico, los resultados obtenidos dan pauta de acción para reorientar la reflexión en torno a la pertinencia que tiene el pensarse en términos de diseñador – ciudadano. Tradicionalmente la disciplina del diseño ha estado vinculada con actividades de corte económico y muchas veces no se reconoce la imbricación existente a nivel político, social y cultural. Estas cuatro dimensiones son propias del diseñador – ciudadano.

En el presente trabajo se presentan algunos de los resultados y acciones más significativas ayudando a esbozar el perfil de lo que debería ser un diseñador-ciudadano.

• **Autor: Dr. Leobardo Armando Ceja Bravo**

**Mail de Contacto:** aceja@uvaq.edu.mx - leobardo.armando.ceja.bravo@gmail.com - México

**Título:** Investigación sobre las creencias subyacentes de la trayectoria profesional y docente

**Institución:** Facultad de Diseño Gráfico, Universidad Vasco de Quiroga

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Uno de los aspectos más significativos que posee un claustro docente está integrado por la experiencia, visión, habilidades y capacidad para vincular su trayectoria profesional y docente con los estudiantes, por lo que investigar sobre las creencias que subyacen en estos ámbitos resulta altamente pertinente para poder establecer futuras líneas de investigación, capacitación y formación disciplinar.

Las creencias de los formadores de diseñadores es un tema de investigación que se ha estudiado de forma reciente (Parga, 2020), a diferencia de lo que existe en otros ámbitos del saber; por lo que, contribuir a su estudio reviste de una especial importancia. Investigar sobre las relaciones que se establecen entre la práctica profesional y la práctica docente, contribuye al esclarecimiento del tipo de creencias que se encuentran arraigadas, ello gracias a que se puede evidenciar lo que el profesor “piensa”, “dice” y “hace”, para ello se realizaron 4 entrevistas y se aplicó un cuestionario al claustro docente integrado por 15 profesores; con los resultados obtenidos se pudo establecer algún tipo de congruencia cognitiva, misma que es transmitida a los estudiantes como una forma subyacente del proceso enseñanza-aprendizaje.

• **Autora: Nidia Maidana, Manuel Cereijo**

**Mail de Contacto:** nidiamaidana@gmail.com - Argentina

**Título:** ¿El boceto de productos como objetivo o como herramienta?

**Subtítulo:** Proyecto de Investigación CAI+D: “Estudios de la imagen en la trama de la visualidad actual: procesos, circuitos funciones”

**Institución:** Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad Nacional del Litoral

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Esta presentación se incluye en el marco del mencionado proyecto y es el producto de una experiencia de iniciación a la investigación (Cientibecas UNL). Estas becas estimulan el acercamiento de los alumnos a los grupos de investigación y sus dinámicas construyendo en los estudiantes herramientas básicas para la inserción en los campos investigativos.

En tal sentido, esta propuesta entronca con una sublínea de investigación del proyecto, cuyo objeto es abordar aquellas imágenes (bocetos, bosquejos, sketches, bocetos de servilleta, etc.) cuya función es ser punto de partida de una idea proyectual concebida mentalmente por un diseñador y su comunicabilidad, a sí mismos, como primer interpretante, y luego a segundos y terceros en el proceso proyectual. La especialidad del diseño que se toma como base de esta experiencia es el diseño industrial.

En Diseño Industrial existen diferentes metodologías para proyectar, todas tienen en común una etapa propositiva, conocida como ideación o conceptualización. Un elemento fundamental en la conceptualización de un producto es el boceto, que propone los primeros rasgos morfológicos y visuales para responder a la identidad que se le intenta otorgar al objeto. El objetivo de esta propuesta es investigar cuáles son los códigos gráficos utilizados en los sketches difundidos por referentes, y si los estudiantes utilizan dichos códigos en la materialización de conceptos de producto. Confeccionamos un corpus de producciones gráficas que cuentan con elementos aptos para ser sometidos a un análisis cualitativo que permita identificar aspectos formales y semióticos utilizando el método del Nonágono Semiótico. Los resultados muestran la tendencia de los referentes a adoptar elementos gráficos para dotar a sus producciones de una identidad particular (Sketch de Diseño Industrial). A su vez observamos que los estudiantes no aplican dicho código, enfocándose en generarlos como herramientas de conceptualización y no como herramienta identitaria de la disciplina. La importancia de esto radica en poder determinar cómo los diseñadores utilizan las herramientas gráficas durante la conceptualización y con qué propósito las utilizan.

• **Autor: Raquel Paiva Godinho**

**Mail de Contacto:** raquelgodinho@ifsul.edu.br - Brasil

**Título:** Redes globais de laboratórios abertos de design

**Institución:** Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-riograndense (IFSul)

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Diferentes redes de laboratórios abertos surgem com a finalidade de atender diversas demandas como inovação, fabricação e teste de dispositivos. Estas caracterizam-se por atividades de co-criação e compartilhamento com ações locais e conexões globais. Neste momento consideramos:





Open Device Labs, Design Factories, movimientos maker, Fab Labs e Living Labs. Após pesquisa qualitativa, estudo de caso, sobre a rede global dos Open Device Labs (Godinho-Paiva, 2020), damos seguimento a uma nova pesquisa, agora, sobre a rede mundial dos Design Factories. O objetivo geral também busca através de revisão de literatura e observação participante identificar características, práticas, benefícios e desafios da rede. Como resultado, esperamos entender melhor como funcionam essas redes globais de laboratórios abertos de design.

• **Autora: Dra. Julia Virginia Pimentel Jiménez**

**Mail de Contacto:** juliavpimentel@gmail.com - j.pimentel@unibe.edu.do - República Dominicana

**Título:** Experiencias Educativas de Investigación para Estudiantes de Diseño de Interiores a Nivel de Grado

**Institución:** Universidad Iberoamericana (Unibe)

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Toda creación del ser humano debe ser diseñada; de ahí la complejidad de la profesión de diseñar, su importancia en nuestras vidas. El diseño es la integración de requisitos técnicos, sociales y económicos, interrelacionada con el medio ambiente y con al ser humano como centro; lo que implica una alta responsabilidad ética. Requiere de numerosas fases de investigación, análisis, modelado, ajustes y adaptaciones previos al producto final.

Como profesora de diseño de interiores he tenido la oportunidad de observar a los estudiantes aprender sobre nuevos materiales, abordar nuevos procesos de diseño, beneficiándose con las nuevas herramientas tecnológicas, sin poder producir conocimiento nuevo o de hacer experimentos originales.

El objetivo de este estudio se enfocó específicamente en las experiencias educativas de investigación en los programas a nivel de grado de Diseño de Interiores en la República Dominicana. Este tema no había sido estudiado en el país para proveer una guía de referencia para los estudiantes (tanto como productores como consumidores de diseño), así como de otras carreras con las cuales podría replicarse este estudio. Con lo propuesto se logrará incorporar más investigación en los programas de grado, producir conocimiento nuevo, lo que genera nuevas oportunidades de crecimiento y desarrollo económico.

• **Autor: Jonathan Alexis Taibo**

**Mail de Contacto:** taibojonathan@gmail.com - España

**Título:** Ver soluciones y ver problemas

**Subtítulo:** Un ida y vuelta en la escritura desde la antropología del diseño

**Institución:** Escuela Internacional de Doctorado, Universidad de Sevilla

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Se trata de una reflexión sobre una primera experiencia de escritura etnográfica, vinculando antropología y diseño. Un desafío que habilita navegar reiteradas veces, ida y vuelta, entre un pensamiento orientado a “ver soluciones” y otro a “ver problemas”. El regreso a lo vivencial y territorial permite repensar el diseño desde este lugar en el que las sociedades construyen

lo artificial y, a su vez, lo hacen desde las individualidades. Estos debates pueden darse desde la antropología aplicada: la antropología de la experiencia y la antropología del diseño.

Como resultado, surge un trabajo académico que se constituye como una visión particular de los hechos: aspectos de la propia subjetividad del autor (del autodiseño), sumado al de las personas participantes (su propio autodiseño), actuando en unos eventos particulares a través de los cuales se produce una vinculación, son indicativos de estructuras organizativas y profesionales objetivas.

• **Autores: Fausto A. Zuleta Montoya y Ángela P. Buitrago Vargas**

**Mail de Contacto:** faustozuleta@gmail.com - faustozuleta@itm.edu.co Colombia

**Título:** Proyecto Xperiencias DisVariantes

**Subtítulo:** Formación de semilleros en Diseño Inclusivo

**Institución:** Institución Universitaria ITM & EAFÍT, Medellín - Colombia

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** La formación investigativa en diseño plantea un gran número de posibilidades, por la coherencia de conocimientos en las ciencias y las artes; por lo anterior, usar metodologías disciplinares propias, sus alcances y enfoques en las personas, permite aprendizajes únicos y empáticos desde el diseño. Los temarios que establecen estas metodologías, seleccionadas y relacionadas con el Diseño Centrado en lo Humano/Personas/Usuario, el Diseño Universal y/o el Diseño Inclusivo, permite la conformación del Semillero de Investigación "Xperiencia DisVariante", el cual centra la convergencia de disciplinas como el diseño, la ingeniería, la ergonomía, el desarrollo de productos y la experimentación basada en y desde las materialidades. Por lo anterior, la intención de dar cimientos en estas especialidades, provoca y suscitan la creación de soluciones funcionales y estéticamente aptas, como también inclusivas y accesibles para una amplia variedad de personas. El semillero, por ende, busca restablecer los perfiles del diseño al explorar cómo la ergonomía y la experiencia de personas, pueden coexistir en la creación de productos, sobre todo para usuarios que no suelen aparecer en el radar. Desde lo pedagógico, la metodología conecta con la investigación, estableciendo distintas formas de co-diseñar, hacer y validar prototipos. Esta presentación explicita el cómo se adoptan enfoques de diseño y usuario, usando la revisión de la experimentación y la experiencia de las personas para encontrar soluciones y optimizar productos existentes.

**Viernes 1° de Marzo 2024**  
**III Foro Red de Investigadores en Diseño**

**09:00 - Sala 1 • Comisión: Arte [B]**

• **Autora: Dra. Jessica Blanco Marcos**

**Mail de Contacto:** jessica.blanco@udit.es  
España

**Título:** El universo gótico de Victoria Francés donde convergen literatura, diseño e Ilustración

**Institución:** UDIT (Universidad de Diseño, Innovación y Tecnología). Miembro del Grupo UDIT de Género, Diseño y Cultura Visual (GENIUS)

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Victoria Francés (1982), es una ilustradora valenciana que saltó a la fama a comienzos de siglo con la publicación del primer volumen de la trilogía Favole en 2004. Sus diseños se caracterizan por la sinergia entre el corte realista y el movimiento gótico. Así pues, en su obra puede verse esta influencia del romanticismo gótico, las pinturas prerrafaelitas y el simbolismo, que a su vez bebe de la tradición literaria que las engendra: Edgar Allan Poe, Charles Baudelaire, Bram Stoker, entre otros. Esta exposición pretende hacer un recorrido por las ilustraciones más significativas de Victoria Francés y analizar su diseño y composición desde la configuración y representación del tropo clásico del género literario, la heroína gótica.

• **Autoras:** Claudia Carvalho Gaspar Cimino, Juliana Marcondes Bussolotti

**Mail de Contacto:** cgcimino@gmail.com - Brasil

**Título:** A arte e o design como estratégia para o exercício da atenção na educação

**Institución:** Universidade do Vale do Sapucaí - UNIVAS

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Esta pesquisa relaciona-se com o tema desenvolvido como discente no Doutorado do Programa de Pós-graduação em Educação, Conhecimento e Sociedade da UNIVAS. Busca ressignificar a arte e o design como pontos de partida para o exercício da atenção na educação, tendo como base a premissa de que o ensino da arte, trabalhado em suas dimensões, representa, por essência, uma forma de ampliar o desenvolvimento das habilidades e competências individuais e pode contribuir para o desenvolvimento de um novo olhar para a vida, tendo como foco a atenção e sua importância na apreensão do conhecimento. A principal justificativa desta pesquisa está pautada na pretensão de aprofundar os conhecimentos sobre as relações entre arte, design, educação e atenção, no sentido de valorizar o exercício do olhar e de instigar nos alunos a vontade de estar atento à percepção de todas as coisas, tanto no campo educacional quanto em relação à própria vida.

• **Autor:** Laura Cascaes, Marta Facco

**Mail de Contacto:** lauracascaes@gmail.com - martaface@hotmail.com - Brasil

**Título:** Horizontes em expansão junto ao ensino de desenho: interseções estéticas e poéticas ambientais

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Este artigo pretende assinalar convergências dialógicas entre um projeto pedagógico de ensino de desenho em campo expandido desenvolvido na educação básica por uma professora da disciplina de artes no ano de 2022 e uma instalação artística intitulada It's a Draw/ Live Feed (É um Desenho – Transmissão Direta) desenvolvida pela artista Trisha Brown em 2023 no Museu de Artes na Filadélfia.

O referido projeto pedagógico foco deste estudo fundamentou-se teoricamente e metodologicamente no movimento estético de revisão da categoria de escultura da década de 1960 com o surgimento da aceitação de arte em campo ampliado a partir do pensamento de Rosalind Kraus (1997) como também no aporte teórico de Ana Mae Barbosa e sua metodologia triangular junto ao ensino de artes.

Por meio de fotografias de uma experiência pedagógica de ensino de desenho com carvão na superfície de papéis grandes na horizontalidade do piso da sala de aula numa escola pública brasileira e da revisitação histórica do legado histórico da aceitação de desenho nas artes visuais, com ênfase no aspecto da horizontalidade das expressões artísticas em campo expandido à luz de Rosalind Kraus faremos reflexões estéticas através de um paralelo entre artes visuais e as poéticas ambientais de Trisha Brown.

• **Autor:** Johanna Andrea Cuestas Camacho

**Mail de Contacto:** andreacuestascamacho@gmail.com - Colombia

**Título:** El diseño urbano que rehabilita sectores degradados a partir del uso del recurso del arte mural: el caso de la ciudad de Bogotá (Colombia), 2016 – 2021

**Subtítulo:** Casos de estudio del Centro, Candelaria y Santa Fe, Bronx DC, la localidad de Puente Aranda – Distrito Graffiti, y la localidad de Barrios Unidos – Distrito Creativo San Felipe en los años 2016 -2021 en la ciudad de Bogotá- Colombia.

**Institución:** Corporación Universitaria Autónoma de Nariño AUNAR VILLAVICENCIO

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El diseño urbano asociado al arte mural ha desempeñado un papel importante en los procesos de renovación urbana en muchas ciudades del mundo. En general, la inclusión de murales y otras formas de arte en el diseño urbano puede mejorar la calidad de vida de los habitantes de la ciudad, aumentar la seguridad y la sensación de comunidad, y mejorar la estética de la ciudad.

En términos prácticos, el diseño urbano asociado al arte mural puede incluir la integración de murales en edificios y estructuras existentes, la creación de espacios específicos para murales y la inclusión de murales en proyectos de infraestructura más grandes. Además, el diseño urbano puede ser utilizado para fomentar la creación de murales por parte de artistas locales, proporcionándoles espacios seguros y accesibles para trabajar.

La renovación urbana a menudo implica la rehabilitación de edificios y estructuras existentes, y el diseño urbano asociado al arte mural puede ser una forma efectiva de revitalizar estas áreas. Algunos ejemplos de proyectos de renovación urbana que han utilizado el arte mural de manera efectiva incluyen la revitalización del distrito de Wynwood en Miami, donde los murales se han convertido en un elemento clave del diseño urbano, y la creación de la Ruta de Murales en el Distrito de las Artes de Los Ángeles, que ha atraído a turistas y ha mejorado la seguridad en la zona.

Por lo tanto, en los últimos años, la Ciudad de Bogotá ha experimentado un proceso de renovación urbana en áreas degradadas, en el que se ha intervenido a través del arte mural y el diseño urbano. Es así que, surge la pregunta: ¿cómo intervino el diseño urbano asociado al arte mural en los procesos de renovación urbana de áreas degradadas en la Ciudad



de Bogotá en los años 2016 al 2021, a partir del estudio de casos seleccionados?

Esta pregunta se da por la necesidad de entender el papel que ha desempeñado el diseño urbano y el arte mural en la revitalización de las áreas degradadas en Bogotá. Para abordar esta cuestión, se propone realizar un estudio de casos seleccionados que permita identificar las estrategias y técnicas utilizadas en las intervenciones urbanas, y su efecto en la recuperación de las áreas intervenidas. Con este análisis se busca proporcionar información relevante que pueda ser utilizada en futuras intervenciones urbanas en Bogotá y en otras ciudades con problemáticas similares.

Por consiguiente, el anteproyecto centra la atención en el diseño urbano asociado al arte mural porque puede desempeñar un papel importante en los procesos de renovación urbana, mejorando la calidad de vida de los habitantes de la ciudad Bogotá entre los años 2016 y 2022, aumentando la seguridad y la sensación de comunidad, y mejorando la estética de la ciudad.

• **Autora: Gabriela De Laurentis, Orientador: Guilherme Altmayer, Coorientador: Daniel Portugal**

**Mail de Contacto:** gabydelarentis@yahoo.com - info@gabrieladelarentis.com - **Brasil**

**Título:** Los valores/pensamiento de la obra de Joaquín Torres García en la construcción de una identidad latinoamericana

**Subtítulo:** basada en el Construtivismo Universal y saberes locales del Taller Torres García (TTG)

**Institución:** PPDESDI/ UERJ (Programa de Pós-Graduação em Design da ESDI da Universidade Estadual do Rio de Janeiro), Laboratório de Design-Ficção (DEMO)

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El estudio aborda el marco temático y los valores que fundamentan una identidad latinoamericana en el Diseño, con enfoque en la Escuela del Sur, analizando la Revista Removedor del Taller Torres García (TTG) en Uruguay (1944-1953). La investigación indaga si existe una identidad latinoamericana en las prácticas de diseño, examinando cómo el lenguaje constructivista universal se entrelaza con saberes locales en el contexto del TTG. El objetivo es comprender la formación de este lenguaje, analizar registros históricos de la época y examinar cómo se comunica en la actualidad. Se espera, además, mapear los fundamentos del TTG, explorar prácticas en el diseño y proponer una cartografía social. La investigación se centra en la construcción de una identidad latinoamericana auténtica y no eurocentrista, destacando la importancia de los saberes locales. Se utilizarán fuentes primarias y secundarias, incluida la Revista Removedor, y se llevarán a cabo entrevistas con expertos. La relevancia radica en contribuir a la comprensión interdisciplinaria de la identidad latinoamericana en el Diseño, promoviendo una apreciación más amplia de las contribuciones de la región y fortaleciendo estudios del sur en el campo del Diseño. La investigación forma parte de un proyecto de doctorado y se presentarán las orientaciones iniciales de la investigación en curso.

• **Autora: Serena Dradi**

**Mail de Contacto:** serenadradi.up@gmail.com - **Argentina**

**Título:** La Espiral del Conocimiento y la Mano que piensa. Le Corbusier, el modulator y los programas de representación

**Institución:** Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** En la presente investigación se estudia el discurso sobre las disciplinas proyectuales de Le Corbusier, es por eso que se parte del Modulator, una unidad de medida en base a la escala humana, obra e invención matemática del arquitecto suizo-francés, Le Corbusier y los programas de representación arquitectónicos, desde un análisis sobre la cultura de la Vida en Consumo (Zygmunt Bauman, 2007), la Cultura del Simulacro (Jean Baudrillard, 1978) y su impacto en la Sociedad Digital, seguido de su vínculo con la Cultura del Diseño (Guy Julier, 2010). Estos puntos se recorren con el objetivo de reconocer en ellos la voracidad de los cambios sociales, sus transiciones en virtud de la gestión de la innovación, revolución y la evolución tecnológica relacionadas con las disciplinas proyectuales, que hacen a la construcción formativa de la mano que dibuja, es por eso que esta investigación se hace en virtud de reconocer las habilidades y debilidades de la mano en relación a la informática y formativa del diseño arquitectónico.

Esta crisis, llevó a la mano que piensa desde lo manual, por la mano que da órdenes y carga información, este fenómeno se filtra dentro de la educación de las universidades, tal como señala Bauman (2005) cuando analiza la educación en los tiempos líquidos, se rechaza lo que demanda demasiado trabajo y describe estudiantes que no tienen tiempo que perder, los tiempos son efímeros y existe una constante demanda de encontrarse en la multitarea, pero como se señala en la reflexión del modulator, ya no existe la construcción de un conocimiento en la profundidad que construya una identidad. Los jóvenes estudiantes de la contemporaneidad y desde una posición la sociedad digital, se encuentran en la supervivencia alimentada por la adaptación constante frente a la tecnología.

Dentro de la carrera de arquitectura, es posible identificar cómo la transición del diseño construido desde lo manual a lo digital, alimentó una gran sed de impaciencia, en estas comunidades de tiempos líquidos, el poder acceder a ciertas tecnologías que se requieren para la correcta ejecución de los programas de diseño y dibujo 2D y 3D, representan una gran obsolescencia programada dependiente que alimenta una cultura de consumo. Esto se debe a que, en caso del dibujo, lo manual corrió gran desventaja cuando lo digital demostró ganarle al tiempo, a la eficiencia y eficacia, y a la eliminación del error humano.

• **Autoras: Marcele Cristiane Minozzo, Carolina Calomeno**

**Mail de Contacto:** minozzo@ufpr.br - carolcalomeno.ufpr@gmail.com **Brasil**

**Título:** Panorama sobre as abordagens do ensino de História da Arte para cursos de Design no Brasil

**Institución:** Universidade Federal do Paraná (UFPR) - Curitiba-PR

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El objeto de este estudio es la enseñanza y el aprendizaje de la Historia del Arte para los cursos de pregrado en Diseño y sus posibles aportes al desarrollo de capacidades requeridas en el diseñador. Para ello, investigamos en



la literatura qué capacidades se desean en este profesional y cómo se aborda la disciplina de Historia del Arte en las carreras de Diseño. Con el fin de brindar una visión general de la enseñanza de las carreras de Arte para diseño, se realizó una investigación documental en los sitios web de las universidades públicas de Brasil, con el fin de verificar el plan de estudios, la carga horaria y el momento de la carrera (período) en el que se ofrecen. Los cursos están estructurados principalmente por disciplinas de Proyectos, que tienen mayor carga de trabajo. En general, las materias de Historia del Arte se ofrecen al inicio del curso, lo que refuerza la idea de que el Arte es esencial para comprender otros contenidos de Diseño. La carga horaria varía entre 18h y 64h por semestre. En algunas universidades la disciplina Arte se ofrece de forma remota o vinculada a otro departamento, creando un cierto aislamiento de los contenidos artísticos.

• **Autores: Dr. Andrés Enrique Reyes González, Dr. Alberto Reyes González, Mtro. Fernando Daniel Valdez Olmos**  
**Mail de Contacto:** andres.reyes@vallarta.tecmm.edu.mx - México

**Título:** El distrito del arte de Puerto Vallarta, Jalisco y su consolidación urbanística, actualidad, retos y oportunidades.

**Institución:** Tecnológico Nacional de México, Instituto Tecnológico José Mario Molina Unidad Académica Puerto Vallarta

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El Distrito del Arte en Puerto Vallarta es una iniciativa que ha cobrado relevancia en los últimos años, consolidándose como un importante epicentro artístico en la región. Este artículo busca explorar el impacto que ha tenido la creación de este distrito en la comunidad artística local, así como en el turismo y la economía de la zona.

El artículo aborda la historia y evolución del Distrito del Arte en Puerto Vallarta, desde su génesis hasta su actualidad. Se examina cómo este enclave ha permitido que artistas locales y extranjeros puedan exhibir y vender sus obras, así como participar en eventos y festivales que promueven la diversidad artística.

Además, el artículo analiza el impacto económico que ha tenido la creación del Distrito del Arte en la zona, destacando el crecimiento del turismo cultural y el fomento de la economía local a través de la venta de arte y la generación de empleos en el sector.

Asimismo, se aborda el papel del Distrito del Arte en la revitalización de zonas urbanas en Puerto Vallarta, destacando cómo este espacio ha contribuido a embellecer y dinamizar áreas que antes eran poco transitadas y consideradas como marginales.

En conclusión, el artículo destaca la importancia del Distrito del Arte en Puerto Vallarta como un impulsor del desarrollo cultural, económico y social en la región, convirtiéndose en un ejemplo a seguir para otras comunidades que buscan fomentar el arte y la cultura como motores de desarrollo.

**09:00 - Sala 2 • Comisión: Sustentabilidad [B]**

• **Autora: Olga Ampuero Canellas**  
**Mail de Contacto:** olamca@upv.es - España

**Título:** Sustentabilidad y packaging: ¿qué elementos gráficos del envase se asocian con un producto sostenible?

**Subtítulo:** Influencia de factores demográficos y psicográficos

**Institución:** Universitat Politècnica de València

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Cada día existen más personas que desean llevar una vida responsable, concienciadas con el cuidado del medioambiente y con el consumo de productos sostenibles. Como no resulta fácil determinar a primera vista la sostenibilidad de un producto, buscan otros elementos más evidentes y accesibles como pueden ser los envases. Sin embargo, no siempre la comunicación de la sostenibilidad mediante el packaging es eficaz y muchas veces encontramos mensajes confusos que pueden llevar a error al consumidor. En este contexto se presenta el protocolo de una investigación en marcha que se dirige a determinar qué elementos gráficos del diseño del packaging transmiten mejor la sostenibilidad de un producto y si las características demográficas y psicográficas del consumidor influyen en cómo percibe esta relación entre elementos gráficos del envase y sostenibilidad. Tras enumerar las principales investigaciones anteriores existentes en este campo, se expondrá la metodología de investigación dividida en dos fases: cualitativa y cuantitativa; que nos permitirá obtener los objetivos planteados. Las conclusiones obtenidas servirán de guía a la hora de desarrollar la estrategia de packaging de un producto sostenible y mejorar la eficiencia de la comunicación con el consumidor.

• **Autores: Mg. Arq. Eduardo Bertiz, D.I. Pablo D'Angelo D.I. Silvia Díaz D.I. Daniell Flain D.I. Federico Viera Br. Pablo Castro Br. Hernán Montemuiño Br. Florencia Sabatella, Ing. Federico Arismendi Ing. Juan Carriquiry**  
**Mail de Contacto:** dbertiz@gmail.com - dbertiz@fadu.edu.uy  
Uruguay

**Título:** Proyecto de Estaciones de Carga de Vehículos Eléctricos en Uruguay: Un Diseño Participativo

**Institución:** Universidad de la República - UDELAR

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El futuro de la movilidad es eléctrico, y ya llegó. Las acciones que están tomando diferentes gobiernos a nivel global y el acelerado proceso de mejoramiento y producción de vehículos eléctricos de diferentes tipos están evolucionando hacia un horizonte cercano de cambio de matriz energética. Uruguay tiene hoy un 97% de su producción de energía eléctrica de forma renovable y sustentable, con la aspiración de llegar al 100% en corto plazo. Esto se convierte en una ventaja comparativa muy significativa para elaborar escenarios en donde este cambio energético sea una realidad.

La forma en que se abastecen las unidades eléctricas en el entorno urbano está en una etapa incipiente y en evolución, lo que nos lleva a preguntarnos, ¿Cómo serán los espacios de carga urbanos en un proceso madurado?, ¿Deberían imitar el modelo de estación de servicio actuales de combustible?, ¿Cuáles serán las ubicaciones en la ciudad y con qué criterios?

Este proyecto inter y trans-disciplinario, involucró en su diseño una diversidad de disciplinas y un abanico de actores, que van desde usuarios de unidades eléctricas hasta altas jerarquías de gobierno, en una serie de actividades que incluyeron encuestas, workshops y entrevistas entre otras actividades, hasta llegar a un prototipo Co-diseñado de una estación de carga eléctrica urbana que intenta responder estas preguntas y más.



• **Autor: Pablo Luis Caballero**

**Mail de Contacto:** pabloluiscaballero@yahoo.com.ar

**Argentina**

**Título:** Forma Simple de Reciclado de Tapitas de Plástico de Agua, Saborizadas y Gaseosas

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):**

Una manera que encontré de reciclar más tapitas de esta clase es confeccionar Juegos de Damas, Tatetí y Go. No es sólo una cuestión infantil. Son presenciales. Sirven para socializar.

Se darán explicaciones sobre temas preocupantes del cuidado del ambiente no atendidos, se mostrarán juegos realizados para su venta que serán expuestos en el salón, un video para concientizar sobre la cantidad de botellas de plástico que son utilizadas en el mundo, y el enorme problema ambiental que eso significa en este mundo globalizado que no atina a cuidar el ambiente como corresponde. Cada botella sin tapa dura la mitad.

Es muy importante desde el Estado Nacional de cada país, que debe ser ejemplo y rector, promulgar leyes protectoras del ambiente, y hacer que se cumplan. Es descortés, desconsiderado, enferma y mata, descuidar el ambiente al punto de contaminarlo, tanto con plásticos como con gases de efecto invernadero.

• **Autora: María Candida Ferreira de Almeida**

**Mail de Contacto:** mferreir@uniandes.edu.co - Colombia

**Título:** ¡Tocar la tierra y crear juntos!: cocreación con entidades bióticas

**Institución:** Universidad de los Andes – Atelier Casulos

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Es común que los ceramistas prueben los más diferentes materiales no orgánicos en la estructuración de su trabajo. La cerámica es un arte altamente impredecible, por lo que la aprecio por los materiales industriales, cuyos resultados son menos sorprendentes, se extendió rápidamente entre los artistas que buscan minimizar las variables implícitas en su producción. Sin embargo, podemos observar otra tendencia: una búsqueda de lo incontrolable que se basa en nuevos experimentos con materiales cerámicos básicos, utilizados en una arcilla más natural, salvaje, cruda, pura, sin procesar. Además de una reflexión sobre esta corriente, en este capítulo se abordarán experimentos realizados en el campo de la cerámica a partir del concepto de co-creación, es decir, a partir de la apropiación del organismo material de entidades bióticas, como las termitas (Cornitermes cumulans).

• **Autor: Liliana Gutiérrez Ruidáz**

**Mail de Contacto:** di\_lilianagutierrez@unibac.edu.co - Colombia

**Título:** De la naturaleza a la innovación: desarrollo de materiales compuestos para un mundo más sostenible.

**Institución:** Investigación en desarrollo de la Institución Universitaria Bellas Artes y Ciencias de Bolívar, Cartagena

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** De la Naturaleza a la Innovación: Desarrollo de Materiales Compuestos para un

Mundo Más Sostenible" es un proyecto de investigación del semillero DICI LAB – Laboratorio de Diseño y Ciencia para la Sostenibilidad (perteneciente al núcleo Innovación Eco-social) del programa de Diseño Industrial de la Institución Universitaria Bellas Artes y Ciencias de Bolívar, el cual busca transformar la manera en que concebimos y utilizamos materiales en la industria. A través de la exploración y combinación de fibras y aglutinantes naturales, nuestro objetivo es desarrollar alternativas sostenibles a los materiales convencionales, abordando así la crisis ambiental y promoviendo un futuro donde la innovación y la naturaleza coexisten armoniosamente. Este proyecto no solo se centra en la creación de materiales compuestos, sino que también tiene como meta impactar positivamente en la sociedad, mejorando necesidades que presentan en su cotidianidad, fomentando la conciencia ambiental y contribuyendo a un mundo más equitativo y sostenible, gracias al diseño de productos con los materiales compuestos creados. Este proyecto se trabaja en conjunto con los estudiantes de Diseño Industrial, pertenecientes al semillero y está estructurado en 2 fases, donde la primera es abordar la experimentación con materiales naturales y encontrar el idóneo para responder a la necesidad establecida y la segunda etapa se enfoca en diseñar y crear productos con dichos materiales. Es importante recalcar que dentro de este proyecto se tiene en cuenta la relación con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de las Naciones Unidas.

• **Autor: Mg. Silvia Martínez, Lic José M. Simón, Lic.**

**Ana Manson, Lucas Britos, Bernabe Alderete**

**Mail de Contacto:** smartinez@uspt.edu.ar - Argentina

**Título:** Experimentación de Bioplásticos en diseño de objetos denominados descartables de un solo uso.

**Institución:** Universidad San Pablo Tucumán, UPST. IDEC Instituto de Diseño y Competitividad

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Buscando una aplicación de producto que justifique el uso de estos nuevos materiales, nos encontramos con la situación de cubiertos descartables para foodtrucks o puestos de comida. Estos puestos son tendencia en varias ciudades del mundo. Muchos foodtrucks tienen temáticas veggies o naturistas, ya sea en su menú o en el concepto detrás de la comida, por lo que ofrecer cubiertos descartables biodegradables de muy bajo impacto ambiental significaría un aumento del valor percibido por los clientes. En paralelo al diseño morfológico y ergonómico, se desarrolla la experimentación en biomateriales, a partir de residuos orgánicos para su uso en diseño o construcción con compuestos con cascara de huevo, zanahoria, cascara de naranja o cítricos, entre otros. Se pretende que las propuestas de diseño sean viables técnicamente.

• **Autor: Analía Funes, Juan Pablo Gianello,**

**Marcelino Lucero, Gabriela Negri**

**Mail de Contacto:** gabrielanegri2@gmail.com - Argentina

**Título:** El orujo como innovación en biomateriales y biotextiles

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** En la actualidad, la tendencia cada vez más marcada es lograr materiales y procesos productivos amigables con el medio ambiente y que aporten a la





sostenibilidad y sustentabilidad. Si bien las investigaciones de biomateriales y biotextiles están en pleno desarrollo, los resultados ya pueden observarse, principalmente, en el mundo de la moda. Debido a que aún no existen certezas sobre la resistencia, flexibilidad, durabilidad, entre otras cualidades de este biomaterial, todavía no es considerado como producto de consumo masivo. Sin embargo, ya se están realizando aplicaciones a prototipos y creando pequeñas cápsulas de diseño de moda experimental.

Como sabemos, el orujo es un residuo orgánico que se genera en la producción de vinos y que tiene un alto potencial para ser utilizado como materia prima para la fabricación de biomateriales.

A través de ReviD se está investigando sobre este tema. ReviD es una marca mendocina creada por cuatro docentes y diseñadores comprometidos con un mundo sustentable siendo monitoreado por INTI e INTA de Mendoza.

Está generando innovación en la aplicación de biomateriales, ya que no solo indaga sobre la utilización de los desechos vitivinícolas utilizados para la producción de biotextiles, como se realiza actualmente, sino que además investiga los biomateriales aplicados en la producción de insumos o productos de la industria vitivinícola, ya sea con el fin de aportar un valor agregado al producto final (envases, maples contenedores, etiquetas, embalaje, etc.), como para el cuidado de la vid (polainas, cintas tutores, porta plantines, entre otros). Al ser un material biodegradable y sustentable, no produce contaminación; incluso, puede aportar nutrientes al sustrato.

Actualmente, se están llevando a cabo estudios experimentales que evalúan las propiedades físicas, químicas y biológicas de los biomateriales obtenidos por ReviD a partir del orujo. Los resultados son sometidos a pruebas de resistencia al calor, al agua y a la tensión, así como la capacidad de absorción. Además, se están haciendo pruebas de cualidades de biodegradación y compostaje.

ReviD está generando biomateriales a base de orujo con capacidad diferenciadora, capaces de reemplazar plásticos, cueros y textiles sintéticos, siendo una alternativa viable y sostenible para que su utilización en la industria vitivinícola y textil.

• **Autor: Virginia Karina Rosas Burgos**

**Mail de Contacto:** karobu@uabc.edu.mx - México

**Título:** El consumo de productos sostenibles

**Subtítulo:** Barreras culturales y retos

**Institución:** Universidad Autónoma de Baja California

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** A partir de las conclusiones del informe científico final del proyecto: "Diseño sustentable, la industria, los consumidores y los profesionales del diseño industrial en el desarrollo de productos en la preservación del medio ambiente" —a manera de delimitar y a su vez profundizar—, se ha determinado para el presente estudio enfocar la atención en los usuarios / consumidores. Se coincide con los autores en la necesidad de generar un cambio de cultura, promoviendo una conducta de consumo más responsable a favor de la sustentabilidad. El Objetivo de Desarrollo Sostenible 12. Producción y consumo responsable, del Pacto Mundial de las Naciones Unidas, establece entre sus metas, asegurar que las personas de todo el mundo tengan los conocimientos pertinentes para

el desarrollo sostenible y los estilos de vida en armonía con la naturaleza. Los objetivos de investigación que se plantean en este trabajo, son el identificar las barreras y los desafíos culturales que dificultan la adopción de productos sustentables y explorar cómo el diseño puede abordar estos desafíos y cerrar brechas culturales. La investigación está en proceso inicial y en esta primera fase, es de tipo teórica.

**11:30 - Sala 1 • Comisión: Educación [E]**

• **Autor: Wellinton Fernando Aquino**

**Mail de Contacto:** wellinton-fernando@live.com - Brasil

**Título:** Diseño y Educación: a metacognición en el aprendizaje contemporánea

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Se identifica en los modelos de enseñanza y aprendizaje basados en Diseño, la presencia de la metacognición, el proceso de aprendizaje transversal del cognitivo humano, nuestra capacidad innata para reflexionar y aprender con problemas cada vez más complejos, que promueven el desarrollo de experiencias y habilidades innovadoras, creativas, colaborativas y de resolución de problemas junto con el proceso educativo. La presencia del Diseño en el currículo, la didáctica, los proyectos o las actividades, estimula el aprendizaje continuo, la capacidad de resolver problemas fuera del ámbito escolar, promoviendo más que la adquisición de conocimientos o la evaluación, sino la formación de un ciudadano activo, crítico y autónomo, competente para el mercado y participativo con su entorno y la sociedad.

• **Autora: Arq. Victoria Córdoba**

**Mail de Contacto:** vcordova@herrera.unt.edu.ar - Argentina

**Título:** Didácticas proyectuales en la transformación urbana posmoderna

**Institución:** Facultad de Arquitectura y Urbanismo UNT

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Esta investigación surge de los proyectos elaborados por los alumnos de la asignatura Taller de Proyecto Arquitectónico VIII, en el marco del acta acuerdo del Proyecto de Extensión celebrado, entre la Municipalidad de la Ciudad de Concepción, Tucumán y la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad Nacional de Tucumán, a través del Taller de Proyectos Interdisciplinario.

El objetivo de este estudio es formular posibles nuevas pautas, basadas en didácticas proyectuales referidas al programa urbano - arquitectónico de diseño contemporáneo. Estas surgen de transformar nuestra interpretación actual y transferir estos posibles nuevos conceptos espaciales a la escala urbana y de la ciudad. Asimismo, profundizar en el tratamiento de la intervención arquitectónica y el contexto urbano contemporáneo, fundamentado en la enseñanza posmoderna del ejercicio proyectual y sus diferencias con los procesos tradicionales. Vincular nuestro estudio a los trabajos elaborados por los alumnos en el taller de proyectos, poniendo énfasis en: la escala metropolitana de conexión y revitalización, el desarrollo económico y productivo; la diversidad y la heterogeneidad tipológica, las alternativas espaciales, el rozamiento urbano, la sosten-

tabilidad y sostenibilidad, la densidad y compacidad. Conceptualizar las herramientas para la recodificación y reformulación de la imagen urbana, y su impacto visual en el nuevo imaginario colectivo de un área urbana determinada y definir al proyecto de investigación como insumo para la praxis proyectual.

• **Autor: Jimena González-del Río Cogorno**  
**Mail de Contacto:** jigondel@degi.upv.es - España

**Título:** Percepción de los estudiantes de diseño industrial acerca de la utilidad del diseño gráfico para su desarrollo profesional y su relación con la implicación académica

**Institución:** Universitat Politècnica de València, Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño, departamento de Ingeniería Gráfica

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** La realidad profesional muestra que muchos diseñadores industriales utilizan en su trabajo indistintamente el diseño de producto y el diseño gráfico. Sin embargo, una primera impresión nos dice que algunos alumnos tienen una baja percepción de la utilidad del diseño gráfico para su futuro profesional y esto podría influir en su implicación académica en aquellas asignaturas relacionadas con el diseño gráfico. A partir de este contexto, se presenta el protocolo de una investigación cuyos objetivos son determinar qué percepción tienen los alumnos sobre la utilidad del diseño gráfico para su futuro profesional y analizar si existe relación entre la utilidad percibida y su implicación en la asignatura. El marco teórico se construye a partir de dos conceptos clave: la percepción de que realizar una tarea aumenta mis probabilidades de conseguir una meta futura (instrumentality) y la implicación de los estudiantes para conseguir el rendimiento académico (engagement). A continuación, se plantea una investigación de tipo cuantitativo basada en un cuestionario que será contestado al comienzo y al final de la asignatura.

• **Autor: Dra. Ma. Celeste Marrocco**  
**Mail de Contacto:** celestemarrocco@alquimiaartesened.com - Argentina

**Título:** Las posibilidades educativas de los recursos transmedia en entornos híbridos

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Los recursos transmedia y las narrativas multiplataforma están generando nuevas oportunidades en educación. Nuestra investigación explora el diseño de recorridos de aprendizaje que integren diferentes medios y lenguajes, ubicando al estudiante como protagonista de su propio proceso. Los resultados muestran que la combinación de materiales digitales, impresos, audiovisuales, interactivos y experiencias presenciales fomentan un aprendizaje profundo y significativo. Al involucrar distintos formatos se estimulan múltiples sentidos y estilos cognitivos. Son propuestas que favorecen el enfoque colaborativo y promueven el pensamiento creativo, la resolución de problemas complejos y el trabajo en equipo. Los estudiantes asumen un rol activo en la construcción del conocimiento.

Las narrativas transmedia aplicadas a través de proyectos, sumado a la convergencia de lo físico y digital, generan entornos educativos híbridos de que favorecen el desarrollo personal y cognitivo de los estudiantes por lo que se constituye en un campo emergente con mucho potencial para explorar.

• **Autora: Mercedes Martínez González**  
**Mail de Contacto:** mmartinezg@enesmorelia.unam.mx - México

**Título:** Diseñar y enseñar diseño en el contexto local

**Institución:** Escuela Nacional de Estudios Superiores, Unidad Morelia, UNAM

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Lo que aquí se presenta es un proyecto de diseño participativo en el cual estudiantes de licenciatura colaboraron con alumnos de secundaria (de entre 13 y 16 años de edad) en la creación de imágenes relativas a la vida cotidiana de una comunidad rural del estado de Michoacán, México. Con este proyecto exploramos otras maneras de hacer y enseñar diseño en el Sur Global, siguiendo el argumento que plantean autores latinoamericanos como Gomes y Solis (2019); o Sosa (2020). De los resultados obtenidos surgen nuevos cuestionamientos relativos a: 1) la planeación en contraposición con la improvisación en proyectos de diseño participativo; 2) los retos y fortalezas que se enfrentan cuando el proceso creativo se lleva a cabo en colectivo; 3) el rol del diseñador en estos otros modos de hacer diseño.

• **Autor: Mónica Peláez Montoya**  
**Mail de Contacto:** mpelaezm@admon.uniajc.edu.co - Colombia

**Título:** Enseñar Aprender para Crear

**Subtítulo:** La gestión de la creatividad en el Diseño Visual

**Institución:** Institución Universitaria Antonio José Camacho

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** La creatividad se encuentra presente en los procesos de enseñanza aprendizaje y es un factor preponderante en la actuación académica. El caso presentado da paso a la comprensión de la creatividad, gestionada por los estudiantes de Diseño Visual de la Institución Universitaria Antonio José Camacho de la ciudad de Cali, en el año 2020. A través de sus imaginarios y el reconocimiento de las metodologías aplicadas por ellos y sus profesores, se da paso a la creación del manifiesto "Enseñar-aprender para Crear". Se problematiza el por qué la creatividad, dentro de una disciplina como el diseño que es esencialmente creativa, ha tenido hasta ahora una vaga definición y reconocimiento, en el ejercicio académico institucional. Entre las técnicas empleadas para la recolección de información, se encuentran la sonda y la entrevista semi estructurada. A lo largo del proceso, los estudiantes han transformado sus prácticas alrededor de la enseñanza y el aprendizaje del Diseño Visual de forma significativa y han ido reconociendo en la creatividad ideas alternativas de la educación y de su gestión en general, comprendiendo a la creatividad, en su concepción polisémica, como una confiada experiencia perceptual, dada en el proceso complejo de asociación y ordenamiento fluido de ideas, que logra ser dinamizado en la coexistencia legítima con el otro.

• **Autor:** Ángel Daniel Ramos Celi, Dayanna Estefania Verdezoto Cadena, Gonzalo Abraham Viñan Carrasco

**Mail de Contacto:** adramosc@pucesd.edu.ec - gavinan@pucesd.edu.ec - Ecuador

**Título:** Influencia del diseño gráfico en el desarrollo de material didáctico inclusivo para niños con discapacidad auditiva

**Subtítulo:** Diseño de material didáctico inclusivo para niños con discapacidad auditiva en la Unidad Educativa Especial Fe y Alegría de Santo Domingo de los Tsáchilas - Ecuador

**Institución:** PUCE - Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Sede Santo Domingo

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Este estudio se enfoca en concebir y desarrollar material didáctico con el propósito de facilitar el aprendizaje de la lengua de señas en niños con discapacidad auditiva en la Unidad Educativa Especial Fe y Alegría en Santo Domingo - Ecuador. La metodología empleada fue cualitativa mediante entrevistas en profundidad y observación participante con estudiantes, docentes y padres de familia de la institución.

El material didáctico se compone de un kit dividido en dos juegos. El primer juego, con cartas, enseña la lengua de señas y la formulación de oraciones simples, segmentadas por sujeto, verbo y predicado. El segundo juego, un tablero, permite a los niños poner a prueba lo aprendido. El diseño se basa en principios pedagógicos como simplicidad, didáctica, legibilidad y motivación, focalizándose en el desarrollo motor y social de los niños, con juegos categorizados en dimensiones sensoriales, organizativas y motrices.

Al concluir se evidenció durante la validación que los materiales desarrollados para niños con discapacidad auditiva logran motivar su aprendizaje, fomentando la participación activa entre compañeros de clase. Además, las ilustraciones utilizadas en la gesticulación de lengua de señas son captadas con facilidad por los niños, facilitando un aprendizaje correcto y divertido.

• **Autor:** Ernesto Vidal Prada

**Mail de Contacto:** evidal1@udi.edu.co - Colombia

**Título:** Disunto. Un acercamiento desde el Taller de Diseño Básico al proceso creativo.

**Institución:** Universidad de Investigación y Desarrollo - UDI

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** La ponencia expone la conceptualización, desarrollo y resultados del proyecto Disunto, realizado en el Taller de Diseño básico durante el segundo semestre académico 2023. Disunto, conjunción de las palabras "diseño - asunto - junto" fue pensado a partir de la temática "Diseño para el otro 90%", entendiendo la necesidad y urgencia de caracterizar y evaluar el impacto de la disciplina en el escenario social. Como postulada base, el ejercicio dirigido a estudiantes de primer nivel, planteó una mirada creativa al proyecto de diseño, incluso a sus nombres mismos. Disponerse, preconfigurar y materializar son las actividades que dan origen a dipremaciones (Gutierrez, 2022) -o configuraciones objetuales de un diseño otro-. Los conceptos tradicionales de la enseñanza - aprendizaje del diseño básico son pensados, y ejecutados, bajo acercamientos creativos a la mate-

rialidad, a la experiencia, y a la realidad social. Disunto es un asunto creativo que permite el acercamiento necesario de los futuros creadores de nuestros entornos cercanos.

**11:30 - Sala 2 • Comisión: Memoria e Identidad**

• **Autor:** Cristiane Alcântara y Gabriela Irigoyen

**Mail de Contacto:** cristiane.alcantara@ufu.br - irigoyen.gabi@gmail.com - Brasil

**Título:** GEL, Grupo de Estudio del Libro: diseño, autoría y el libro independiente

**Institución:** Curso de Design, UFU - Universidad Federal de Uberlandia

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** GEL, Grupo de Estudio del Libro: diseño, autoría y el libro independiente fue creado en 2017 con el objetivo de investigar las relaciones entre diseño gráfico, editorial del libro y autoría. Las relaciones entre lo digital y lo analógico son foco de reflexiones y apoyo para su investigación teórica y práctica. GEL está dirigido por la diseñadora Cristiane Alcântara, en colaboración con la artista de libros Gabriela Irigoyen. Está registrado en la DPG del CNPq, el Consejo Nacional de Desarrollo Científico y Tecnológico, de Brasil. Sus focos de interés incluyen Diseño Editorial, Memoria Gráfica y Diseño Social. Entendemos que el libro es más que un producto, es una memoria gráfica, actúa y refleja aspectos socioculturales de su entorno inmediato.

GEL pretende reflexionar y profundizar las discusiones entre el contenido y la estructura del libro, las relaciones entre autor y creador editorial, los procesos que involucran técnicas manuales para producir el libro como objeto y sus relaciones con el uso de las tecnologías digitales -para que se pueda discutir, practicar y explorar más la práctica artística y el diseño.

• **Autora:** Bernardita Brancoli

**Mail de Contacto:** bbrancoli@gmail.com - Chile

**Título:** Impresiones sonoras del Barrio Yungay

**Institución:** Universidad Finis Terrae

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** La investigación "Impresiones sonoras de Barrio Yungay" busca ser un aporte a la valoración del sonido patrimonial urbano de nuestra ciudad. La propuesta consiste en reconstruir gráficamente el paisaje sonoro de un barrio inserto en el casco histórico de la ciudad de Santiago de Chile. La investigación propone un catastro de recurrencias sonoras identitarias del barrio. Para ello se realizará una inmersión para identificar y registrar digital y gráficamente los puntos estratégicos de los sonidos característicos. Se busca crear a través del diseño gráfico nuevas lecturas e interpretaciones sobre el sonido y establecer diálogos de estudio y enriquecer las observaciones y reflexiones. Si bien existen representaciones visuales del sonido, como por ejemplo las partituras musicales o visualizaciones de las frecuencias de ondas sonoras impresas en cera para ser reproducidas en un gramófono, este también se puede representar gráficamente a partir infografías estratigráficas espaciales generando una cartografía infográfica del territorio. También, se busca descifrar a través de la taxonomía formal las relaciones posibles entre los signos presentes en

los sonidos, la recurrencia de las formas que, pueden variar, por rasgos estilísticos, pero mantienen la constancia o diferencias en las estructuras que dan la coherencia a un todo. Esto con el fin de reconstituir el sonido a partir de unidades visuales que dan forma a una serie de instalaciones espaciales gráfico- textil. Los datos recogidos serán clasificados según su procedencia de origen: mecánicos, naturales, tecnológicos. Los sonidos serán contrastados con la comunidad a través entrevistas a sus residentes y visitantes para identificar el grado de pertenencia. A partir de los resultados se diseñará una cartografía visual sonora, identificando y clasificando la procedencia de los sonidos percibidos.

• **Autor: Rafael Ángel Bravo**

**Mail de Contacto:** angelrafael1980@hotmail.com

**Colombia**

**Título:** Lugares de memoria: Abordajes creativos e investigativos frente al mercado popular y lugares migrantes

**Institución:** Corporación Universitaria Autónoma de Nariño AUNAR Cali, Grupo de Investigación Visualizar

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Castiblanco-Roldán (2011) define los mercados populares como “lugares de memoria”, como “...construcciones materiales e inmateriales que se han quedado en los sentimientos y las mentalidades de los habitantes a través del tiempo” (p.124). A lo largo del continente americano, los mercados populares y lugares migrantes permiten la preservación de unos saberes, tradiciones y costumbres, albergando expresiones de carácter folklórico y patrimonial, las cuales se ven amenazadas por los efectos homogeneizadores y uniformadores de la modernidad y la globalización. Este proyecto de investigación y creación, basado en la fotografía como herramienta de registro documental y producción visual, ha venido abordando diversos fenómenos y procesos socioculturales, en torno a estos espacios, identificando problemáticas en relación con la preservación de saberes, las relaciones entre usuarios y objetos, el mestizaje, la creolización y el sincretismo de creencias, los movimientos migratorios a nivel internacional y algunas prácticas relacionadas con la artesanía y la herencia alimentaria, entre otras temáticas. En sus distintas etapas, este proyecto ha dado como resultado la generación de diversos productos de nuevo conocimiento, alrededor de estas aproximaciones y de los procesos metodológicos asociados a su desarrollo, propiciando una reflexión respecto a los estudios socioculturales, como campo de acción para el diseño visual.

Referencias: Castiblanco-Roldán, A. (2011). Las plazas de mercado como lugares de memoria en la ciudad: anclajes, pervivencias y luchas. Ciudad paz-ando, 4, 123-132. <https://doi.org/10.14483/2422278X.7325>

• **Autor: Gabriela Agustina Irigoyen**

**Mail de Contacto:** irigoyen.gabi@gmail.com - **Brasil**

**Título:** LIBROS-COSAS, LIBROS Bellos: reflexiones sobre el proceso de creación y mapeo de Libros de Artista

**Institución:** Programa de Posgrado en Diseño de la Escuela de Bellas Artes de la Universidad Federal de Río de Janeiro (PPGD - EBA/UFRJ)

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Esta investigación teórico-práctica se desarrolla en el Programa de Posgrado en Diseño de la UFRJ y está vinculada al grupo de investigación Arte, Diseño y Vida - Estudios y Poéticas de la EBA/UFRJ, bajo la dirección de la Profa. Dra. Irene Peixoto. Utiliza una metodología exploratoria con dimensión autobiográfica y se constituye a partir de tres ejes interconectados: significar, actuar y compartir.

El corpus de esta investigación está compuesto por 41 libros de artista creados por la autora de la investigación en el transcurso de 2016 a 2022. Su mapeo resultó en Inventario, tres diagramas visuales que correlacionan términos que habitan el universo del libro y el libro de artista y dos cuadros que describen sus procesos de producción utilizando términos creados a partir de las obras seleccionadas que se convirtieron en herramientas para encontrar pistas sobre su diseño y organización poética.

En el proceso de construcción de estas herramientas, fue posible proponer, además de una categorización no restrictiva para los libros de artista, una metodología basada en los tres ejes abordados (significar, realizar y compartir) que puede ayudar a otros artistas, curadores y docentes en el proceso creativo de realización, reflexión y categorización de libros de artista.

• **Autor: Mariana Jacob, Yamila Molina, Laura Ruggeri**

**Mail de Contacto:** jacobmarianamarcela@gmail.com - **Argentina**

**Título:** Malvinas, yo también soy parte

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** La Red Malvinas de Florencio Varela lleva adelante distintos proyectos educativos con los que se trabaja la causa Malvinas más allá de la Guerra.

Esta red está conformada por el Centro de Veteranos de Guerra Héroe de Malvinas y su reciente subcomisión de Hijos por Malvinas; el Programa de Estudios de Malvinas, Atlántico Sur y Patagonia de la Universidad Nacional Arturo Jauretche (PEMap-Unaj) y las escuelas varelenses a través de la vinculación territorial.

Los proyectos son el resultado de un trabajo interdisciplinario en donde participan los veteranos, las y los hijos, así como docentes, investigadores/as, comunicadores/as y distintos actores sociales y culturales de las instituciones varelenses. Desde esta mirada interdisciplinaria surgen propuestas que permiten ampliar las distintas estrategias y herramientas para pensar, comunicar, visibilizar y abordar el tema Malvinas en el contexto actual.

Algunos de los proyectos más significativos de este año son "Operación Monumento: para una memoria activa sobre Malvinas" (OM), la concientización y difusión sobre la Obligatoriedad del uso del Mapa Bicontinental de la República Argentina en las instituciones educativas y la intervención de postales malvineras varelenses "Una imagen, muchos significados".

Cada proyecto aporta una forma de profundizar la importancia que tiene la causa Malvinas en nuestra historia nacional, así como en la historia de nuestra localidad. A partir de estas acciones se promueve pensar y desarrollar actividades que continúen en el año, más allá del mes de abril y convoquen a sentirse parte de esta causa que es de todo el pueblo argentino.



• **Autor: Diego O. La Rosa-Boggio, Segundo Eduardo Correa Rodríguez, Erika Marisol Crisanto Atoche, Claudia Mercedes Tocto Amaya, Jonathan David Vergara Herrera**  
**Mail de Contacto:** blar@ucvvirtual.edu.pe - Perú

**Título:** La Iglesia San Juan Bautista de Catacaos: patrimonio y símbolo de identidad

**Subtítulo:** La importancia de preservar el patrimonio arquitectónico  
**Institución:** Universidad Cesar Vallejo - Perú

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El presente texto analiza el valor histórico, cultural y arquitectónico de la Iglesia San Juan Bautista de Catacaos, Piura, Perú, monumento construido originalmente en 1547 que ha sido reconstruido en múltiples ocasiones debido a fenómenos naturales. Inicialmente de estilo barroco, con el tiempo incorporó elementos neoclásicos. La iglesia representa la religiosidad local y es símbolo de identidad para la comunidad. En 1988, fue declarada Patrimonio Cultural de la Nación. La investigación destaca su valor simbólico, de uso, formal e histórico. A través de encuestas, se evidencia que la población le otorga gran valor cultural e identitario. Se concluye que es fundamental preservar y restaurar este patrimonio, pues refleja la historia y contribuye a la cohesión social. Su conservación enfrenta desafíos como el turismo responsable. La iglesia San Juan Bautista es un legado invaluable que merece protección para mantener la conexión con las raíces culturales.

• **Autor: María Paula Simian Fernández, Fernanda Beñaldo Catalán, Vanessa Valderrama Garrido**  
**Mail de Contacto:** msimian@uct.cl - Chile

**Título:** Esbozos de los primeros diseños elaborados en la época de la colonización alemana, Cuenca del Llanquihue, Chile

**Subtítulo:** Investigación enmarcada en Proyecto de Título de las estudiantes realizada en la ciudad de Temuco y Nueva Branau, Chile  
**Institución:** Universidad Católica de Temuco

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Investigación teórica, de carácter mixta y transversal que profundiza en la génesis de los esbozos de los primeros diseños elaborados durante la colonización alemana (1833 -1891) en la cuenca del Llanquihue, explorando el desarrollo cultural, el encuentro entre distintos pueblos y el concepto de aculturación. La adaptabilidad de los colonos a un entorno climático y socioeconómico radicalmente distinto a su origen, marca un hito en la evolución de la cultura y desarrollo local. La interacción alemana-chilota, asimilación de conocimientos locales, materias primas disponibles y el cruce tecnologías importadas dan pie a la habilidad para concebir y elaborar productos esenciales para la sobrevivencia diaria, transformación del hábitat y claves en el proceso de adaptación a esta nueva patria. El inédito proyecto contempla la vinculación de la memoria histórica del diseño y el habitar, desde aspectos sintácticos y pragmáticos de objetos preservados por la Familia Felmer en Museo privado Nueva Branau convirtiéndolos en ejemplos y referentes de la capacidad humana. Esta sistematización pretende preservar en la memoria colectiva estos diseños desarrollados en adversas condiciones, reconociendo la labor de preservación que ha tenido la institución y dando cuenta de los esfuerzos, esperanzas y costumbres de los colonos germanos a su arribo a Chile.

• **Autor: Martín Valenzuela**  
**Mail de Contacto:** valenzuela.martin@gmail.com. Argentina

**Título:** Juzgar al libro por su cubierta.

**Subtítulo:** El diseño editorial argentino en los 60: un estudio de las cubiertas de literatura nacional de Jorge Álvarez Editor. Tesis de Maestría en Crítica y Difusión de las Artes

**Institución:** Universidad Nacional de las Artes (UNA)

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Mi investigación propone hacer un recorrido a través de las cubiertas de libros de literatura argentina de la década del 60. Para eso se investiga y analiza el caso de estudio de un actor relevante para la industria editorial argentina: Jorge Álvarez Editor. En este trabajo se pone el foco en el diseño gráfico de las cubiertas de libros de esta editorial y en cómo la producción de estos objetos aporta al acervo cultural editorial argentino. Se entiende la iniciativa de Jorge Álvarez Editor como clave y representativa para explorar la relación entre varias dinámicas que atraviesan la década de 1960: la modernización sociocultural, el aumento del público lector, la desacralización del objeto libro, el rol del diseño como agente cultural, el boom de los autores argentinos, los cambios en la currícula universitaria y la renovación de las artes visuales en el país, entre otras. La investigación se centra en la imagen gráfica representada en las cubiertas para de este modo encontrar y determinar si hay un componente sistémico en la oferta de literatura de la editorial. Se pretende indagar estos componentes y observar las prácticas sociales discursivas a través de un análisis presemiológico (la materialidad del objeto y el diseño gráfico como lenguaje), de las clasificaciones sociales (la inscripción genérica y el estilo de época) y el sentido producción discursiva (los rasgos retóricos, campo temático y rasgos enunciativos).

**14:00 - Sala 1 • Comisión: Digital [C]**

• **Autor: Ricardo Arrubla Sánchez**  
**Mail de Contacto:** rarrubla@areandina.edu.co - Colombia

**Título:** La imaginación simbólica de la generación digital

**Institución:** Fundación Universitaria del Área Andina

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** La investigación parte de pensar al individuo digital inmerso en una compleja interacción entre el capitalismo, la tecnología y la subjetividad postmoderna por la producción y control de los flujos de información y de construcción de significado (González Rey, 2000). Se establece con ello que la sociedad digital, globalizada y en red ha generado una fuerte cultura de la imagen y la representación, en la cual, tanto la identidad personal como colectiva se encuentran profundamente influenciadas por la exposición mediática y la necesidad de construir una marca personal para la diferenciación y el reconocimiento en el mercado. Por lo tanto, se llevó a cabo una investigación cualitativa con enfoque hermenéutico para estudiar los cambios en la imaginación simbólica de la generación digital. Un factor importante que ha creado la cultura digital tiene relación con la amplia posibilidad de crear espacios, mensajes y transmitir información sobre diversos temas y realidades. De esta manera, tanto la industria, gobierno, mercado, comunidades, organizaciones, colectividades



e individuos, manejan el semicapital para posicionar sus ideas. Así, la evolución de la imagen tiene diferentes corrientes que la dinamizan e influyen en sus usos, formas y sentidos. Ello ha llevado a generar suplantaciones, transposiciones, equiparaciones, modificaciones y rediseños de cualquier referente existente en la cultura, los imaginarios, las religiones, el folclor, la mítica, la mística, el eros, el logos, y la muerte etc., en una oblicua y despreocupada aplicación de las imágenes en la web que amplía de forma basta nuestros posmodernos lenguajes socioculturales y de política estética.

Por lo tanto, esta investigación genera un impacto social y académico importante, ya que permite entender como los símbolos, los mitos y las narrativas que dan forma a la cultura se mueven en una interacción dinámica, conflictiva y variable dentro del ciberespacio, en el que la cultura en la web se construye y negocia a través de la representación simbólica y la reinterpretación de mitos contemporáneos. Esta investigación está orientada desde el Foco Estratégico de Innovación Educativa y hace parte de la línea institucional de Humanismo Digital.

• **Autor: Wilfredo Alexis Bustamante Rodríguez**

**Mail de Contacto:** wilfredo.bustamante.rodriguez@una.cr - **Costa Rica**

**Título:** Visualizaciones Científicas. Acercamiento de estrategia metodológica en el desarrollo de imágenes para la ciencia mediante herramientas digitales del diseño

**Institución:** Escuela de Arte y Comunicación Visual, Universidad Nacional Costa Rica

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** La propuesta se desarrolla a partir de la participación en el Proyecto LEUNA (Laboratorio de Entomología) de la Escuela de Ciencias Biológicas y la Escuela de Arte y Comunicación Visual, por medio del énfasis de Diseño Gráfico y parte estratégica del Proyecto 3D CoWork-Flow (Flujo de Trabajo Conjunto) de la Universidad Nacional, Costa Rica. Ambos proyectos han identificado la necesidad de unificar esfuerzos para lograr difundir la diversidad de insectos y su utilidad para el ser humano, generando pequeños talleres, charlas y apoyos en ciertos artículos con exploraciones de visualizaciones digitales gráficas. Detectando la necesidad y curiosidad de ciertos estudiantes, de ambas escuelas, por el desarrollo de la visualización científica, planteando un acercamiento estratégico de un curso teórico-práctico, permitiendo el aprendizaje del uso de algunas de las herramientas digitales del diseño, mediante una formulación metodológica para el desarrollo de imágenes científicas. Otorgando la presente propuesta interdisciplinaria pautas al desarrollo comunicativo, riguroso y representativo visual, necesarios en el objetivo de la difusión de los diferentes ámbitos científicos tanto en lo académico como investigativo.

• **Autores: Jesús Alejandro Guzmán Ramírez,**

**Edwin Mauricio Hincapié Montoya**

**Mail de Contacto:** jaguzman@eafit.edu.co - maurhin@eafit.edu.co

**Colombia**

**Título:** Gemelos Virtuales, Metaverso y Cognición mediada

**Subtítulo:** Sistemas de captura para el desarrollo de ambientes digitales

**Institución:** Universidad EAFIT

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** En el contexto del metaverso, la captura de movimiento puede desempeñar un papel crucial para dar vida a los avatares y personajes dentro de estos entornos virtuales. Al capturar los movimientos y gestos humanos con precisión y aplicarlos a avatares en tiempo real, se logra una experiencia más inmersiva y realista en el metaverso. Esto es especialmente relevante para la interacción social y la representación de comportamientos humanos naturales en el entorno digital.

Sin embargo, el concepto de un "metaverso", o esta idea de una suerte de mundo paralelo de niveles digitales o hablar de la capacidad del ser humano de poder migrar o hibridarse en mundos digitalizados no es nueva. La ciencia ficción ha sido durante mucho tiempo un campo fértil para la exploración de conceptos futuristas y visiones audaces de la interacción entre la humanidad y la tecnología. Uno de los conceptos más intrigantes de los últimos tiempos que ha emergido de este género es el del "metaverso", un término que evoca imágenes de mundos virtuales inmersivos y vastos, donde la realidad y la imaginación convergen en una experiencia digital compartida.

• **Autor: Carolina Rosa Kurz**

**Mail de Contacto:** carolina.kurz@bue.edu.ar - caritokurz@gmail.com  
**Argentina**

**Título:** El trabajo en el sector cultural en tiempos de pandemia. Transformaciones y nuevos desafíos en la era digital

**Institución:** Centro de Innovación de los Trabajadores, CITRA. Universidad Metropolitana para la Educación y el Trabajo, UMET

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Este trabajo busca indagar en los impactos de la pandemia en el sector cultural y creativo, particularmente en el circuito alternativo de las artes escénicas y en el sector audiovisual en CABA, (Buenos Aires, Argentina). Esta producción se enmarca dentro de un proyecto de investigación finalizado que recibió financiamiento en el marco de la convocatoria "UMET INVESTIGA 2021" y que fue llevado adelante por un grupo de estudiantes, docentes e investigadores. El proyecto buscaba comprender los rasgos que adquiere la precariedad laboral en el sector cultural tras la irrupción de la pandemia. En la ponencia se abordarán los impactos de la pandemia sobre la actividad, las acciones desarrolladas desde el Estado para paliar la crisis, los procesos de organización colectiva, la intensificación de los nuevos formatos durante el contexto del ASPO, y los desafíos que debió enfrentar el sector en el proceso de la vuelta a la presencialidad, y los retos y perspectivas actuales.

• **Autora: Covadonga Lorenzo Cueva**

**Mail de Contacto:** clorenzo@ceu.es - lorenzocovadonga@gmail.com  
**España**

**Título.** Aplicaciones de las tecnologías de fabricación digital en el campo de la Arquitectura y el Diseño: nuevas herramientas para la representación gráfica

**Institución:** Universidad San Pablo-CEU, CEU Universities



**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** La ponencia tratará de profundizar sobre las aplicaciones de las tecnologías de fabricación digital en el campo de la Arquitectura y el Diseño, mostrando el modo en el que éstas pueden ayudar a materializar ideas en el proceso de diseño arquitectónico y diseño de producto. Para ello, se presentarán los proyectos realizados en el Laboratorio de Fabricación Digital de la Universidad San Pablo-CEU, Fab Lab Madrid CEU, en los que se han empleado diversas tecnologías como fresadoras, cortadoras láser, impresoras 3D y fabricación con moldes. Se pretende mostrar de qué modo el uso de estas tecnologías puede contribuir a complementar las herramientas de representación gráfica durante el proceso de diseño, tanto a gran escala, en el diseño arquitectónico, como a pequeña escala, en el diseño de producto. Se mostrará de qué modo la creación de maquetas y prototipos se pueden emplear en este proceso como herramientas de visualización, comunicación y validación del proyecto, constituyéndose como herramientas imprescindibles que complementa las técnicas de representación gráfica convencionales necesarias también en el proceso de diseño.

• **Autora: Dra. Rebeca Isadora Lozano Castro**

**Mail de Contacto:** rilozano@docentes.uat.edu.mx - México

**Título:** Pensar en conservación patrimonial del diseño gráfico arquitectónico Latinoamericano

**Subtítulo:** Libro Electrónico

**Institución:** Universidad Autónoma de Tamaulipas

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El patrimonio cultural, gráfico y arquitectónico se asocia con términos de identidad, tradición, historia, lenguaje, materialidad construida, que dan sentido al uso de objetos, métodos y análisis para su comprensión. La teorización y relaciones sociales lo han complejizado a tal punto de condicionarlo, organizarlo, simbolizarlo y unificarlo. Sin embargo, también lo han acumulado, renovado y reproducido con saberes que otorgan sentido a nuestro estilo de vida socioculturalmente, intereses utilitarios y procesos de construcción social. La generación de conocimiento académico-científico sobre este tema es responsabilidad nuestra, histórica, conducir acciones académicas, críticas y reflexivas, necesarias para su conservación y preservación simbólica, nacionalista y universal. En ese sentido, de manera transdisciplinar este proyecto de obra literaria tiene por objetivo reunir reflexiones que entretajan desde diferentes miradas al diseño, la comunicación y la arquitectura, como modos de revalorizar reveladoramente usos socioculturales, históricos, estudios sistémicos patrimoniales, necesidades socio-populares, entre otros aspectos vinculados con la permanencia de nuestros saberes y objetos artísticos, materiales e inmateriales. Con este proyecto se pretende presentar contribuciones originales, auténticas, como parte de la divulgación crítica, del diseño y para el diseño en la mejora de políticas públicas y culturales.

• **Autor: Kurt Petautschnig Arancibia**

**Mail de Contacto:** Kurt.petautschnig@ugm.cl - Chile

**Título:** Genealogía de la visión artificial y las imágenes invisibles, hacia un nuevo paradigma visual

**Institución:** Universidad Gabriela Mistral, Santiago de Chile

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Desde el siglo XVII se crean aparatos de visión que son resultado de un proceso técnico que imita al ojo, expandiendo cada uno de ellos las cualidades visuales: microscopio, telescopio, fotografía, televisión, cine, mundos virtuales, etc. Impactando, cada uno de ellos, a la sociedad de su tiempo en múltiples dimensiones.

La revolución digital genera un reajuste sin precedente en los aparatos de visión y su tránsito al mundo digital mediante algoritmos, de forma que cada uno de ellos se tradujo en notaciones de orden informático. El avance y complejización de los algoritmos, junto al radical progreso del machine learning en la última década, propicia el nacimiento de un ojo algorítmico.

Este nuevo estadio de la visión instrumentalizada por la tecnología es el resultado del entrenamiento de algoritmos que han aprendido a ver, y al igual que los aparatos de visión, han expandido los límites del campo visual humano. Actualmente la visión artificial controla procesos en fábricas, maneja autos y objetivos bélico, entre otras tareas.

Por tanto, la necesidad de analizar el, o los, marcos conceptuales que sustentan al ojo algorítmico y su genealogía respecto los aparatos de visión, e imágenes que le anteceden son imperativas. A fin de analizar las tensiones de orden antropológico para un tipo de imagen sin mirada, y por tanto, un tipo de visión no humana.

• **Autores: Dr. C. Yamilet Pino Nicó, Dr.**

**C. Orestes Castro Pimienta**

**Mail de Contacto:** ypino16@gmail.com - ocastro51@gmail.com - orestesdamaso.castro@rect.uh.cu - Cuba

**Título:** Aplicación de la evaluación de la calidad del Diseño de Comunicación Visual para una mayor integralidad del software de gestión empresarial

**Instituciones:** Instituto Superior de Diseño (ISDi). Oficina Nacional de Diseño (ONDi)

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Los software destinados a la planificación control de procesos, tanto de pequeña como a gran escala, requieren de una mayor inserción del Diseño de Comunicación Visual. Más allá de su interfaz gráfica, la evaluación del Diseño de estos productos debiera contemplar cómo evaluarlos desde la génesis del producto hasta su impacto luego de su introducción en el mercado. Para ello se requiere sistematizar la aplicación de criterios de evaluación, instrumentos y métodos de evaluación, actores involucrados y sus roles. Asimismo, los procedimientos a emplear en cada etapa del ciclo de vida del producto y los mecanismos de retroalimentación a emplear. El presente trabajo es resultado de una tesis doctoral que contribuye a dar respuesta al problema de cómo evaluar la calidad del Diseño de Comunicación Visual del software de gestión empresarial, desarrollado en organizaciones productoras de software de Cuba. Como resultado final se propone un modelo de evaluación destinado esta tipología de producto que fue validado y aplicado parcialmente mediante artículos científicos y evaluaciones de productos. El basamento conceptual de la investigación formó parte de una normativa cubana de calidad del software y contribuyó a la elaboración del Reglamento para la evaluación del Diseño Industrial de Comunicación Visual por la Oficina Nacional de Diseño.

• **Autor: Lic. Rodrigo Iver Romero Frias**

**Mail de Contacto:** romero.rodrigo@gmail.com - **Bolivia**

**Título:** Sistemas de diseño, UI Kits y guidelines en el diseño de interfaces digitales: Una revisión sistemática

**Institución:** Universidad Mayor, Real y Pontificia de San Francisco Xavier de Chuquisaca, Facultad de Arquitectura y Ciencias del Hábitat, Carrera de Arte y Diseño Gráfico

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** En la actualidad se convive con numerosas interfaces gráficas digitales en diferentes dispositivos y con diferentes tecnologías, el proceso de diseño e implementación de estas interfaces exige un flujo de trabajo ágil y eficiente; al mismo tiempo que se deben cumplir criterios de calidad de diseño de interfaces y experiencia de usuario. En el presente artículo se realiza una revisión literaria sistemática para explorar el UI Kit como herramienta en el proceso de diseño de interfaces gráficas digitales, su relación con los guidelines o pautas de los sistemas de diseño; y se analiza su impacto en principios de diseño de interfaces y en el trabajo con el equipo de desarrollo. Los resultados obtenidos indican que el establecimiento de un UI Kit pueden mejorar en la eficiencia, comunicación del equipo de trabajo, la coherencia visual y de interacción, aumentando la satisfacción. Adicionalmente, se discute sobre los desafíos y limitaciones de aplicar los sistemas de diseño, el establecimiento de UI Kits para proponer interfaces consistentes, intuitivas, que brinden una UX satisfactoria y que faciliten su desarrollo, implementación y uso, según buenas prácticas y guidelines de estándares de sistemas de diseño y librerías (frameworks). Finalmente se explora sobre las perspectivas futuras de los sistemas de diseño.

**Palabras clave:** Interfaz de usuario, Interfaces digitales, Experiencia de usuario, Interfaz gráfica de usuario (GUI), Diseño de interacción, Usabilidad, Diseño de información, Diseño web, Interacción humano-computadora (HCI).

---

**16:30 - Sala 1 • Comisión: Cultura y Memoria**

---

• **Autor: Rafael Ángel Bravo**

**Mail de Contacto:** angelrafael1980@hotmail.com - **Colombia**

**Título:** Saberes sometidos: Abordaje investigativo de expresiones y procesos asociados al patrimonio histórico y cultural

**Institución:** Grupo de Investigación Visualizar, Corporación Universitaria Autónoma de Nariño

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** En sus procesos de investigación y creación, dentro de una serie de líneas definidas, el Grupo de Investigación Visualizar ha venido desarrollando un ejercicio frente a lo que Foucault, como se cita en Ocaña-Calvachy (2019), plantea como “saberes sometidos” (p.10), definidos como aquellos conocimientos populares y tradicionales, “...descalificados como saberes no conceptuales, como saberes insuficientemente elaborados...” (Foucault, como se cita en Ocaña-Calvachy, 2019, p.10). Por una parte, se vienen desarrollando procesos de investigación y creación desde la fotografía, explorando diversos espacios de carácter popular, en contextos rurales y urbanos, incluyendo mercados populares y territorios migrantes, entre otros, para el desarrollo de estudios folklóricos y socioculturales, planteando una concepción del ejercicio investigativo del diseño hacia nue-

vos territorios, entre lo típico y lo popular. Por otra parte, en conjunción con los procesos de exploración fotográfica en espacios urbanos, se da continuidad a exploraciones anteriores respecto a las relaciones de usabilidad y la vigencia de los fundamentos de la Bauhaus, dentro de la formación de diseñadores, artistas y afines, indagando sobre su impacto en el mundo moderno e industrializado, como en el paisaje urbano americano, para la generación de nueva producción creativa e investigativa, a través de eventos científicos y publicaciones especializadas.

Referencias: Ocaña-Calvachy, C. S. (2019). El aporte de los saberes ancestrales a la educación superior colombiana – estudio sobre el departamento de Nariño con la comunidad afro [Proyecto de grado de especialización]. Repositorio institucional de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/24329>

• **Autor: MCES. María del Pilar Castro Fragoso**

**Mail de Contacto:** castro\_pilar@uvaq.edu.mx - **México**

**Título:** La obtención de colores pigmento; del contexto artesanal al ámbito del diseño

**Institución:** Facultad de Diseño Gráfico, Universidad Vasco de Quiroga

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El presente trabajo busca reflexionar sobre el aporte brindado por el Maestro Artesano michoacano Mario Agustín Gaspar Rodríguez quien trabaja dos técnicas prehispánicas: el Maque y la caña de maíz, en relación con la forma en la que se obtienen los pigmentos naturales utilizados en sus piezas. Comprender el proceso de obtención de dichos colores resulta de gran importancia para los estudiantes de diseño gráfico, puesto que se pone a su alcance un conocimiento orientado en la obtención de colores naturales sin ningún químico en su elaboración, al tiempo de que se preserva y genera conciencia sobre el saber tradicional.

Este conocimiento tiene una relevancia mayor toda vez que se logra integrar en una lógica de sustentabilidad, puesto que es la disminución considerable de los impactos y efectos contaminantes que procesos industriales no consideran en sus procesos.

Para el ámbito del diseño resulta fundamental poder integrar conocimientos propios de nuestra cultura y contexto, buscando con ello, valorar la riqueza cultural existente y de la cual se puede recuperar para su posterior integración a los procesos y acciones proyectuales. Aspiramos que con este trabajo se contribuya con tal propósito de preservación, divulgación e implementación en futuros trabajos.

• **Autor: MCES. María del Pilar Castro Fragoso**

**Mail de Contacto:** castro\_pilar@uvaq.edu.mx - **México**

**Título:** Análisis comparativo del uso tipográfico identificativo de los Pueblos Purépechas en Michoacán

**Institución:** Facultad de Diseño Gráfico, Universidad Vasco de Quiroga

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El presente trabajo tiene como objetivo analizar de forma comparativa el uso tipográfico identificativo de los Pueblos Purépechas en Michoacán, para ello se realizaron diversas visitas a poblados ubicados en la Región de Pátzcuaro que constituyen una parte de la denominada Ruta Don Vasco. Los resultados que se presentan constituyen una oportunidad para re-



flexionar sobre el valor, vigencia y sentido de pertenencia, evidenciando la carga histórica y cultural.

Otro aspecto a considerar es la propia historia de los pueblos, en el caso particular de Erongaricuaró se da un proceso de independencia en relación con Patzcuaró, por lo que este distanciamiento y búsqueda de una identidad propia se puede evidenciar en el manejo de la representación tipográfica. Pensar en la tipografía y las formas culturales de apropiación pueden ser claramente un reflejo social y tradicional de la gente, por lo que se puede considerar una forma de perpetuar la cultura.

Para los diseñadores gráficos se abre la posibilidad de generar toda una familia tipográfica a través de su red de trazo, preservando todos los elementos constructivos y decorativos, pudiendo ser utilizados en diversas piezas gráficas transportando al usuario a otra época.

• **Autor: Prof. Me. Gernei Góes dos Santos**  
**Mail de Contacto:** gerneisantos@gmail.com - **Brasil**

**Título:** Cartografia da cidade Flor da Amazônia - Manacapuru em Quadrinhos

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Apresentamos um relato parcial de uma pesquisa sobre a Amazônia brasileira, intitulada Turismo 'flor-esta' Amazônia: um estudo sobre o ecossistema turístico da Amazônia, a partir do reconhecimento da dimensão 'flor-esta' no município de Manacapuru, originada de uma aldeia de índios muras, que se estabeleceram na margem esquerda do rio Solimões, por volta do século XVIII, fazendo com que surgisse a localidade. Muitos de seus atrativos naturais são conhecidos nacionalmente, assim como sua tradicional festa popular, o Festival de Ciranda de Manacapuru, o que coloca o município entre os mais visitados por turistas na Amazônia. Nesse sentido, nosso objetivo é apresentar desdobramentos da pesquisa, por meio da proposição e produção de livros em História em Quadrinhos (HQs), sobre a cidade de Manacapuru, e seus diferentes mecanismos de construção social e institucional de memórias e patrimônios, considerando o ecossistema turístico e identificando aspectos e protagonismos de diferentes sujeitos de cultura da Amazônia. Em termos teóricos, a pesquisa é desenvolvida com orientação epistemológica-teórica-ecossistêmica-complexa, proposta que vem marcando os estudos do AMORCOMTUR! – Grupo de Estudos em Comunicação, Turismo, Amorosidade e Autopoiese, coordenado pela Dra. Maria Luiza Cardinale Baptista, professora da Universidade de Caxias do Sul, Rio Grande do Sul, Brasil.

• **Autor: Gina María Hidalgo Rosero**  
**Mail de Contacto:** ginamariahidalgo@gmail.com - **Argentina**

**Título:** Transformación y profesionalización de los Maestros del Carnaval: Una Década de la Activación Patrimonial.

**Subtítulo:** Revisión de la tesis “Cambiar para ser tradición: Redefinición de la identidad y profesionalización del saber artístico en los Maestros del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto (Colombia)”

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** La ponencia propone una revisión y actualización a la luz de una década de la inclu-

sión del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto en los listados transnacionales de Patrimonio Cultural Inmaterial. Este evento cultural se lleva a cabo anualmente entre los últimos días de diciembre y los primeros siete días de enero en la ciudad de Pasto, Colombia. Desde 2009, esta tradición ha sido parte de la lista representativa de Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad de la UNESCO.

La investigación presentada en 2013 tuvo como objetivo analizar la redefinición de la identidad y los procesos técnicos de la colectividad de artistas. La hipótesis planteada en aquel momento sugirió que la activación patrimonial genera un proceso de profesionalización en el quehacer artístico de sus miembros. Este proceso integró la formación académica de algunos de ellos y la implementación de nuevos modelos pedagógicos creados por el colectivo mismo, con el fin de fomentar la transmisión de los saberes tradicionales empíricos, aunque adaptados a un nuevo discurso de representación. En el transcurso de diez años la hipótesis inicial sobre la generación de un proceso de profesionalización en el quehacer carnavalero necesita ser evaluada a la luz de la evolución experimentada por la práctica festiva.

• **Autora: Andrea Daniela Larrea Solórzano**  
**Mail de Contacto:** catpintora@yahoo.es - **Ecuador**

**Título:** Estéticas y simbolismos del tambor salasaca  
**Institución:** Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** En esta investigación Posdoctoral se rastrean las transformaciones dadas sobre las pinturas del tambor salasaca, objeto ritual usado en diversas ceremonias practicadas por este grupo étnico que habita los andes ecuatorianos. Se han definido diferentes aristas desde las cuales abordar este proceso que refleja momentos de transculturación estética. Dentro de este marco, nos hemos propuesto, problematizar el rol de las mujeres en este tipo de expresión artística y su práctica pictórica en los tambores. La metodología empleada tuvo un enfoque cualitativo, recurriendo a técnicas de trabajo etnográficas, dialogo con informantes claves y el desarrollo de un archivo visual, que sirvió de base para el análisis comparativo que evidencia los diversos cambios estéticos, pero que también da cuenta de cómo se manifiesta la figura de la mujer salasaca. En este sentido, se han rastreado algunos aspectos relacionados con los roles de género y la concepción que existe sobre los alcances que pueden tener las mujeres de la comunidad frente a estas prácticas artísticas y artesanales, no solo desde la lectura de su identidad étnica u originaria, sino, además, dentro de las tramas patriarcales que se mantienen al interior de la comunidad. Fenómeno que en este caso evidencia una concepción vedada sobre la artista indígena, quien no puede participar de la pintura ritual de estos tambores.

• **Autores: María Teresa Alejandra López Colín y Gabriel Gómez Carmona**  
**Mail de Contacto:** teresa.lopez@uicui.edu.mx - janyloc06@gmail.com gabriel.cgomez@uicui.edu.mx - **México**



**Título:** Diseño y patrimonio cultural intangible

**Subtítulo:** Cómic de la Leyenda Ne Menzhe como material didáctico de apoyo a la enseñanza aprendizaje de la lengua “Jñatrho”. Caso: Escuela Primaria Indígena “Francisco Bocanegra González”, en Ixtlahuaca, México

**Institución:** Universidad de Ixtlahuaca CUI/UAEMex

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Una de las habilidades del diseñador gráfico es desarrollar objetos que apoyen procesos de enseñanza aprendizaje, de esta forma, al interior del ámbito educativo el diseñador se ha desempeñado de manera eficiente en la creación de materiales didácticos en diversas áreas del conocimiento, como es el caso de los idiomas, donde se pueden encontrar: textos de cuentos infantiles, de obras literarias, de revistas, periódicos y folletos para fomentar el desarrollo de la lectura.

El objetivo del proyecto fue diseñar un cómic sobre la leyenda Ne Mezhe (espíritu del agua en mazahua) como material didáctico de apoyo en la enseñanza de la lengua “jñatrho” para la escuela Indígena Francisco González Bocanegra de la comunidad de Concepción de los Baños, en Ixtlahuaca, Estado de México.

**Palabras clave:** cómic, material didáctico, lengua indígena, educación

• **Autor:** Javier Andrés Montaña Centellas

**Mail de Contacto:** jmontano@ucb.edu.bo - jmatas@ucb.edu.bo

Bolivia

**Título:** Yacarea, un cómic de mitología guaraya

**Subtítulo:** Investigación en diseño para la elaboración de un cómic patrimonial

**Institución:** Carrera de Diseño Gráfico y Comunicación Visual de la Universidad Católica Boliviana, sede La Paz.

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Desde el año 2015 la Carrera de Diseño Gráfico y Comunicación Visual de la U.C.B. está trabajando la línea de investigación de estudios patrimoniales, con la intención de mostrar de una manera amigable y original nuestro patrimonio cultural. Este proyecto conforma uno de los libros de la colección sobre las Misiones Franciscanas en Bolivia. Fue creado por MsCs. Javier Montaña, el escritor y director creativo, y por César Trujillo, estudiante e ilustrador de la carrera. Fue coordinado por la Dra. Josefina Matas Musso, directora e investigadora de la colección.

El libro cómic “Yacarea, mitología de Guarayos” presenta de una forma creativa un conjunto de mitos de las distintas poblaciones de guarayos, recopilados por distintos autores, llevados a la ficción narrativa por Javier Montaña para un arte secuencial, haciéndose así amena para las familias y todo tipo de lectores.

El libro incluye en sus páginas criaturas mitológicas y paisajes, basados en estudios del lugar, la historia oral y varias publicaciones, atendiendo especialmente a la biodiversidad y al legado mitológico y cultural de Guarayos. Como los otros libros de la colección, no hubiese podido ser posible sin la colaboración de la Orden Franciscana en Bolivia, a la que estamos muy agradecidos.

• **Autor:** Melina Rapimán

**Mail de Contacto:** melinarapiman@gmail.com - Chile

**Título:** Representaciones de la otredad en Mawa de la Revista Jungla (1967 – 1969) en Editorial Zig - Zag

**Institución:** Universidad Academia de Humanismo Cristiano

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Este estudio analiza las representaciones de la otredad que se encuentran en la Revista Jungla y, muy específicamente, en el personaje de aventuras llamado Mawa creado por Juan Marino. Esta investigación se enfoca en los episodios de Mawa publicados por la Editorial Zig-Zag entre 1967 y 1969, donde el personaje habita el Mato Grosso. La otredad se verá representada según el análisis en tres áreas: la primera en cómo se representa lo femenino en el relato; en segundo lugar, se analiza lo liminal como signo de alteridad en el mundo de los pueblos originarios según Marino; y en tercer lugar la relación de lo masculino como extranjero y cómo esto afecta la historia tanto de la heroína, como de los pueblos que se cobijan en este hábitat. El texto ofrece un análisis desde el discurso, asumiendo los arquetipos que se presentan en la historieta de aventura, sin dejar de lado la manera como estos permean la lectura desde su contexto histórico, generando una tensión constante en las distintas sociedades que se representan en las historias de la revista con el pensamiento actual.

• **Autor:** Dra. Eugenia Álvarez Saavedra

**Mail de Contacto:** eugenia.alvarez@userena.cl - Chile

**Título:** Proyecto de Diseño Global junto a comunidad Changa en localidad Punta de Choros, región de Coquimbo

**Subtítulo:** Reconocimiento y puesta en valor de los elementos identitarios de la cultura Changa en el norte de Chile

**Institución:** Universidad de La Serena

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El siguiente tema expone el inicio de una investigación en docencia en diseño y vinculación con el medio. Los estudiantes diseñaron proyectos de diseño dirigidos a la localidad Changa en Punta de Choros, considerando el contexto local con proyección internacional, junto a un enfoque turístico. Esto pudo ser guiado, comparado y corregido junto a la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Guayaquil, Ecuador. Por la similitud del proyecto realizado por estudiantes de Taller en la localidad de Olón, Santa Elena Ecuador. Por lo anterior, pudieron abordar diferentes metodologías proyectuales en su propuesta conceptual, para luego definir situaciones y necesidades de diseño en la localidad. Considerando el contexto regional – local con proyección internacional – global. Esto de la mano de estrategias de comunicación turística en la región. Los proyectos debían evidenciar una viabilidad económica, desde el uso del material, usabilidad, estética y funcionalidad de la propuesta. La originalidad e inclusión de conceptos étnicos estaban incluidos en la definición de la problemática.

Los proyectos finalizados presentaron: Diseño de imagen corporativa de Punta de Choros como localidad turística, estrategias publicitarias de la Fiesta del Loco, libros y material impreso educativo flora y fauna local.



Señalética rutas ancestrales, aplicaciones digitales de gestión y turismo. Finalmente el 100% de los estudiantes finalizaron el proyecto de diseño, requerido en la asignatura Taller de Diseño Global, correspondiente al sexto semestre de estudios. Año 2023.- 2 de 20 estudiantes reprobaron la asignatura.

---

**19:00 - Sala 1 • Comisión: Social [D]**

---

• **Autores: Máster Ana María Bermúdez Martín,  
Lic. Kevin Javier García Mendoza**

**Mail de Contacto:** ana.bermudez@unasa.edu.sv - javier.garcia@unasa.edu.sv - **El Salvador**

**Título:** Usabilidad del material de apoyo terapéutico alojado en el portal de telerehabilitación del Centro de Audición y Lenguaje (CALE), El Salvador

**Institución:** Universidad Autónoma de Santa Ana, UNASA

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** La investigación en curso surge de una problemática identificada en el diseño de los materiales de apoyo terapéutico para telerehabilitación, empleados por el Centro de Audición y Lenguaje (CALE), que son entregados en formato impreso y digital a los responsables de los niños con problemas de audición y lenguaje, que por factores económicos y geográficos no pueden llegar a realizar sus terapias de forma presencial. Dicho material sirve para dar continuidad a sus terapias a través de las TICs de manera síncrona y asíncrona desde casa. Se indagó sobre la pertinencia y funcionalidad gráfica de los materiales de apoyo facilitados por parte de CALE, mediante pruebas de usabilidad, a los usuarios, así mismo los investigadores fueron verificando y determinando el acceso a las TICs por parte de los usuarios del CALE. Se encontró que el material entregado no cumple con su objetivo, pues dificulta lectura y tiene pocas imágenes ilustrativas, además el material audiovisual podría verse favorecido optimizando su diseño y adaptabilidad para dispositivos digitales. También se debe mejorar el orden de ubicación de textos, así como el uso de colores y composición, además tomar en cuenta las condiciones socioeconómicas de los usuarios para acceder al material, volviéndolo más funcional.

• **Autores: M. en Arq. Patricia Díaz Pérez, Dr. Humberto Islas Ramos, M. en Urb. Salvador Rosas Barrera, Dr. Eduardo Iván Velázquez Richards**

**Mail de Contacto:** patriciadiazdip@aragon.unam.mx - humbertoislasa1@aragon.unam.mx - salvadorrosasjt8@aragon.unam.mx - eduardoivanvr@hotmail.com - **México**

**Título:** Movilidad vehicular en la Facultad de Estudios Superiores Aragón, UNAM. Una contribución hacia los objetivos de mitigación climática

**Institución:** Centro de Investigación Multidisciplinaria Aragón, UNAM

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El cambio climático es, como ha afirmado IPCC, una gran amenaza que enfrentará la humanidad en el presente siglo. Por ello, se ha planteado la necesidad de modificar los patrones de producción y consumo. Se ha identificado que entre las principales fuentes generadoras de Gases de Efecto Invernadero se encuentra el transporte que genera más de 25% de las

emisiones. Desde esta perspectiva, resulta crucial promover la utilización de medios más sostenibles, en concordancia con lo establecido en el ODS 13.

La presente investigación transdisciplinaria surge de observar que, en la FES Aragón de la UNAM, dicha transición se encuentra en proceso como parte de un fenómeno social no institucionalizado que es preciso encausar y promover. El objetivo de esta investigación es generar una estrategia integral que permita, a través del diseño, promover entre la comunidad universitaria, la sustitución de formas de movilidad tradicional por otras más sostenibles, mediante la generación de prototipos de mobiliario e instalaciones afines a dicho propósito. Para lograrlo, nos hemos dado a la tarea de identificar los actuales patrones de movilidad a través de los registros estadísticos existentes, las actitudes ambientales de los usuarios del espacio universitario y la geolocalización de la información disponible.

• **Autores: Raquel Analía López, Gladys Stella Maris Bordin, Florencia Stefanella Giuliani Jarque, Micaela Elizabeth Polverelli, Carola Cayrus; Francisco Ramírez, Gael Azael Zubrzycki**  
**Mail de Contacto:** raquel.lopez@fayd.unam.edu.ar - **Argentina**

**Título:** Repositorio digital de trazos caligráficos. Fragmentos visuales a través de la lente

**Institución:** Facultad de Arte y Diseño, Universidad Nacional de Misiones

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El desarrollo del presente trabajo, se desprende del proyecto de investigación: El trazo como identidad de grupos | generaciones | contextos | temporalidad. El mismo se relaciona directamente con la experiencia del trabajo colaborativo basado en la importancia de valorizar los trazos de las letras gestuales elaboradas con herramientas no convencionales. Además, consiste en la acción integrada de estudiantes de nivel medio y la asesoría del equipo de investigación.

En la búsqueda de inclusión a través del diseño, y como parte del plan de trabajo, se realiza el registro fotográfico de los mismos. De esta manera cobran importancia el contexto y el proceso de las experiencias. Luego, estos sirven de base para el análisis comparativo de los trazos, así como también el funcionamiento de las herramientas utilizadas.

Con cada grupo que participa en las actividades, se trabajan aspectos relacionados con los saberes previos vinculados a su contexto, de manera que se pueda capturar a través de la lente esos rasgos gráficos característicos que hacen al dibujo de la letra.

Desde el proyecto se pretende generar un producto final experimental reflejado en el desarrollo de un catálogo de trazos, que podría ser usado en diferentes soportes.

• **Autora: Ruth Verónica Martínez Loera**  
**Mail de Contacto:** veronica.loera@uaslp.mx - **México**

**Título:** El diseño como ciencia y su reconocimiento como campo epistémico  
**Institución:** Facultad del Hábitat, Universidad Autónoma de San Luis Potosí, México



**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El diseño es una disciplina generadora de ideas y reflexiones que impactan en la vida cotidiana. El diseño como ciencia se adentra a un campo epistémico interdisciplinar que reconoce estructuras lógicas entre teoría y metodología. Un ejercicio que ordena conceptos y postulados a partir de la expresión estética, la función comunicativa y el impacto simbólico. De esa manera transita de lo sublime a la materialidad conformando un mundo intelectual que se fortalece de la realidad. Un ejercicio dialéctico que sin duda alguna detona, transforma y enriquece la dinámica sociocultural, espacial y objetual del ser humano. En ese sentido, la ciencia del diseño genera también un entramado ético que sostiene. Innova y trasciende al acto creativo.

• **Autor:** Laura Macía Álvarez, Catalina Fina Ruiz, Jhon Esteban Morales Quintero

**Mail de Contacto:** jhon.moralesqu@amigo.edu.co - laura.maciaal@amigo.edu.co - catalina.finaru@amigo.edu.co - Colombia

**Título:** Sellos Frontales Octogonales con Advertencias Nutricionales: ¿Una Herramienta Efectiva para Reducir el Consumo de Frituras y Alimentos Procesados?

**Institución:** Programa de Publicidad, Universidad Católica Luis Amigó

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El consumo de alimentos procesados con excesos de nutrientes críticos se ha convertido en una preocupación latente por parte de los organismos de control de salud pública en Latinoamérica. Dado esto, los gobiernos de turno han implementado medidas para informar a los consumidores sobre el contenido nutricional de los alimentos, tales como los sellos frontales octogonales. A partir de esto, la investigación se centra en analizar la influencia y percepción de la decisión de compra de frituras y alimentos procesados en los estudiantes de la Facultad de Comunicación, Publicidad y Diseño de la Universidad Católica Luis Amigó Medellín.

Hasta el momento, se aplican encuestas y se realizan diferentes análisis de las respuestas con el fin de comprender cómo estas advertencias influyen en la decisión de compra de los consumidores. Un hallazgo que se tiene es que, si el producto tiene un solo sello octogonal, el 58,8% de los estudiantes refieren que probablemente comprarían el producto. Pero, si el producto tiene más de tres sellos octogonales, el 25,5% probablemente compraría el producto, impactando en la decisión de compra.

**Palabras clave:** Consumo; Alimento; Nutrición; Costumbres Alimenticias; Industria Alimentaria; Consumidor (Tesoro UNESCO).

• **Autor:** Diego Fernando Quiroz Ruiz

**Mail de Contacto:** diego.quirozru@amigo.edu.co

Colombia

**Título:** Salud mental positiva ocupacional como estrategia de Endomarketing

**Institución:** Universidad Católica Luis Amigó

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El endomarketing, una estrategia empresarial que ha ganado relevancia en el siglo

XXI, busca mejorar la satisfacción y motivación de los empleados mediante técnicas que fortalecen su bienestar y sincronizan sus objetivos con los de la organización. Este enfoque no solo mejora el clima laboral y la relación con los clientes, sino que también promueve la motivación y el compromiso de los trabajadores a través de una comunicación constante sobre la importancia de su trabajo. Paralelamente, la Salud Mental Positiva Ocupacional (SMPO) se centra en promover la salud mental y el bienestar de los empleados en el ámbito laboral, evaluando aspectos como la satisfacción personal, habilidades sociales y autonomía. Estas estrategias son esenciales para el éxito de las organizaciones, ya que no solo benefician a los empleados, sino que también contribuyen a su competitividad en el mercado actual. Este estudio tiene como objetivo identificar las principales tendencias teóricas sobre Endomarketing y Salud Mental Positiva Ocupacional, publicados entre 2018 y 2023. Asimismo, la metodología empleada es cualitativa, guiada por la declaración PRISMA 2020 para hacer revisiones sistemáticas. Los hallazgos incentivan a aportar al conocimiento de la SMPO y del Endomarketing partiendo de la revisión de 511 artículos.

• **Autor:** Danilo Saravia, Marcelo Espinoza

**Mail de Contacto:** dsaravia@uazuay.edu.ec - Ecuador

**Título:** Implementación de talleres productivos artesanales, musicales y gastronómicos como recurso económico para las familias recicladoras

**Subtítulo:** Diseño de bisutería a partir de materiales reciclados derivados del plástico

**Institución:** Universidad del Azuay - Universidad de Cuenca

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** Las familias recicladoras de la ciudad de Cuenca constituyen un grupo social que, debido a su condición laboral, nivel educativo, escasez de recursos y otros factores, se encuentran en un estado de vulnerabilidad y pobreza. Es por esto que fundaciones como Alianza en el Desarrollo han surgido para brindar apoyo a estas familias tanto en aspectos sociales como emocionales.

La Fundación Alianza en el Desarrollo lleva a cabo diversas actividades para respaldar a los hijos de las familias recicladoras. Estas actividades incluyen acompañamiento en tareas, apoyo psicológico, alimentación, entre otros. Sin embargo, a pesar de estos esfuerzos y ayuda, el factor económico (la pobreza) que afecta a las familias no puede ser mitigado, surgiendo así la necesidad de buscar alternativas que ayuden económicamente a este grupo social.

El proyecto que se está desarrollando tiene como objetivo contribuir tanto a la Fundación como a estas familias en estado de vulnerabilidad. Esto se logrará mediante la implementación de talleres para la creación de productos y objetos con material reciclado, los cuales podrán ser construidos y comercializados por estas familias.

El proyecto consta de cuatro etapas: planificación y diseño del taller, diseño de los productos con material reciclado, realización del taller y producción de los objetos o productos. En este sentido, la participación de los estudiantes de la Escuela de Diseño de Productos ha sido crucial, ya que a través de ellos se han planteado y planificado los talleres a dictarse, así como el tipo de productos que podrán realizarse, teniendo en cuenta los recursos disponibles para las familias recicladoras.



• **Autor: Márcia Seixas dos Santos**

**Mail de Contacto:** marciaseixas@live.com  
**Brasil**

**Título:** O ambiente construído escolar de acordo com a percepção de crianças autistas

**Institución:** Programa de Pós-Graduação em Design, UDESC

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):**

O trabalho apresentado integra os estudos referentes à pesquisa de doutorado da autora, que investiga o ambiente construído segundo os processos cognitivos do ser humano, através de avaliações psicofisiológicas. Para este trabalho, será investigado o ambiente escolar em relação a usuários constituídos por crianças autistas. Como o curso de doutorado está em fase inicial, as definições ainda não estão bem estabelecidas, quanto ao recorte do ambiente e características da população em estudo. O momento atual da investigação encontra-se nesta etapa de aprofundamento da literatura para definições tanto das especificidades do ambiente quanto do tipo de avaliação psicofisiológica mais adequada. A investigação compõe a linha de pesquisa de interações cognitivas do programa de Design com foco em Fatores Humanos, da Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, SC/BR.

• **Autor: Huberta Márquez Villeda**

**Mail de Contacto:** hmarquez@fad.unam.mx - **México**

**Título:** Diseño de tabla periódica para la discapacidad visual

**Subtítulo:** Aprendiendo con los sentidos

**Institución:** Facultad de Estudios Superiores. UNAM

**Resumen de la presentación (de 100 a 200 palabras):** El diseño de tabla periódica para la discapacidad visual, es parte de la investigación a cargo de la doctora Marina Vargas (FESC UNAM), ella ha manifestado junto con un equipo de trabajo que el aprendizaje de los elementos es fundamental para el estudio de la química. Con base a lo anterior el diseño de una tabla periódica inclusiva con impresión TresD se presenta como una alternativa didáctica para estudiantes de media superior. Se dispuso como base principal la forma básica del CUBO, que por poseer seis caras ha sido posible colocar información básica. En este sentido la escritura braille es el medio de comunicación para la discapacidad visual, haciendo uso de texturas que dan identidad a las cualidades de los elementos, distinguiendo los metales de los no metales, los sólidos y los gaseosos. Los cubos son piezas que pueden ser tomadas para explorar la información colocada en todas sus caras, del mismo se ha hecho uso de diversos tamaños de braille con el fin de priorizar la información. Por otro lado, es leída por medio de los símbolos y los colores que distinguen los grupos y los periodos para la inclusión de todo público.



[www.palermo.edu/dyc/red\\_investigacion](http://www.palermo.edu/dyc/red_investigacion)

