

# HOJA DE DISEÑO EN PALERMO

PUBLICACIÓN PERIÓDICA DEL ENCUENTRO LATINOAMERICANO DE DISEÑO. FACULTAD DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN. UNIVERSIDAD DE PALERMO. DISTRIBUCIÓN GRATUITA

# 2014 DISEÑO EN PALERMO ENCUENTRO LATINOAMERICANO



Del 29 de julio al 1 de agosto 2014

Diseño en Palermo IX Edición. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Buenos Aires. Argentina.

**INDICE** // IX Encuentro Latinoamericano de Diseño 2014. Cronograma de Actividades 2014, p. 2 • Guía y recomendaciones para el participante: Inscripción. Acreditación. Actividades, p. 3 y 4 • Asociaciones que auspician, p. 5 • Invitados de Honor del Encuentro y del Congreso de Enseñanza, p. 6 y 7 • Reconocimiento Maestro del Diseño a Edgardo Giménez, p. 7 • Agenda completa de actividades: Martes 29 de julio [6 actividades], p. 8, Miércoles 30 de julio [164 actividades], p. 8 a 21, Jueves 31 de julio [167 actividades], p. 21 a 35, Viernes 1 de agosto [4 actividades], p. 35 • Diseño sin Fronteras, p. 35 • Sala de Publicaciones, p. 35 • Redes Sociales, p. 35 • Instituciones Educativas que auspician, p. 36 y 37 • Stands de revistas y editoriales de diseño, p. 36 • Empresas que colaboran, p. 37 • V Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño, p. 38 a 74 • Nuestra Feria de Diseño, 8° edición, p. 75 • Organismos de Estado que auspician, p. 76 • Embajadas en Argentina que auspician, p. 76 • Mapa de Sedes de la Universidad de Palermo, p. 76.

# ACTIVIDADES 2014 / CRONOGRAMA

## V CONGRESO DE ENSEÑANZA / VIII FORO DE ESCUELAS DE DISEÑO

## IX ENCUENTRO LATINOAMERICANO

### LUNES 28 DE JULIO

#### MARIO BRAVO 1050

- 9:00 a 19:00 hs: **ACREDITACIÓN**
- 10:00 hs: **APERTURA VIII Plenario del FORO DE ESCUELAS DE DISEÑO**
- 11:00 a 13:00 hs: **I Plenario del FORO DE ESCUELAS DE ARTE**
- 11:00 a 13:00 hs: **Sesionan las ASOCIACIONES DE CARRERAS DE DISEÑO por área:**  
Diseño Gráfico, Diseño Industrial, Multimedia-Digital, Moda e Interiorismo
- 13:00 a 14:30 hs: **LUNCH DE BIENVENIDA AL FORO DE ESCUELAS**
- 15:00 a 17:00 hs: **Sesionan las ASOCIACIONES DE CARRERAS DE DISEÑO por área:**  
Diseño Gráfico, Diseño Industrial, Multimedia-Digital, Moda e Interiorismo
- 15:30 hs: **PROGRAMA PARA EL DESARROLLO ACADÉMICO**  
Firma de Acuerdos y Carta Intención con la Universidad de Palermo
- 17:00 hs: **APERTURA V CONGRESO**
- 17:00 a 18:00 hs: **Presentación de las Invitadas de Honor al Congreso: Jennifer Minniti**  
(Presidenta del Departamento de Moda de Pratt Institute, New York)  
y **Terry Irwin** (Directora y profesora titular de la Escuela de Diseño de Carnegie Mellon University, Pittsburgh)
- 18:00 a 20:00 hs: **Conferencia Magistral del Invitado de Honor Norberto Chaves**  
Actividad abierta para todos los inscriptos al Congreso.

Las actividades del Encuentro Latinoamericano de Diseño comienzan el 29 de julio.

#### ¿Dónde y cómo acreditarse en el Encuentro?

La acreditación debe realizarse una sola vez en alguna de las siguientes fechas:

- Lunes 28 de julio: sede Mario Bravo 1050, de 9 a 19 hs.
  - Martes 29 de julio: sede J. Salguero 1443 (Palais Rouge), de 8:30 a 20:30 hs.
  - Miércoles 30 y jueves 31 de julio: Mario Bravo 1050 y Jean Jaurès 932, 9 a 20:30 hs.
- El viernes 1 de agosto no habrá acreditación.

Con la inscripción general se accede libremente a las actividades. La organización del Encuentro no reserva vacantes ni garantiza cupo en ninguna de las actividades del mismo. El acceso a cada una de las mismas es por riguroso orden de llegada hasta cubrir la capacidad de cada sala. Se recomienda a cada inscripto asistir con la suficiente antelación a las actividades de su interés.

### MARTES 29 DE JULIO

#### LARREA 1079

SESIONAN 58 COMISIONES / 370 PONECIAS [10.00 a 19.00 hs.]

- 10:00 a 14:00 hs: **Conferencias y Debate**
- 15:00 a 19:00 hs: **Conferencias y Debate**

Actividad abierta para todos los inscriptos al Congreso.

#### PALAIS ROUGE - SALGUERO 1443 [Capacidad: 900 personas]

- 9:30 a 10:00 hs: Apertura del Encuentro
- Conferencias de Invitados de Honor:
- 10:00 - 11:30 / Conferencia de Norberto CHAVES
- 12:00 - 13:30 / Conferencia de Gaspar LIBEDINSKY
- 14:00 - 15:30 / Conferencia de Jaime SERRA
- 16:00 - 17:30 / Conferencia de Gustavo KONISZCZER
- 18:00 - 19:30 / Conferencia de Laura VARSKY
- 20:00 - 21:30 / Conferencia de Felipe TABORDA

### MIÉRCOLES 30 DE JULIO

#### PALAIS ROUGE - SALGUERO 1443

- 9.00 hs: **DESAYUNO**
- 10.00 a 13.00 hs: **FORO DE ESCUELAS DE DISEÑO.**  
> Cierre del VIII Plenario del Foro  
> Reconocimiento a la Trayectoria Académica Profesional en Diseño  
> Comité de Honor del Diseño / Acto de entrega de plaquetas a los miembros del Foro de Escuelas de Diseño que han participado activamente en el período 2009-2013
- 11:00 a 13:00 hs: **CONFERENCIAS DE INVITADAS DE HONOR: Jennifer Minniti y Terry Irwin**
- 13.00 hs: **CÓCTEL DE CIERRE DEL FORO**
- 14:00 a 17:00 hs: **CONCLUSIONES DEL CONGRESO**  
> Presentación de las Conclusiones de las Comisiones del Congreso y de las Asociaciones de Carreras de Diseño

**ENTREGA DE CERTIFICADOS DE ASISTENCIA AL CONGRESO** (10:00 a 16hs)

Actividad abierta para todos los inscriptos al Congreso.

#### JEAN JAURES 932

> **85 Conferencias** (1h15' de duración): 10:30 a 11:45 - 12 a 13:3 - 15:30 a 16:45 - 17 a 18:15 - 18:30 a 19:45 - 20 a 21:15 hs.

#### MARIO BRAVO 1050

> **14 Talleres** (2hs30' de duración): 10 a 12:30 hs.  
> **40 Conferencias** (1h15' de duración): 15:30 a 16:45 - 17 a 18:15 - 18 a 19:45 - 20 a 21:15 hs.

#### CABRERA 3641

> **9 Talleres** (2hs30' de duración): 10:00 a 12:30 hs.  
> **Croma Latino: 20 Talleres** (3hs de duración): 14 a 17 y 18 a 21 hs.

### JUEVES 31 DE JULIO

#### JEAN JAURES 932

- 10.00 a 17.00 hs: **GRABACIÓN DE LAS CONCLUSIONES DEL CONGRESO**  
> Los oradores del Congreso de Enseñanza del Diseño elegidos por su comisión (el día martes 29 de julio) grabarán en los estudios de Palermo TV las conclusiones a las que arribaron.
- 10.00 a 11.30 hs: **NEGOCIOS ONLINE. ¿FUTURO DEL DISEÑO?**  
> II Plenario de la Red Digital de Diseño
- 14.00 a 15:30 hs: **JURADO FORO DE ESCUELAS DE DISEÑO**  
[Actividad exclusiva para adherentes al Foro]

#### JEAN JAURES 932

> **85 Conferencias** (1h15' de duración): 10:30 a 11:45 - 12 a 13:30 - 15:30 a 16:45 - 17 a 18:15 - 18:30 a 19:45 - 20 a 21:15 hs.

#### MARIO BRAVO 1050

> **12 Talleres** (2hs30' de duración): 10 a 12:30 hs. > **45 Conferencias** (1h15' de duración): 15:30 a 16:45 - 17 a 18:15 - 18:30 a 19:45 - 20 a 21:15 hs. > **Diseño sin Fronteras** > Paneles de vinculación entre emprendedores: 16 a 20 hs.

#### CABRERA 3641

> **10 Talleres** de 2hs30' de duración: 10:00 a 12:30 hs.  
> **Croma Latino: 20 Talleres** (3hs de duración): 14 a 17 y 18 a 21hs.

#### ECUADOR 933

> **Nuestra Feria de Diseño:** 15 a 21 hs.

### VIERNES 1 DE AGOSTO

Las actividades del Foro de Escuelas de Diseño y del Congreso finalizan el jueves 31 de julio.

#### PALAIS ROUGE - SALGUERO 1443 [Capacidad: 900 personas]

- > **10 a 12:** Mesa de cierre del Encuentro con los 6 Invitados de Honor
- > **12 a 13:** Reconocimiento a la trayectoria "Maestro del Diseño" a Edgardo Giménez.
- > **13 a 14:30:** Anuncio de ganadores de concursos y sorteos
- > **10 a 15:** Entrega de Certificados de asistencia. Para solicitar los certificados se deberá presentar la credencial del Encuentro 2014. No se enviarán certificados por correo.
- ECUADOR 933 > Nuestra Feria de Diseño:** 15 a 21 hs.



Este cronograma puede ser modificado sin previo aviso por la organización del evento.

El Encuentro Latinoamericano de Diseño es un evento de capacitación, actualización y vinculación sobre todos los campos del diseño. La inscripción y la participación en las actividades del mismo es gratuita.

El Encuentro se organiza en numerosas actividades simultáneas. Se desarrolla en seis sedes: Mario Bravo 1050, Jean Jaurès 932, Cabrera 3641, Ecuador 933, J. Salguero 1443 (Palais Rouge) y Larrea 1079 [esta sede es de uso exclusivo para el V Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño]. (Ver Mapa de Sedes en la pág. 76)

Con la inscripción general se accede libremente a las actividades. La organización del Encuentro no reserva vacantes ni garantiza cupo en ninguna de las actividades del mismo. El acceso a cada una de las mismas es por riguroso orden de llegada hasta cubrir la capacidad de cada sala. Se recomienda a cada inscripto asistir con la suficiente antelación a las actividades de su interés.

Es importante leer atentamente esta guía para conocer adecuadamente la organización del Encuentro y su oferta de actividades (contenidos, tipos, sedes y horarios) a efectos de optimizar la participación en el mismo y evitar posibles dificultades o contratiempos.

## INSCRIPCIÓN

La inscripción al Encuentro es gratuita y sólo se puede realizar a través del sitio web. No se permitirá el acceso a las sedes a quienes no estén inscriptos al Encuentro.

## ACREDITACIÓN

Para realizar la acreditación, será requisito la presentación del documento nacional de identidad o pasaporte del inscripto. En el momento de la acreditación, cada inscripto, personalmente, recibirá una tarjeta de acceso (personal e intransferible). Es obligatorio exhibir la tarjeta de acceso en el ingreso a las sedes donde se realiza el Encuentro. Por razones de seguridad no se permitirá el ingreso a las sedes a quienes no tengan dicha tarjeta de acceso. En caso de pérdida u olvido, el inscripto deberá gestionar otra tarjeta de acceso para poder ingresar a las sedes del Encuentro.

Cada inscripto tiene una categoría asignada según su participación en el evento:

- Participantes: Acceso a todas las conferencias y talleres (sujeito a capacidad de sala).
- Conferencistas: Acceso a todas las conferencias y talleres (sujeito a capacidad de sala). Acceso a la "Sala de expositores" (Jean Jaurès 932).
- Congreso: Acceso a todas las actividades del V Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño y conferencias y talleres del Encuentro (sujeito a capacidad de sala).

## ¿DÓNDE Y CÓMO ACREDITARSE?

La acreditación puede realizarse en cualquiera de las siguientes fechas:

- Lunes 28 de julio: sede Mario Bravo 1050, de 9 a 19 hs.
- Martes 29 de julio: sede J. Salguero 1443 (Palais Rouge), de 8:30 a 20:30 hs.
- Miércoles 30 y jueves 31 de julio: sedes Mario Bravo 1050 y Jean Jaurès 932, de 09 a 20:30 hs.

El viernes 1 de agosto no habrá acreditación.

Se recomienda acreditarse antes del comienzo del Encuentro

a efectos de no perder tiempo en largas esperas que pueden demorar el ingreso a las sedes y a las actividades.

## ACTIVIDADES Y ESPACIOS PARTICIPATIVOS DEL IX ENCUENTRO

El Encuentro está organizado en más de 340 conferencias y talleres. En ninguna de las actividades se reserva vacante. Se permite el acceso a las mismas hasta cubrir la capacidad del lugar. La institución organizadora no se hace responsable de los contenidos, opiniones y/o imágenes de las presentaciones que se realizan, de los materiales y/o publicaciones que se distribuyan. Las mismas son de absoluta responsabilidad de sus autores. Las actividades, según su tipo, se clasifican de la siguiente forma:

**1. Conferencias.** Se realizarán en las sedes Jean Jaurès 932 y Mario Bravo 1050.

240 actividades (más de 20 actividades simultáneas), el miércoles 30 y jueves 31 de julio. Cada conferencia tiene una duración de una hora y quince minutos.

**2. Talleres.** Se realizarán en las sedes Cabrera 3641 y Mario Bravo 1050.

44 talleres (22 talleres simultáneos) que se dictarán el miércoles 30 y jueves 31 de julio. Cada taller tiene una duración de dos horas y media. Algunos talleres pueden requerir que los asistentes concurren con materiales especiales, los cuales están especificados en la agenda del evento.

### 3. Conferencias de Invitados de Honor

Se realizarán en las siguientes sedes del Encuentro: Jean Jaurès 932, Mario Bravo 1050 y J. Salguero 1443. Cada conferencia tiene una duración de una hora y treinta minutos. El 1 de agosto a las 10 hs se realiza la mesa de Cierre del Encuentro con todos los Invitados de Honor. (Ver invitados de Honor del Encuentro Latinoamericano de Diseño 2014).

**4. Croma Latino.** Talleres. Se realizarán en la sede Cabrera 3641.

40 talleres (10 talleres simultáneos) que se dictarán el miércoles 30 y jueves 31 de julio. Cada taller tiene una duración de tres horas. Algunos talleres pueden requerir que los asistentes concurren con materiales especiales, los cuales están especificados en la agenda del evento.

### 5. Diseño sin Fronteras [1 idea - 7 minutos - 14 imágenes]

Se presentarán, expondrán y compartirán ideas, proyectos, productos, propuestas y negocios innovadores en 7 minutos. Diseño sin fronteras es un espacio para la participación activa, la vinculación y el networking de estudiantes, profesionales independientes, estudios de diseño y agencias de América Latina. Se realizará en Mario Bravo 1050 el jueves 31 de julio a partir de las 16 hs. (Ver más información en pág. 35)

### 6. Nuestra Feria de Diseño.

Feria de estudiantes y egresados de la UP. Estudiantes y egresados de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo expondrán, difundirán y venderán sus productos de diseño. Se realizará en Ecuador

933 el jueves 31 de julio y viernes 1 de agosto de 15 a 21 hs. El acceso es totalmente libre y gratuito [no es necesario estar inscripto en el Encuentro].

## 7. Stands

En la sede Jean Jaurès 932 (El miércoles 30 y jueves 31 de julio), distintas editoriales y revistas especializadas en diseño expondrán sus productos, algunos de los cuales estarán a la venta o serán distribuidos en forma gratuita.

## 8. Muestras

En la sede Jean Jaurès 932 (El miércoles 30 y jueves 31 de julio), estudiantes y profesionales expondrán trabajos, previamente seleccionados, en los espacios comunes de la sede.

## 9. V Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño / Foro de Escuelas de Diseño

En el marco del Encuentro 2014 se realizará el VIII Plenario del Foro de Escuelas de Diseño que está integrado por más de 300 instituciones educativas de diseño y más de 443 autoridades académicas de dichas instituciones. La V edición del Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño se organiza en 58 Comisiones de Trabajo. La inscripción es gratuita [Exclusiva para docentes y académicos] y se realiza a través de la web hasta el 4 de julio de 2014.

## 10. Programa El mejor diseño está en Palermo

El Programa promueve la difusión de los locales, marcas y empresas de diseño de la zona de Palermo. Incluye un mapa promocional donde se ubican los adherentes y que sirve como guía para conocer, recorrer y visitar los locales sobresalientes de Palermo (y zonas cercanas). En la sexta edición (libre y gratuita) se ofrecerá un recorrido por los más de 60 locales que participan del Programa, muchos de los cuales ofrecerán descuentos especiales a los inscriptos al Encuentro, entre el 26 de julio y el 3 de agosto de 2014.

## ORGANIZACIÓN DEL ENCUENTRO

El Encuentro se desarrolla en seis sedes: Mario Bravo 1050, Jean Jaurès 932, Cabrera 3641, Ecuador 933, J. Salguero 1443 (Palais Rouge) y Larrea 1079 [esta sede es de uso exclusivo para el V Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño].

### A. Sede Jean Jaurès 932

En esta sede se realizarán conferencias de 1h15' de duración. Estas actividades se realizarán el 30 de julio y 31 de julio en las siguientes 6 franjas horarias: De 10 a 11:15 hs (se permitirá el acceso desde las 9:30 hs), de 11:30 a 12:45 hs., de 13 a 14:15 hs, de 15:30 a 16:45 hs, de 17 a 18:15 hs, de 18:30 a 19:45 hs y de 20 a 21:15 hs.

En cada una de estas sedes se realizarán aproximadamente diez actividades simultáneas. También se desarrollarán en estas sedes distintas conferencias de Invitados de Honor.

En la sede Jean Jaurès 932 se encontrarán también los stands de editoriales y revistas especializadas en diseño y la Sala de expositores (ésta última de acceso exclusivo para conferencistas).

**B. Sede Mario Bravo 1050**

En esta sede se realizarán talleres de 2hs30' de duración y conferencias de 1h15' de duración. Estas actividades se realizarán los días miércoles 30 y jueves 31 de julio en las siguientes franjas horarias:

**Talleres:** de 10:00 a 12:30 hs (se permitirá el acceso desde las 9:30 hs).

**Conferencias:** de 15:30 a 16:45 hs, de 17:00 a 18:15 hs, de 18:30 a 19:45 hs y de 20:00 a 21:15 hs.

También se realizará Diseño sin Fronteras el jueves 31 de julio a partir de las 16 hs. En cada una de estas sedes se realizarán aproximadamente diez actividades simultáneas.

**C. Sede Cabrera 3641**

En esta sede se realizarán talleres de 2hs30' de duración y talleres del Cromo Latino de 3hs de duración. Estas actividades se realizarán los días miércoles 30 y jueves 31 de julio en las siguientes franjas horarias: Talleres: de 10 a 12:30 hs. Talleres de Cromo Latino: de 14 a 17 hs y de 18 a 21 hs.

Mario Bravo, Jean Jaurès y Cabrera son edificios donde se dictan habitualmente las clases de la Facultad de Diseño y Comunicación, por lo tanto las actividades del Encuentro se realizarán en sus aulas. La capacidad de las mismas es limitada, significa que sólo se podrá acceder a las aulas hasta cubrir su capacidad. La organización del Encuentro no reserva vacantes ni garantiza cupo en ninguna de las actividades del mismo. Las actividades que demoren su comienzo (cualquiera sea la causa) deberán igualmente respetar el horario de finalización.

**D. Sede Ecuador 933.** En esta sede se realizará NUESTRA FERIA DE DISEÑO, el jueves 31 de julio y viernes 1 de agosto de 15 a 21 Hs. El acceso será libre y gratuito (no es necesario estar inscripto al Encuentro para ingresar). (+ info: pág. 75)

**E. Sede Larrea 1079** [esta sede es de uso exclusivo para el V Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño].

**F. Sede Palais Rouge / Salguero 1443.** En esta sede, especialmente alquilada para el Evento, se realizarán las siguientes actividades el martes 29 de julio y el viernes 1 de agosto:

**> Martes 29 de julio**

9:30 - 10:00 hs / Apertura del Encuentro

Conferencias de Invitados de Honor:

10:00 - 11:30 / Conferencia de Norberto CHAVES

12:00 - 13:30 / Conferencia de Gaspar LIBEDINSKY

14:00 - 15:30 / Conferencia de Jaime SERRA

16:00 - 17:30 / Conferencia de Gustavo KONISZCZER

18:00 - 19:30 / Conferencia de Laura VARSKY

20:00 - 21:30 / Conferencia de Felipe TABORDA

**> Viernes 1 de agosto**

• 10 a 12: Mesa redonda de Cierre del Encuentro con la presencia simultánea de los Invitados de Honor: Laura VARSKY, Norberto CHAVES, Gaspar LIBEDINSKY, Jaime SERRA, Gustavo KONISZCZER y Felipe TABORDA

• 12 a 13: Otorgamiento del Reconocimiento a la trayectoria "Maestro del diseño" para Edgardo Giménez.

• 13 a 14:30: Anuncio de ganadores de concursos y sorteos

• 10 a 15: Entrega de Certificados de asistencia: Para solicitar los certificados se deberá presentar la credencial del Encuentro 2014. No se enviarán certificados por correo postal.

El viernes 1 de agosto en esta sede no habrá acreditación, por lo tanto, quien no presente su tarjeta de acceso no podrá ingresar. La finalización de la actividad del día viernes 1 de agosto está prevista a las 15 hs.

*Los participantes al Encuentro deben respetar todas las normas vigentes en la institución organizadora. La organización del Encuentro no reserva vacantes ni garantiza cupo en ninguna de las actividades del mismo. La institución organizadora se reserva el derecho de admisión y permanencia en las sedes. Toda situación no prevista será resuelta por las autoridades de la institución organizadora.*

**DIRECCIONES ÚTILES**

Sede Ecuador: Calle Ecuador 933 • Sede Jean Jaurès: Calle Jean Jaurès 932 • Sede Larrea: Calle Larrea 1079 esquina Av. Santa Fe • Sede Mario Bravo: Calle Mario Bravo 1050 • Sede Palais Rouge: Calle Salguero 1443 • Sede Cabrera: Calle Cabrera 3641. Todas en la Ciudad de Buenos Aires, República Argentina.

**CONTACTO Y DATOS ÚTILES**

+ información del Encuentro en: [www.palermo.edu/encuentro](http://www.palermo.edu/encuentro)  
Inscripción libre y gratuita, sólo a través del sitio web del Encuentro (hasta el 4 de julio de 2014).

**CORREOS ELECTRÓNICOS DEL ENCUENTRO 2014**

- Información general: [2014.encuentro@gmail.com](mailto:2014.encuentro@gmail.com)  
[encuentrolatinoamericano@palermo.edu](mailto:encuentrolatinoamericano@palermo.edu)
- Coordinación General: [Violeta Szezs \(vszezs@palermo.edu\)](mailto:Violeta.Szezs@palermo.edu)
- Foro de Escuelas de Diseño / Congreso de Enseñanza del Diseño / Libros Actas de Diseño: [Paulina Ruiz Fernández \(foro@palermo.edu / congreso.encuentro@palermo.edu / actasdc@palermo.edu\)](mailto:Paulina.Ruiz.Fernandez@palermo.edu)
- Auspicios / Vínculos internacionales: [Adrián Jara \(auspicios.encuentro@gmail.com / vinculos.palermo@gmail.com\)](mailto:Adrián.Jara@palermo.edu)
- Stands / Concursos / Nuestra Feria de Diseño: [Andrea Marrazzi \(standsencuentro@gmail.com / premio.ilustracion@gmail.com / lanuevageneracion.up@gmail.com / feriadc@gmail.com\)](mailto:Andrea.Marrazzi@palermo.edu)
- Red latinoamericana de Emprendedores Creativos: [Mariavaleska Toledo \(emprendedores.palermo@gmail.com\)](mailto:Mariavaleska.Toledo@palermo.edu)
- Asociaciones Latinoamericanas de Carreras de Diseño ([foro.de.escuelas@gmail.com](mailto:foro.de.escuelas@gmail.com))
- Prensa: [Hernán Sánchez \(prensa.encuentro.up@gmail.com\)](mailto:Hernán.Sánchez@palermo.edu)

**¿CÓMO LLEGAR A LAS SEDES DEL ENCUENTRO?**

**Sede UP Mario Bravo 1050 y Sede Cabrera 3641.** En colectivo: Líneas 140a y b; 128a; 92; 142a; 128a; 109a; 106a; 99a • En subterráneo: Línea B (Estación Medrano) y 8 cuadras a pie. Línea D (Estación Scalabrini Ortiz) y 8 cuadras a pie.  
**Sede UP Jean Jaurès 932 y Sede UP Ecuador 933.** En colectivo: Líneas 29a y b; 106a; 140a y b; 142a • En subterráneo: Línea B (Estación Carlos Gardel) y 5 cuadras a pie.  
**Sede Palais Rouge Salguero 1443.** En colectivo: Líneas 39 (3); 128; 92; 109; 106; 99; 140 • En subterráneo: Línea B (Estación Medrano) y 8 cuadras a pie. Línea D (Estación Bunes) y 8 cuadras a pie.  
**Sede Larrea 1079.** En colectivo: Líneas 39, 152, 68, 12 • En subterráneo: Línea D (Estación Estación Pueyrredon) y 1 cuadra a pie.

**AGENDA DEL ENCUENTRO 2014.** La agenda del Encuentro está disponible online. Los datos consignados pueden sufrir modificaciones y se actualizan diariamente en el sitio web del Encuentro.

**LIBROS DE AFICHES E ILUSTRACIONES 2007 - 2014**



1. Diseño Latinoamericano. Afiche 2007 • 2. Latinoamérica se expresa diseñando. Diseño de Afiches 2008 • 3. Pasión visual latina. Diseño de Afiches 2009 • 4. Somos latinos. Diseño de Afiches 2010 • 5. Sueños Latinos: Las mejores ilustraciones latinoamericanas 2011 • 6. Latinoamérica soy yo! Las mejores ilustraciones latinoamericanas 2012 • 7. Latidos visuales Las mejores ilustraciones latinoamericanas 2013.



**ASOCIACIONES QUE AUSPICIAN DISEÑO EN PALERMO 2014:** 1. 4i International Institute for Integral Innovation 2. AAM - Asociación Argentina de la Moda 3. AAM - Asociación Argentina de Marketing 4. ADGCO - Asociación de Diseñadores Gráficos de Colombia 5. ADOPRODI - Asociación Dominicana de Profesionales del Diseño y la Decoración de Interiores 6. ADVA - Asociación de Desarrolladores de Videojuegos Argentina 7. ALADI - Asociación Latinoamericana de Diseño 8. ALADI República Dominicana 9. ALADI Sello Respaldo - Asociación Latinoamericana de Diseño 10. AMEDIA - Asociación de Marketing Directo e Interactivo de Argentina 11. AOFREP - Asociación de Organizadores de Fiestas, Reuniones Empresariales y Proveedores de la República Argentina 12. APIMA - Asociación de productores independientes de medios audiovisuales 13. Asociación Colombiana Red Académica de Diseño - RAD 14. Asociación Española de Profesionales del Diseño 15. Asociación Peruana de Arquitectura del Paisaje 16. Book 21 17. CAA - Cámara Argentina de Anunciantes 18. CAAP - Centro Argentino de Arquitectos Paisajistas 19. CAIL - Cámara Argentina de la Industria del Letrero y Afines 20. CCEC - Centro Cultural España Córdoba - AECID 21. CDGM - Colegio de Diseñadores Gráficos de Misiones 22. CDP - Colegio de Diseñadores

Profesionales de Chile A.G. 23. CEPRODI / Centro Promotor del Diseño 24. CONPANAC - Confederación Panamericana de Profesionales de Alta Costura 25. Consejo Publicitario Argentino 26. Cultura Abasto Asociación Civil, Argentina 27. Dara / Decoradores Argentinos Asociados 28. Daros-Latinamerica AG 29. DIPRAP - Diseñadores de Interiores Profesionales Asociados del Perú 30. FELAFACS - Federación Latinoamericana de Facultades de Comunicación Social 31. Fundación El-Libro 32. Fundación Pan Klub - Museo Xul Solar 33. Garage Flash / Adobe User Group Perú - AUGP 34. Grupo Colonia Diseño 35. Hecho en Argentina - Museo del Diseño y de la Industria 36. IAB / Internet Advertising Bureau Argentina 37. IAE - Instituto Argentino del Envase 38. MAP - Museo de Arte de Piriapolis 39. MODELBA - Moda del Bicentenario 40. Museo de Artes Plásticas Eduardo Sívori 41. Núcleo de Criação e Design da ACIB - Associação Empresarial de Blumenau 42. PRODIS 43. Programa Artodos 44. Raiz Diseño 45. RedArgenta Ediciones - Contenidos por y para diseñadores 46. SCA - Sociedad Central de Arquitectos 47. SIEN 48. udgba - Unión de Diseñadores Gráficos de Buenos Aires 49. UGA LA - United Global Academy Latinoamerica 50. Vitruvio - Red de Bibliotecas de Arquitectura, Arte, Diseño y Urbanismo //

## INVITADOS DE HONOR

Invitadas de Honor del  
V Congreso Latinoamericano  
de Enseñanza del Diseño

Carnegie Mellon  
Design  
Pratt



Terry Irwin

Jennifer Minniti

### TERRY IRWIN

Professor / Head (Profesora Titular) School Design,  
Carnegie Mellon University

Terry Irwin es la Directora del Departamento de Diseño de la Universidad Carnegie Mellon y ha estado enseñando a nivel universitario desde 1986. Su investigación se desarrolla en el área del diseño para la sociedad y el medio ambiente. En particular, explora cómo los principios y el comportamiento de los sistemas de vida y de Ciencia Goethe pueden informar de una manera más adecuada y responsable sobre el diseño. Ha sido una diseñadora desde hace más de 40 años y fue una de las socias fundadoras de MetaDesign. Se desempeñó como Directora Creativa de la oficina de San Francisco desde 1992 hasta 2002 y trabajó con clientes de Fortune 500, tales como Nike, Apple Computer, Hewlett-Packard. En 2003 se mudó a Devon, Inglaterra, para realizar una Maestría en Ciencia Holística en Schumacher College, un centro internacional de estudios ecológicos. Después de completar sus estudios, se unió a la facultad en Schumacher y enseñó el pensamiento de diseño ecológico y el proceso de diseño para estudiantes con formación en biología, la ecología, la física, la sociología y el activismo. En 2007 se trasladó a Escocia para realizar estudios de doctorado en el Centro para el Estudio de Diseño Natural de la Universidad de Dundee. Allí enseñó en los programas de maestría y de licenciatura en diseño hasta el año 2009 cuando se mudó a Pittsburgh para ocupar el puesto de Directora de la Escuela en la CMU. Tiene una maestría en Diseño de la Escuela de Diseño de Basilea, Suiza. Durante los últimos 4 años, ha trabajado para rediseñar los planes de estudio en la Escuela de Diseño para colocar al diseño para la sociedad y el medio ambiente en el centro de su programa.

### JENNIFER MINNITI

Chair of Pratt Institute's Fashion Department  
(Presidenta del Departamento de Moda de Pratt Institute)

Jennifer Minniti experimenta la moda como desarrollando comentarios culturales, el análisis y el debate, ambas las señales de la identidad y referente de la cultura de consumo, informan sobre la moda y se apropia del arte y del diseño contemporáneo. Como diseñadora en la práctica, curadora, educadora y consultora, dicta clases de licenciatura y posgrado en un amplio espectro abarcan historia de la moda y la teoría y el diseño de la moda contemporánea. Tiene experiencia en la construcción de programas de moda institucionales, a partir de la revisión y el desarrollo del currículo según los señalamientos de la Facultad. Obtuvo su Licenciatura en Ciencias en Diseño de Moda por La Universidad de Philadelphia y una Maestría en Estudios de Vestuario de la Universidad de Nueva York. Trabajó como diseñadora de Donna Karan en Manhattan y ha ayudado a lanzar la colección Clothespin sostenible. Su trabajo curatorial ha incluido nombramientos como consultor de investigación en textiles etnográficos y de la moda contemporánea en el Museo DeYoung y como asesora curatorial para el Instituto Wattis, ambos en San Francisco. Fue presidenta adjunta de moda en el Colegio de las Artes en California, donde también se desempeñó como Decana Asociada de Estudios de Diseño en Pregrado. Citas recientes de enseñanza han incluido visitas a las cátedras de Moda en la Universidad de CEDIM en Monterrey, México y la Escuela del Instituto de Arte de Chicago. Fue nombrada Presidenta del Departamento de Moda de Pratt Institute en 2011.

### RECONOCIMIENTO MAESTRO DEL DISEÑO A EDGARDO GIMÉNEZ

La historia de los últimos 50 años del diseño y el arte en Argentina, está teñida de Giménez, es que **Edgardo Giménez**, ha sido, es, y seguirá siendo una de las figuras más influyentes de nuestro país. Ha incursionado en arquitectura, diseño gráfico, diseño de interiores, indumentaria, objetos, escenografía para cine y teatro, es escultor, dibujante, pintor, tapicista, un artista innovador, con una mente abierta, dispuesta al cambio permanente, una mirada aguda, profunda, pero llena de frescura. Su producción, sus cientos de obras son de una actualidad que asombra, y de una permanencia que merece el mayor de los respetos. Edgardo Giménez, es el gran artista pop argentino, el pionero del pop nacional. Una avasallante y verdadera bestia pop. Una leyenda incansable, que sigue trabajando todos los días, produciendo, y reinventándose, con la mirada fresca de siempre. Con el humor de siempre. Mercedamente, se le entrega este año, el reconocimiento al **Maestro del Diseño**, por su maridaje perfecto entre el diseño y el arte.



Viernes 31 de julio | 12:00 hs. | Palais Rouge [Salguero 1443]

### CONFERENCIAS INVITADOS DE HONOR

#### NORBERTO CHAVES

- **Una formación "orgánica". Alternativa al academicismo y el tecnocratismos en la enseñanza del diseño**  
28 de julio, 18 hs. Mario Bravo 1050, 6° p. Aula Magna (Actividad exclusiva para inscriptos al V Congreso)
- **Los diseñadores y el mercado**  
29 de julio, 18 hs. Palais Rouge [Salguero 1443]
- **¿Para qué sirve la teoría?**  
30 de julio, 18 hs. Mario Bravo 1050, 6° p. Aula Magna
- **Más allá del show**  
31 de julio, 14 hs. Mario Bravo 1050, 6° p. Aula Magna
- **Mesa de Cierre del Encuentro 2014 (\*)**

#### GUSTAVO KONISZCZER

- **Procesos de branding con alcance nacional en Latinoamérica**  
29 de julio, 16 hs. Palais Rouge [Salguero 1443]
- **Mesa de Cierre del Encuentro 2014 (\*)**

#### GASPAR LIBEDINSKY

- **Obra como arquitecto (siendo artista y curador)**  
29 de julio, 12 hs. Palais Rouge [Salguero 1443]
- **Obra como artista (siendo arquitecto y curador)**  
30 de julio, 20 hs. Mario Bravo 1050, 6° p. Aula Magna
- **Obra como curador (siendo arquitecto y artista)**  
31 de julio, 12 hs. Jean Jaurès 932, Auditorio
- **Mesa de Cierre del Encuentro 2014 (\*)**

#### JAIME SERRA PALOU

- **Sin más distorsión que la perspectiva**  
29 de julio, 14 hs. Palais Rouge [Salguero 1443]
- **El lector no existe**  
30 de julio, 18 hs. Mario Bravo 1050, 6° p. Aula Magna
- **Datos y verdades**  
31 de julio, 20 hs. Jean Jaurès 932, Auditorio
- **Mesa de Cierre del Encuentro 2014 (\*)**

#### FELIPE TABORDA

- **¿Arte? ¿Para dónde estamos caminando?**  
29 de julio, 20 hs. Palais Rouge [Salguero 1443]
- **¿Desde dónde vienen las ideas?**  
30 de julio, 12 hs. Mario Bravo 1050, 6° p. Aula Magna
- **Libre pensar y cambio de ideas**  
31 de julio, 18 hs. Jean Jaurès 932, Auditorio
- **Mesa de Cierre del Encuentro 2014 (\*)**

#### LAURA VARSKY

- **Recorridos**  
29 de julio, 18 hs. Palais Rouge [Salguero 1443]
- **Gestión y autogestión en la ilustración**  
30 de julio, 16 hs. Mario Bravo 1050, 6° p. Aula Magna
- **Gestión y autogestión en la ilustración**  
31 de julio, 12 hs. Jean Jaurès 932, Auditorio
- **Mesa de Cierre del Encuentro 2014 (\*)**

(\*) Mesa de Cierre del Encuentro con los Invitados de Honor 2014 (\*)

1 de agosto | 10:00 hs. | Palais Rouge [Salguero 1443]

#### TERRY IRWIN

- **El Potencial y la Responsabilidad para el Diseño en el Siglo XXI**  
28 de julio, 17hs. Mario Bravo 1050, 6° p. Aula Magna
- **Un Nuevo currículum para el Siglo XXI**  
30 de julio, 11hs. Palais Rouge [Salguero 1443]
- **Diseño de Transición: Transición social del Diseño-Led hacia un futuro más sostenible**  
30 de julio, 16hs. Jean Jaurès 932, Auditorio

#### JENNIFER MINNITI

- **Conferencia de Apertura**  
28 de julio, 17hs. Mario Bravo 1050, 6° p. Aula Magna
- **Rehaciendo la Pedagogía de Diseño de Moda**  
30 de julio, 11hs. Palais Rouge [Salguero 1443]



**NORBERTO CHAVES** [Argentina]  
[www.norbertochaves.com](http://www.norbertochaves.com)

Asesor de empresas e instituciones en estrategias y programas de identidad, comunicación y marca. Titular de "Chaves-Belluccia. Branding, comunicación y marca" (Barcelona y Buenos Aires). Fue Jefe del Departamento Pedagógico FADU, UBA. Profesor de Teoría del Diseño Urbano y Arquitectónico, Teoría Social del Hábitat y Semiología de la Arquitectura, FADU, UBA. Profesor de Teoría de la Comunicación, Lectura de Imagen, Teoría de Diseño del Entorno y Teoría del Diseño Gráfico en la Escola Eina, Barcelona. Profesor invitado en Escuelas y Universidades de Diseño y Arquitectura de España, Portugal y América Latina. Colaborador regular de FOROALFA. Autor de libros y artículos sobre su especialidad.

**GUSTAVO KONISZCZER** [Argentina]  
[www.futurebrand.com](http://www.futurebrand.com)

Managing Director para América Latina de habla hispana de FutureBrand, la consultora global en estrategia y creación de marcas del grupo Interpublic, y codirige las oficinas de Buenos Aires, Santiago, Lima, Bogotá y México. Integró la primera promoción de egresados en la Carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad de Buenos Aires. Fue presidente de ADG, Asociación de Diseñadores Gráficos de Buenos Aires, desde 1988 hasta 1990. Actualmente dirige proyectos de FutureBrand en toda América Latina. Entre los proyectos y clientes recientes de la empresa en la región podemos citar Aerolíneas Argentinas, Banco Provincia, Banco Macro, Loma Negra (Argentina), Marca País Perú, BCP, Corporación Wong, Nestlé (Perú), Lan, Entel, Banco Falabella (Chile), Avianca, Banco de Bogotá (Colombia), Conaprole (Uruguay).

**GASPAR LIBEDINSKY** [Argentina]  
[www.gasparlibedinsky.com](http://www.gasparlibedinsky.com)

Es artista plástico, arquitecto y curador. Su obra opera en el espacio público y privado mediando entre la escala urbana y la intimidad del cuerpo. Trabajó para el estudio Rem Koolhaas/OMA en Rotterdam en el diseño del Campus Universitario del Illinois Institute of Technology (IIT) en Chicago y para Diller Scofidio + Renfro en Nueva York como diseñador principal del nuevo parque High Line en Manhattan. Es Profesor de Harvard (EE.UU.) y de la Architectural Association (AA). Fue galardonado con la Beca

Kuitca/UTDT, el programa para artistas más prestigioso de la Argentina. Moldea argumentos como materia prima de sus obras que se desarrollan en torno a la temática de la ciudad y la domesticidad, la apropiación del espacio por el individuo y la generación de identidades urbanas. Como en un atelier renacentista, de su taller salen procesadas con el mismo rigor obras mínimas de la escala de un par de pantuflas o monumentales como el obelisco porteño. Vive en Buenos Aires, Londres y New York.

**JAIME SERRA PALOU** [España]  
[jaimeserra-archivos.blogspot.com.ar](http://jaimeserra-archivos.blogspot.com.ar)

Es artista multidisciplinar y periodista. Ha trabajado durante los últimos 25 años experimentando con los límites entre las formas y las temáticas propias de los medios de comunicación de masas y el arte. En los últimos tres años este trabajo se concreta mediante la publicación, como clasificable columna de opinión, en el diario español La Vanguardia y en la revista francesa Courrier International. Trabajos que, desarrollados en formatos expositivos, se muestran también en espacios de arte contemporáneo y mediante 'lecturas' que, con apoyo audiovisual, se convierten en una manifestación cercana a la performance. Columnista y Director de Infografía e Ilustración de La Vanguardia desde octubre del 2007. Su periodo en el diario argentino Clarín (1995/2001) es reconocido como una revolución en el lenguaje infográfico, tanto por los criterios estéticos como por la ampliación de las temáticas consideradas propias del género. Ha asesorado o creado el manual de estilo para algunos de los más prestigiosos medios de Europa y América Latina. Ponente habitual en citas internacionales de periodismo ha dictado clases en universidades de Europa, EE.UU. y América Latina. Fue reconocido en marzo del 2012 como 'El infografista más influyente del mundo en el periodo 1992-2012' por la Society for News Design, la mayor y más prestigiosa organización mundial de periodismo visual. Premio Gráfica 2013.

**FELIPE TABORDA** [Brasil]  
[www.felipetaborda.com.br](http://www.felipetaborda.com.br)

Diseñador gráfico formado por la PUC / RJ, estudió cine y fotografía en la London International Film School (Inglaterra), Communication Arts en el New York Institute of Technology y Graphic Design en la School of Visual Arts (EUA). Profesor de

la UniverCidade / RJ, desde 1990, tiene su propio estudio, actuando principalmente en el área cultural, editorial y fotográfica. Se ha dedicado también a proyectos personales, la concepción y curaduría de A Imagem do Som, un proyecto con ocho ediciones que homenajea a los principales compositores brasileños a través de la creación visual de artistas contemporáneos (1998 - 2007); la curaduría y montaje de la exposición Brazil AdDesign, en el Art Directors Club de Nova York (2007); y recientemente la concepción y coordinación del proyecto Kabum! Mix, talleres realizados con jóvenes de zonas de riesgo en las principales ciudades de Brasil. Es el único diseñador latinoamericano seleccionado para el libro Graphic Design for the 21st Century - 100 of the World's Best Graphic Designers, publicado en 2003 por la Editorial Taschen (Alemania). En 2008 ha publicado su libro Latin American Graphic Design, por la editorial Taschen.

**LAURA VASKY** [Argentina]  
[www.lauravarsky.com.ar](http://www.lauravarsky.com.ar)

Diseñadora gráfica egresada de la UBA. En su carrera profesional se ha especializado en el diseño de discos y libros alcanzando un Grammy Latino como Directora de Arte en el 2006 por el proyecto "Café de los Maestros". Ha trabajado para artistas como Gustavo Santaolalla, Gabo Ferro, Man Ray, Árbol, Ratones Paranoicos y León Gieco entre otros. En paralelo, su interés por el desarrollo de distintos lenguajes gráficos y la búsqueda de uno propio la han acercado al mundo de la ilustración. En este campo sus trabajos han participado en innumerables proyectos artísticos y publicaciones gráficas alrededor del mundo así como de diversos encargos profesionales tanto para publicidad, el medio editorial y la realización de productos comerciales ilustrados. Durante más de 10 años ha sido docente en la materia Tipografía de la Universidad de Buenos Aires y en 2010 ha editado su primera familia tipográfica: Lady René, junto a la fundidora Sudtipos. Como desprendimiento de este proyecto editó en Chile un libro para niños del mismo nombre con el que ganó en 2012 el premio Amster Coré al diseño y la ilustración editorial otorgado por el Consejo de la Cultura del Gobierno de Chile. Es autora además de los libros ilustrados "Instrucciones para tratar la melancolía" y "Lo que el viento me dejó". Como diseñadora es co-autora de "Peleonas, mentirosas, y haraganas" y "Cuatro gatos negros flacos". Su trabajo ha sido publicado por editoriales de diversos países y ha dictado conferencias y workshops en Argentina, México, Chile, Brasil, Ecuador y España.

Durante el Encuentro 2014 se desarrollan más de 340 conferencias y talleres. En ninguna de las actividades se reserva vacante. Se permite el acceso a las mismas hasta cubrir la capacidad del lugar. La institución organizadora no se hace responsable de los contenidos, opiniones y/o imágenes de las presentaciones que se realizan, de los materiales y/o publicaciones que se distribuyan. Las mismas son de absoluta responsabilidad de sus autores. Antes de ver la siguiente agenda se sugiere leer con atención la **Guía del participante** que comienza en la página 3 de esta publicación. Las actividades, según su tipo, se clasifican de la siguiente forma:

**> CONFERENCIAS.** Se realizarán en las sedes Jean Jaurès 932 y Mario Bravo 1050.

Se trata de más de 250 conferencias (más de 20 actividades simultáneas), que se dictarán el 30 y 31 de julio. Cada presentación tiene una duración de 1 hora y 15 minutos.

**> TALLERES.** Se realizarán en la sede Cabrera 3641.

Más de 40 talleres que se dictarán el 30 y 31 de julio. Cada taller tiene una duración de dos horas y media.

**> TALLERES CROMA.** Se realizarán en la sede Cabrera 3641. 40 talleres que se dictarán el 30 y 31 de julio. Cada uno tiene una duración de 3 horas.

En algunos talleres se indican los materiales sugeridos a traer por los participantes para un mejor aprovechamiento pedagógico del mismo.

**CONFERENCIAS DE INVITADOS DE HONOR.** Se realizarán en las siguientes sedes del Encuentro: Jean Jaurès 932, Mario Bravo 1050 y J.Salguero 1443. Cada conferencia tiene una duración de una hora y media.

Esta agenda se organiza (incluyendo todas las actividades) por día, hora de comienzo y sede. En cada actividad se incluye: título, expositor, empresa o institución a la que pertenece, país, resumen de los contenidos y tipo de actividad.

En el sitio web [www.palermo.edu/encuentro](http://www.palermo.edu/encuentro) se puede acceder a la agenda actualizada y buscar las actividades por día, área académica, área temática y tipo de actividad.

**MARTES 29 DE JULIO: 6 actividades**

**001. LOS DISEÑADORES Y EL MERCADO** (Invitado de Honor)

Norberto Chaves [Argentina]

29 de julio | 10:00 hs. | Palais Rouge [Salguero 1443]

Una mirada crítica sobre la formación profesional para el mercado laboral.

**002. OBRA COMO ARQUITECTO** (siendo artista y curador)

(Invitado de Honor)

Gaspar Libedinsky [Argentina]

29 de julio | 12:00 hs. | Palais Rouge [Salguero 1443]

La experiencia como arquitecto del también artista plástico y curador que ha estudiado en Londres y ha diseñado con el mismo rigor obras mínimas de la escala de un par de pantuflas

o monumentales como el obelisco porteño y el Parque High Line de Nueva York. Su obra opera en el espacio público y privado mediando entre la escala urbana y la intimidad del cuerpo.

**003. SIN MÁS DISTORSIÓN QUE LA PERSPECTIVA**

(Invitado de Honor)

Jaime Serra Palou [España]

29 de julio | 14:00 hs. | Palais Rouge [Salguero 1443]

Una mirada, con la perspectiva que el tiempo concede, al estrecho territorio de la infografía en la que Serra se ha movido en los últimos veinticinco años. Desde los criterios seguidos para convertir la infografía científica en poderosa herramienta periodística al trabajo personal más reciente en el que aplica criterios propios del periodismo de precisión a temáticas pertenecientes al modo de pensar o de sentir, ya sea desde su publicación en importantes medios de comunicación o en exposiciones en espacios propios de manifestaciones artísticas.

**004. PROCESOS DE BRANDING CON ALCANCE NACIONAL**

EN LATINOAMÉRICA (Invitado de Honor)

Gustavo Koniszczer [Argentina]

29 de julio | 16:00 hs. | Palais Rouge [Salguero 1443]

El desarrollo de casos de branding llevados a cabo en nuestra región recientemente por FutureBrand, con impacto nacional por la importancia de las entidades que las marcas representan.

**005. RECORRIDOS** (Invitado de Honor)

Laura Varsky [Argentina]

29 de julio | 18:00 hs. | Palais Rouge [Salguero 1443]

Del concepto a la materialización. Del diseño a la ilustración. Del cliente a la autogestión.

**006. ¿ARTE? ¿PARA DÓNDE ESTAMOS CAMINANDO?**

(Invitado de Honor)

Felipe Taborda [Brasil]

29 de julio | 20:00 hs. | Palais Rouge [Salguero 1443]

Una investigación sobre lo cotidiano que está a nuestro alrededor y lo que se determina como arte contemporáneo.

**MIÉRCOLES 30 DE JULIO: 164 actividades**

> 10:00 hs.

**007. CÓMO DESPERTAR AL GENIO CREATIVO BAJO**

PRESIÓN (Taller)

Adriana Canga [100% Vos Mismo - Argentina]

30 de julio | 10:00 hs. | Cabrera 3641 | Aula 1.1

Trabajar sobre el proceso creativo y sus fluctuaciones, frente a la exigencia de lograr un producto original y diferente, a partir de una demanda específica y con la presión de una fecha límite. Analizar las diferencias entre la creatividad libre y la "obligación" de volverse creativo frente a un pedido específico. Trabajar sobre el flujo y los bloqueos del proceso, los "nudos" que se generan y los dispositivos disponibles para activar una fluidez rica y productiva.

**008. DISEÑAR INDUMENTARIA CON MATERIALES**

NO TEXTILES (Taller)

Eugenia Aryan [Universidad de Palermo - Argentina]

30 de julio | 10:00 hs. | Cabrera 3641, planta baja | Aula B3

Activación de los sentidos para el diseño en vivo. Intervención de los materiales y revalorización de la técnica constructiva para definir el aspecto formal de un diseño planteado alrededor del cuerpo. Se propone introducir herramientas destinadas a ampliar las capacidades creativas del estudiante de diseño de indumentaria que surjan del reconocimiento y la participación del papel y otros materiales no textiles intervenidos para la propuesta y la confección de un diseño de objeto indumento en tres dimensiones.

Requerimiento de materiales: Maniqués, folletería diversa, tijeras, abrochadoras, scotch, cinta autoadhesiva de papel.

**009. DISEÑO DE STAND** (Taller)

Alvaro de Oleo [Young and Rubicam Damaris - República

Dominicana]

30 de julio | 10:00 hs. | Cabrera 3641, planta baja | Aula B4

Las herramientas y habilidades necesarias para conceptualizar y concebir propuestas de stand racionales, respecto a la comunicación o presencia de un producto, marca o empresa dentro de una feria o exposición.

Requerimiento de materiales: Papel y materiales de dibujo.

**010. EL FIGURÍN COMO HERRAMIENTA PROYECCIONAL**

(Taller)

Dario Duarte [Instituto de Tecnología ORT - Argentina]

30 de julio | 10:00 hs. | Cabrera 3641, planta baja | Aula B8

El figurín es la principal percha comunicacional en el diseño de indumentaria. La función de esta herramienta es darle cuerpo a los diseños, para poder visualizar el sentido conceptual del indumento. Se relevarán las diferentes tipologías de figurines y estilizaciones de diseñadores latinoamericanos, con el objetivo de desarrollar una mirada analítica y reflexiva que proporcione herramientas para desarrollar la introducción al desarrollo de un figurín adecuado a cada proyecto.

Requerimiento de materiales: Hojas blancas, lápices negros y de colores, goma de borrar y figurines actuales de los asistentes (si los hubiera).

**011. EL LENGUAJE DE LA TEXTURA EN EL DISEÑO TEXTIL**

(Taller)

Pablo Emanuel Insaurraldi | Barbara Arcioni [Argentina]

30 de julio | 10:00 hs. | Cabrera 3641, planta baja | Aula B9

La textura es un elemento configurador del diseño. En el textil intuitivamente se lo relaciona con las experiencias sensoriales táctiles que interpelan a los usuarios. Pero esas experiencias guardan información en las vivencias siguientes de los individuos, tornándose parte de la percepción visual y sensorial del mundo. Como tal, entendemos que las texturas son mucho más que experiencias del tacto, sino que se transforman en parte del universo simbólico de la cosmovisión de los consumidores.

Requerimiento de materiales: Hojas de papel blanco, tijeras,



pegamento, papeles de colores, papeles de revista, recortes de tela. Ramas y hojas de árboles y cualquier material que pueda ser incorporado a un collage.

**012. ILUSTRACIÓN EXPERIMENTAL** (Taller)

**Camila Paz** [Domus Artis - Argentina]

**30 de julio | 10:00 hs. | Cabrera 3641 | Aula 1.2**

A partir de consignas concretas podremos ir soltando la mano y dejando que fluyan nuevas imágenes e ir experimentando con ellas nuevos lenguajes.

**013. INTERVENCIÓN TEXTIL EXPERIMENTAL PARA ALTA COSTURA** (Taller)

**Aurora Moya Ebratt | Marjorie Caballero** [Universidad Autónoma del Caribe - Colombia]

**30 de julio | 10:00 hs. | Cabrera 3641, planta baja | Aula B2**

La creatividad como concepto general lleva al diseñador de modas a generar ideas con valores únicos y responsables. Cuando se asocian la investigación, la estética, la técnica, entre otros, la pieza creada por este, adquiere una trascendencia y significado que evoca la imaginación, estimula los sentidos y genera emociones en consumidor volviéndola una experiencia única e irrepetible. La intervención textil a través de técnicas experimentales y artesanales es un recurso inapreciable del que dispone un diseñador de modas para darle un valor agregado y particular a un textil, convirtiéndose este en el mejor aliado para expresar su creatividad.

**014. INTRODUCCIÓN AL ECODISEÑO** (Taller)

**Maximiliano Zito** [Universidad de Palermo / INTI Diseño Industrial - Argentina]

**30 de julio | 10:00 hs. | Cabrera 3641, planta baja | Aula B7**

Adquirir el conocimiento de la problemática ambiental y de las soluciones que actualmente se utilizan para reducir los impactos ambientales de un producto. Puesta en práctica de los conocimientos adquiridos a través del análisis de un producto. Requerimiento de materiales: Hojas grandes y marcadores.

**015. RETRATO. CÓMO DIBUJAR ROSTROS** (Taller)

**Carla Pandolfo | Oscar Bernst** [Universidad de Buenos Aires - Argentina]

**30 de julio | 10:00 hs. | Cabrera 3641, planta baja | Aula B10**

Brindar la mayor cantidad de herramientas para abordar la lectura y representación de rostros a través del dibujo. Requerimiento de materiales: Hojas blancas, cartón o fibrocil, lápiz HB, B o 2B.

**016. HERRAMIENTAS LÚDICAS PARA LA INTERACCIÓN ENTRE LA ILUSTRACIÓN, EL DISEÑO, Y LA PALABRA** (Conferencia)

**Diego Bianki** [pequeño editor - Argentina]

**30 de julio | 10:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Auditorio**

Convengamos primero que ambos lenguajes pueden narrar. No solo el texto está capacitado para el relato. Una ilustración refiriéndose o no a un texto también está narrando, comuni-

cando un sentido, una historia, una idea. El diseño interviene y juntos en un libro arman un sistema que puede funcionar de diversas maneras. En el caso de los libros álbum (aquellos libros donde hay grandes ilustraciones, acompañadas de breves textos) donde hay mayor interrelación entre texto e imágenes, el sistema se ve mucho más claro. La relación entre un lenguaje y otro, están ligados por el cruce de conceptos y el complemento que se da entre ambos.

**017. BOCETAJE DE AUTOMÓVILES CON PROPORCIONES DE RUEDA** (Taller)

**Armando Martínez de la Torre** [Universidad Autónoma de Ciudad Juárez - México]

**30 de julio | 10:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 6.7**

Aprender -mediante la observación- una serie de técnicas para bocetar automóviles con tamaños de rueda (lo que define la proporción en cada una de sus partes del vehículo a bocetar, si este es un Turismo de 2 o 4 puertas, hasta su variante tipo caravan); y con la misma plataforma anterior en proporciones de rueda generaremos las versiones 3 y 5 puertas de vehículos tipo Hatch Back. Los asistentes tendrán la habilidad de bocetar sus propios conceptos creativos de vehículos, de forma práctica, rápida y sin desproporciones.

Requerimiento de materiales: Hojas blancas tamaño carta, plantilla de circunferencias, lapicera HB 0.5mm, goma blanca.

**018. CRIN, DISEÑO Y COLOR** (Taller)

**Claudia Paz Silva Alzamora | Simon Fuentes** [Chile]

**30 de julio | 10:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 2.11**

La cestería en crin (pelo de caballo) tradición que se realiza en la localidad cordillerana de la séptima región en Chile, esta en peligro de extinción. El pequeño poblado de Rari, se ha hecho conocido por el colorido de sus pequeñas creaciones hechas en crin entre las que destacan animales, damas, y flores. Estos últimos años gracias a la incorporación del diseño esta artesanía ha cobrado gran importancia en la joyería contemporánea en Chile.

Requerimiento de materiales: Tijeras.

**019. DESIGN MANUAL** (Taller)

**Michelle Rojo Campos** [Michelle Campos - Brasil]

**30 de julio | 10:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 7.9**

Desligar os computadores e produzir campanhas criativas e ricas visualmente através de técnicas manuais de criação e materiais como tintas, lápis de cor, tecidos, colagens, reciclados e outros. Desafiar a criarem, a partir de materiais diversos e técnicas diferenciadas, projetos de Design Gráfico tendo um briefing simples como ponto de partida.

Requerimiento de materiales: Lápis de cor, tintas, retalhos de tecidos, aquarela, giz de cera, embalagens, revistas antigas, jornais, papéis coloridos, linhas coloridas.

**020. DISEÑO & HUMOR (o el que ríe, diseña mejor)** (Taller)

**Gonzalo Esquivel** [KIZIO - Chile]

**30 de julio | 10:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 5.9**

Hablaremos de la importancia del humor en la vida. ¿Qué

entienden por humor? ¿Qué les divierte del diseño? Grandes cómicos del diseño. Estudiaremos a genios como Mariscal y Warhol, pasando por el Bosco, Dalí, Miro, etc. Descubriremos la "técnica del chiste" de Freud (el humor desde el lenguaje); hacer humor con diseño es más que saber trucos en la compu, es hablar, leer, estudiar y entender. LA RISA DISEÑADA DE HOY Vistazo a como unos simpáticos deditos animados y humanizados nos invitan a viajar por el mundo, el hilarante Proyecto Cartele, los peores errores y las 12 frases que podrían matar a un diseñador.

Requerimiento de materiales: Recortes, dibujos, tijeras, pegamento.

**021. EL LECTOR NO EXISTE** (Invitado de Honor)

**Jaime Serra Palou** [España]

**30 de julio | 10:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula Magna**

En los últimos tres años Serra publica regularmente un inclasificable artículo de opinión en diversas publicaciones periodísticas de masas. El autor realizará una representación de una selección de estos trabajos mediante una lectura con apoyo audiovisual y reflexionará sobre la singularidad temática, las influencias y los métodos de trabajo seguidos para la elaboración de un formato, sin referentes ni precedentes en otros medios, que se sirve del diseño, el dibujo, la fotografía, el texto y, de manera destacada, la infografía para tratar temas que se encuentran fuera de la agenda periodística.

**022. FORMA E ESTÉTICA COMPOSITIVA: POSSIBILIDADES RITMADAS** (Taller)

**Andrea Macadar** [Centro Universitário IPA Metodista - Brasil]

**30 de julio | 10:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 2.7**

Trabalhar na prática a criatividade aplicada aos conceitos de composição da forma e estética abordando as proposições e conceitos da Teoria da Gestalt. das partes, mas pela totalidade.

Requerimiento de materiales: Tesoura, cola branca, folhas A4, lapiseira, canetas com cor.

**023. LA PANTALLA: DEL CINE AL TELÉFONO MÓVIL** (Taller)

**Israel Vázquez Márquez** [Universidad Técnica Particular de Loja - España]

**30 de julio | 10:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 4.9**

Ofrecer una visión general sobre la evolución de la pantalla a lo largo de la historia y los diferentes usos, funcionalidades, diseños y estéticas que ha ido adquiriendo con el paso del tiempo, desde la pantalla cinematográfica o "gran pantalla" hasta la pantalla del teléfono móvil.

**024. MOLDERÍA BÁSICA DE BOMBACHAS** (Ropa Interior) (Taller)

**Ximena Diez** [Escuela Antonio Schettino (Adultos) - Argentina]

**30 de julio | 10:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 5.5**

Materiales que se utilizan para la confección y tipo de textiles que se utilizan en ropa interior. Cómo tomar medidas, y por qué tenemos en cuenta la elasticidad del textil. Tabla de Medidas. Molde Base de Bombacha, transformación a vedettina,

bombacha tiro bajo, culotte, cola lees, tanga y tanga less.  
Requerimiento de materiales: Centímetro, papel manteca, lápiz, goma, escuadra de plástico de 30 o 33 cm, tijera, cinta de papel, dos fibras de color.

**025. SISTEMAS DE COLOR: UN PROCESO CREATIVO** (Taller)  
**Irene Zuzek | Mónica Dal Maso** [Taller Lavalle - Argentina]  
**30 de julio | 10:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 3.9**

Las paletas de colores son importantes variables dentro del lenguaje visual de la pieza de diseño. Desde un enfoque plástico se abordará la teoría del color de Itten, experimentando con pigmentos para llegar de una forma análoga a una paleta personal, pensada a priori de la gráfica que conformará el proyecto de diseño.

Requerimiento de materiales: Tijeras, trapos varios de puro algodón, lápiz negro, cola en barra, Voligoma u otro pegamento para papel, papel tissue.

**026. TENDENCIAS: DUBAI - MODA CON TENDENCIAS ÁRABES** (Taller)  
**Eleonora Contino** [Universidad de Palermo - Argentina]  
**30 de julio | 10:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 2.9**

Tendencias y estilos de Dubai. Cómo diseñar una mega colección de modas con tendencias árabes. ¿Qué es una Colección? ¿Qué comprende el Diseño de una Línea, partiendo de un Concepto/Idea? ¿Cómo se conforma una vestimenta autóctona o local en Emiratos Árabes y Arabia Saudita? Veremos las Tendencias y Estilos en Dubai. Se mostraran imágenes de las más prestigiosas marcas en el Dubai Mall y Emirates Mall.

Requerimiento de materiales: Hojas tamaño oficio blancas, tijera, pegamento, lápiz, lápices de colores, una revista de Moda para recortar y un dibujo de un figurín para usar de soporte.

**027. TEÑIDO DE RESERVA** (Taller)  
**Carla Ferrari** [Instituto Universitario Nacional de Arte - Argentina]  
**30 de julio | 10:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 5.6**

Técnicas tradicionales de los textiles andinos. Incorporar una técnica milenaria de gran versatilidad e ilimitada capacidad de expresión. Desarrollada a través de la destreza manual, la habilidad de anudar, amarrar, prensar etc., logrando un resultado inesperado al descubrir el registro, sobre la superficie textil, lo que siempre constituye un motivo de asombro.

**028. UNA BUENA IMPRESIÓN: ESTAMPACIÓN POR SELLOS** (Taller)  
**Andrea Perrotat** [ISFA Manuel Belgrano - Argentina]  
**30 de julio | 10:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 1.9**

Instruir a los participantes en la técnica de la estampa y principios del grabado. Confección de papel de regalo, tarjetería y furoshiki mediante la técnica de estampación con sellos en 1, 2 ó 3 colores.

Requerimiento de materiales: Lápiz, regla, cortante.

**029. VOLVIENDO A LAS RAÍCES: DISEÑO + ARQUEOLOGÍA** (Taller)

**Mauro Rojas** [Mauro Rojas - estudio independiente - Ecuador]  
**30 de julio | 10:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 2.10**

El aprovechamiento de los recursos de nuestra herencia cultural ancestral, a los que podemos recurrir en la arqueología. Mediante técnicas de composición experimental, el diseño contemporáneo nos permitirá plantear propuestas de nuevos productos. Los participantes están invitados a concurrir con algún proyecto relativo al tema del taller, para ser aprovechado en esta práctica creativa.

Requerimiento de materiales: Hojas en blanco, lápices, borrador, marcadores, cartulinas de colores, goma, tijeras.

> 10:30 hs.

**030. CAMBIO DE PARADIGMA: EL DISEÑADOR COMO LÍDER DE PROYECTOS** (Conferencia)

**Juan Emilio Henríquez** [SEVEN7 - Chile]  
**30 de julio | 10:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 1.5**

El fin del rol secundario del diseñador en los equipos de trabajo. El diseñador como líder de equipos y proyectos multidisciplinares. Estudio de casos reales.

**031. CÓMO CREAR MARCAS ÚTILES MEDIANTE LA TECNOLOGÍA** (Conferencia)

**Rodrigo Villamayor Viñales** [Head of Digital de Nasta - Paraguay]  
**30 de julio | 10:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 4.5**

Explorar las oportunidades que ofrece la tecnología a las marcas para generar un vínculo más real con sus consumidores. Una marca que acompañe los fines por los cuales las personas usan la tecnología (entretenimiento, utilidad o información) es una marca aceptada y querida. El objetivo es aprender a crear marcas útiles, marcas que estén comprometidas con problemas reales de las personas, que satisfagan necesidades y nos faciliten la vida mediante el uso de la tecnología. Porque son estas marcas las que finalmente tienen un alto poder de recordación.

**032. CONSEJOS PARA UNA COLECCIÓN EXITOSA DE INDUMENTARIA** (Conferencia)

**Lorena Rodríguez Lain** [Universidad de la Empresa (UDE) - Uruguay]  
**30 de julio | 10:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 4.1**

Si estás pensando en hacer una colección o desarrollar un producto hay una serie de pasos que deberíamos dar para tener mayores oportunidades de éxito y no depender exclusivamente de un instante de inspiración divina.

**033. DISEÑANDO EN UN NUEVO MUNDO... DIGITAL** (Conferencia)

**Agustín Gomez Vega** [Noblink TV S.A. - Argentina]  
**30 de julio | 10:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 4.2**

Un acercamiento a los principales factores invisibles que modifican el diseño para generar un producto exitoso. Cuatro nuevos aspectos del diseño digital vistos desde la óptica de los medios. Y como los medios, se transforman en productos

y los productos se transforman en medios que compiten día a día en nuevos espacios que nunca imaginamos. Ejemplos prácticos con las mejores prácticas sobre casos de éxito reales de las cadenas más grandes de cable.

**034. DISEÑANDO TU EMPRENDIMIENTO: DE LAS IDEAS A LA ACCIÓN** (Conferencia)

**Alejandro Lang | Guido Olomudski** [Filous - Argentina]  
**30 de julio | 10:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 1.2**

De la creatividad a la innovación: El tránsito de la incertidumbre al riesgo medible. Estudio del modelo incertidumbre - riesgo. La detección de una oportunidad medible y objetiva, el desarrollo de un prototipo, el equipo y la venta de la idea para validar e implementar nuestras ideas.

**035. EL ROL DE CONSULTOR EN COMUNICACIONES INTERNAS** (Conferencia)

**Marco Arru** [COMUNIX - Argentina]  
**30 de julio | 10:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 3.3**

Presentar las posibilidades de crecer como consultor de comunicaciones internas y su orientación para el logro de los objetivos organizacionales. El rol del CI debe estar orientado a tender puentes entre las partes involucradas en la organización, a compartir, poner en común, y orientar los esfuerzos al logro de los objetivos organizacionales.

**036. GRAFFITI ARQUITECTÓNICO: CHAPINERO MUTANTEX** (Conferencia)

**Carlos Andres Molina Perdomo** [Universidad del Area Andina, Universidad Los Libertadores, Escuela de Artes y Letras - Colombia]  
**30 de julio | 10:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 1.3**

El graffiti como síntesis es una expresión creativa e ilimitada que representa diversos sistemas de pensamiento desde diferentes subculturas. La calle es reflejo de todas estas dinámicas y en ella se cristalizan imaginarios individuales y colectivos. Edificaciones como las nuevas cavernas contemporáneas y sus neopictogramas surgen proyectando memorias gráficas desde la arquitectura en proceso y desarrollo. Este paisaje urbano evidencia ideas políticas expresadas en imágenes que intervienen espacios de manera transgresora y masiva.

**037. ILUSTRACIÓN VECTORIAL 3D** (Adobe Illustrator) (Conferencia)

**Hernán Patricio Murillo Bustillos** [Universidad Tecnológica Equinoccial - Ecuador]  
**30 de julio | 10:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 3.1**

Varios proyectos se ejecutan a través de esta técnica de 3D en vectores de Adobe Illustrator, desde la construcción de la tipografía, la forma, la ilustración de objetos, una estructura compleja o simplemente una línea. Los métodos de construcción de objetos oscilan entre la extrusión y bisel, el girar y la rotación de elementos que proponen esta herramienta. Conocer la aplicación 3D en la parte profesional se suma a la gran variedad de posibilidades que el mundo actualmente exige para proyectos impresos y digitales.

**038. IMPORTANCIA DEL COLOR EN EL DISEÑO**

(Conferencia)

**Indira Velasquez** [Centro Gráfico de Tecnología - Venezuela]  
**30 de julio | 10:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 3.2**

La importancia del color como un acelerador y parte fundamental en el diseño. El color como elemento expresivo que debe ser utilizado por diseñadores, tomando en cuenta tres diferentes aplicaciones: El color denotativo, el color connotativo y el color esquemático.

**039. OBSERVAR CON OJOS TIPOGRÁFICOS** (Conferencia)

**Carolina Giovagnoli** [La Rana - Argentina]

**30 de julio | 10:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 3.5**

Se expondrá la problemática del diseño de una tipografía que aborda las particularidades de un idioma específico. El desafío que planteo es observar/estudiar una gramática con ojos tipográfico. ¿Cuál es el aporte que la gramática hace al tipógrafo? Si la gramática contiene las reglas de construcción de un idioma, encontraré allí las pautas para diseñar una fuente que optimice la lectura en esa lengua? El relato se apoya en la descripción del proceso de diseño de Andada ht, una cara amigable a un recorrido que parecía aburrido.

**040. TRABAJOS CON LA IMAGEN; NEGOCIOS CON LA PALABRA** (Conferencia)

**Silvina Scheiner** [Silvina Scheiner Redaccion Corporativa - Argentina]

**30 de julio | 10:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 3.4**

¿Cómo vender mi empresa, mi producto o mis habilidades si el código que utilizo no es comprendido por quien me contrata? Es verdad que mis trabajos hablan por mí, pero muchas veces mis clientes no comprenden mis ideas o yo no se explicarlas. Se trabajará sobre la capacidad para describir y narrar el trabajo de diseño en el código que entienden los que compran.

**041. ¿TRABAJAR PARA GRANDES MARCAS?**

**NO SIEMPRE ES LO MÁS DIVERTIDO** (Conferencia)

**Daniel Selser** [2menarmy.com - Argentina]

**30 de julio | 10:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 1.4**

Desde el momento que empezamos a estudiar diseño soñamos trabajar para grandes marcas, pero la experiencia nos demuestra que no siempre es la opción correcta. El trabajar para una marca pequeña o que recién esta dando sus primeros pasos nos puede abrir un mundo de posibilidades y experiencia que seguramente no vamos a lograr si lo hacemos para una marca ya reconocida.

> 12:00 hs.

**042. CLASIFIQUE, ORGANICE Y RETOQUE 100 FOTOS EN MINUTOS** (Conferencia)

**Luis Lopez Jubin** [Hastaller Comunicación Visual - Uruguay]

**30 de julio | 12:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 1.2**

Muchas veces nos sentimos abrumados por la falta de tiempo

para terminar un catalogo, página web o simplemente para subir nuestras mejores fotos a Facebook, por suerte existen técnicas que nos hacen ganar en eficacia y eficiencia. Con el uso inteligente de las herramientas Adobe Bridge, Camara Raw y Photoshop podemos retocar cientos de fotos en muy poco tiempo. En esta conferencia se mostrará como realizar retoques, en pocos pasos, a un gran número de fotos en apenas unos minutos.

**043. CÓMO PRESUPUESTAR DISEÑO** (Conferencia)

**Jorge Piazza** [redargenta - Argentina]

**30 de julio | 12:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula Auditorio**

Requerimos imperiosamente de un método para poder adjudicarle un precio a los servicios que ofrecen las estructuras de diseño. Somos parte de un mercado donde el único accionar orientado a nivelar precios esta constituido por tarifarios, no siendo estos más que una referencia surgida a partir de encuestas realizadas a diseñadores. Lo que la charla busca aportar es justamente un método que nos permita deducir precios con una base lógica, e interpretar el por qué de las innumerables variables que esos precios pueden tener en el mercado, que no están regidas por la intangibilidad propia de la palabra creatividad, sino por diversas situaciones mucho más concretas y palpables, las cuales deben ser gobernadas en forma consciente.

**044. CÓMO REDACTAR MEJORES POSTEOS Y TWEETS**

(Conferencia)

**Ricardo Palmieri** [Consultora Redacción: Palmieri - Argentina]

**30 de julio | 12:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 3.1**

Cómo redactar de un modo distinto al publicitario, al organizacional y al periodístico, para generar empatía y emociones en las redes sociales.

**045. CREACIÓN DE PORTFOLIOS CON ADOBE MUSE E INDESIGN** (Conferencia)

**Silvia Lifman** [La Teacher - Argentina]

**30 de julio | 12:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 4.5**

Cómo a partir de activos generados en programas como Photoshop, Illustrator y Edge Animate, podemos desarrollar portafolios aptos para la web tanto como para la distribución digital en otros formatos utilizando Adobe Muse e Indesign.

**046. DISEÑANDO PARA ECOMMERCE EN UN MUNDO MULTIPANTALLA** (Conferencia)

**José Abuchaem** [Tienda Nube - Argentina]

**30 de julio | 12:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 3.2**

Diseñar una tienda en Internet, con foco en el comercio electrónico y la generación de ventas presenta desafíos adicionales a un sitio web tradicional. Más aun, el vertiginoso crecimiento de los dispositivos móviles, los cuales ya representan aproximadamente el 10% del tráfico de Internet en Latinoamérica, nos obliga a adaptar nuestros diseños para este nuevo mundo multipantalla.

**047. DISEÑO ANCESTRAL PARA LA CONSTRUCCIÓN DE MARCA** (Conferencia)

**Gonzalo Geovanny Pacheco Mena** [Univeridad Tecnológica Equinoccial - Ecuador]

**30 de julio | 12:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 3.5**

Por medio de los diseños ancestrales se desarrolla la construcción de la marca tomando en cuenta factores primordiales o esenciales sobre la marca que se identifica en un contexto único y específico en un grupo objetivo determinado, el cual se convierte en uso cotidiano.

**048. DISEÑO DE MODELOS GRÁFICOS DE MANAGMENT** (Conferencia)

**Luis Alberto Sorgentini** [Universidad Nacional de La Plata - Argentina]

**30 de julio | 12:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 3.4**

Como resultado de la convergencia tecnológica y el teletrabajo, los profesionales del diseño participamos de prácticas interdisciplinarias de diseño colaborativo en redes profesionales. Tales colectivos exigen el cumplimiento de normas internacionales para, por ejemplo, producir prototipos en máquinas herramientas remotas. Las normas suelen resultar restrictivas de la creatividad. Las cinco disciplinas del coaching por escenarios establecen una tensión entre Normas ISO y autogestión preservando espacios de creación libre dentro de la rigidez de las normas.

**049. ILUSTRACIÓN INFANTIL EN EDITORIALES**

(Conferencia)

**Andrés Oliva** [Duoc UC - Chile]

**30 de julio | 12:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 3.3**

Cómo se desarrollan ilustraciones infantiles tanto para editoriales, como para series de televisión, publicidad, material educativo y empresas y el trabajo en equipo con editores, directores de arte y diseñadores.

**050. LA IMAGEN, EL TEXTO Y EL LECTOR EN EL LIBRO ÁLBUM** (Conferencia)

**Marcelo Emilio Bianchi Bustos | Miriam Estrella Persiani de Santamarina** [CIIE de Pilar / Universidad de Palermo - Argentina]

**30 de julio | 12:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 1.5**

Se trabajará a partir de la noción del libro álbum, sus potencialidades y sus maneras de leer. La aparición de este nuevo tipo de libro en el mercado editorial, en bibliotecas y librerías es un significativo aporte a la literatura universal pero con un cambio significativo en lo referente a la relación entre texto e imagen.

**051. LA MODA ILUSTRADA, HE AHÍ LA CUESTIÓN**

(Conferencia)

**Eduardo José Rodríguez Meliá** [IAVQ (Instituto de Artes Visuales de Quito) - Cuba]

**30 de julio | 12:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 1.4**

Se trata de presentar no sólo los nuevos estilos de ilustración

relacionadas con el universo Moda, sino mostrar las diferentes potencialidades del dibujo, la importancia del trazo como parte de la identidad del diseñador, el proceso visceral desde el boceto hasta la representación a través de diferentes técnicas como el lápiz, técnicas mixtas o Corel Draw: simple mimesis o interpretación consciente de nuestra cotidianidad dependerá de la intencionalidad de quien nos ilustre, al mejor estilo de "ser o no ser".

**052. LO REAL DE LO VIRTUAL, LA DISCUSIÓN ETERNA** (Conferencia)

**Julieta Alba Oriacq** [Residencia Geriátrica Dr. Luis Patiño Jaeger - Argentina]

**30 de julio | 12:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 4.1**

En estos días es común asociar lo virtual a lo falso, pensar en la virtualidad como una gran ilusión que engaña a los sentidos. Se recorrerá el proceso que debe atravesar un objeto del mundo físico para convertirse en virtual, con el objetivo de hallar esas pequeñas pistas que permitan afirmar lo contrario.

**053. MARKETING DE CONTENIDOS: LA MENTE DECIDE CON LA EMOCIÓN** (Conferencia)

**Victoria Cravino | Esteban Firmeda** [Argentina]

**30 de julio | 12:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 1.3**

El arte de entender exactamente qué necesita el público el momento justo y a la persona indicada. Se trata de manifestar contenido relevante y preciso. Descripción de los distintos tipos de contenido y momentos oportunos, Beneficios, diferencias con la estrategia de contenido y ejemplos prácticos de empresas exitosas.

**054. PENSAR CON IMÁGENES, CREATIVIDAD PARA PENSAR** (Conferencia)

**Gustavo Martín** [Argentina]

**30 de julio | 12:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 4.2**

La estimulación del pensamiento creativo para generar más y mejores ideas que den como resultado imágenes que logren sobresalir en los medios de comunicación o en el espacio público.

**055. VENDO LUEGO EXISTO** (Conferencia)

**Germán Roldan (Sonny Roger)** [Street Motion - Argentina]

**30 de julio | 12:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 3.1**

La venta como proceso primario de cualquier emprendimiento (sea servicio o producto) es de vital importancia para la subsistencia del mismo. Qué, cómo y a quién le vendemos. Charla para emprendedores que deseen vender más y quieran comprender el mágico proceso de la venta. Marketing y mercado. Cómo conseguir más clientes.

**056. ¿DESDE DÓNDE VIENEN LAS IDEAS?** (Invitado de Honor)

**Felipe Taborda** [Brasil]

**30 de julio | 12:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula Magna**

Nuevos ejemplos de trabajos donde se muestra el origen de los pensamientos y conceptos.

> 14.00

**057. HANGEUL. FORMA Y EXPRESIÓN DE LA ESCRITURA COREANA** (Taller Croma)

**Andrea Arosa** [FADU - UBA - Argentina]

**30 de julio | 14:00 hs. | Cabrera 3641, planta baja | Aula B9**

En la actualidad, a raíz de la creciente influencia del Hallyu (Ola Coreana) aumenta el interés en el hangeul como recurso cultural, tanto en Corea como en el mundo. En Oriente existe la expresión "La escritura es la persona misma". El alfabeto coreano, reconocido mundialmente y registrado en la Memoria del Mundo de la UNESCO, no está limitado al dominio de los lingüistas. Permite ahondar en el conocimiento sobre Corea y su identidad, así como plantea una fuente de investigación que lo convierte en tema en áreas como el diseño, la moda, la arquitectura, el cine y la danza. Por ello nos proponemos recorrer su estructura lógica y científica y explorar la riqueza formal.

Requerimiento de materiales: Lápices, marcadores, pinceles, escarbadiantes, tinta china, papeles de diversos formatos y texturas, papeles para serigrafía, papel de arroz, papel tipo ilustración.

**058. ARTE EN HILOS** (Taller Croma)

**Amparo Villarreal** [Argentina]

**30 de julio | 14:00 hs. | Cabrera 3641, planta baja | Aula B3**

El universo de los hilos permite infinitas posibilidades a la hora de crear e inventar siluetas. Este taller está dirigido a aquellos con ganas de desarrollar habilidades en el campo del dibujo bordando con hilo y aguja una imagen de manera libre. Compartir la experiencia del bordado en grupo y así explorar la creatividad desarrollando distintas técnicas o incluso personales que rompan los esquemas de las técnicas tradicionales de bordado. Requerimiento de materiales: Bastidor de fibro fácil de 18 o 20cm, tela lisa (lienzo), hilos para bordar (mouliné o madejita y perlé), aguja n° 7, tijera, cuaderno, lápiz y regla.

**059. CREACIÓN DE PERSONAJE** (Taller Croma)

**Juan Devoto** [Argentina]

**30 de julio | 14:00 hs. | Cabrera 3641, planta baja | Aula B4**

Utilizando "el juego" como disparador creativo, trabajaremos en la elaboración de múltiples personajes combinando diversas consignas, formas y herramientas. Para luego seleccionar y profundizar el trabajo hasta llegar a un personaje amigo final. Enriqueciendo, así, las posibilidades expresivas, facilitando la creación y ayudando a la búsqueda de un estilo personal. Requerimiento de materiales: Hojas blancas lisas A4, reglas, goma de borrar, sacapuntas, tijeras, pegamento, trinchetas, revistas, cartulinas de colores, marcadores, lápices y crayones de colores.

**060. FIGURACIONES ABSTRACTAS** (Taller Croma)

**Francisco Miranda** [Argentina]

**30 de julio | 14:00 hs. | Cabrera 3641, planta baja | Aula B7**

Se propone ahondar en la búsqueda de un lenguaje y estilo personal dentro del campo de la ilustración, trabajando con grillas como elementos compositivos y estructurales. Se

propone el ejercicio como una técnica de desbloqueo y una manera de perder el miedo ante la hoja en blanco. El objetivo es encontrarnos con el paisaje, con la abstracción. Partiendo de un trazo inicial y espontáneo alinearemos la forma, levantaremos su estructura, la volveremos consciente, estudiada, medida, abstracta; hasta que nos devuelva su significado. La abstracción se trabajará en un proceso inconsciente-consciente-inconsciente. Buscando la estructuración de las formas de la naturaleza, nos encontraremos con nuestras propias figuraciones abstractas.

Requerimiento de materiales: Papel de calcar A4 y A3. Lápices negros y de colores. Portaminas. Estilógrafos/Rotringos negros y/o de colores. Cinta de papel.

**061. ILUSTRACIÓN CON STENCIL** (Taller Croma)

**Claudia Cordeiro** | montenegro marildo [Brasil]

**30 de julio | 14:00 hs. | Cabrera 3641 | Aula 1.2**

El stencil es una técnica utilizada para implementar un diseño que puede representar un número, letra, ilustración o cualquier otra forma o imagen figurativa o abstracta a través de la aplicación de la pintura, aerosol, entre otros, por el corte o perforación en el papel o acetato. Éste también es una forma muy popular de graffiti por su aplicación rápida y sencilla. En dicho taller vamos a Utilizar los materiales del hogar que encontramos en la calle, cocina y cuarto de baño de nuestras casas consiguiendo así apoyo para las propias ilustraciones. Requerimiento de materiales: Embalajes de papel, pincel acrílico, spray, cinta, pegamento, tijeras, lápices y marcadores de colores, lápiz negro, goma, etc.

**062. KAWAIIIZATION. PERSONAJES JAPONESES NO TRADICIONALES** (Taller Croma)

**César Zanardi** [FREELANCE - Argentina]

**30 de julio | 14:00 hs. | Cabrera 3641, planta baja | Aula B8**

Durante los últimos años, la palabra Kawaii, pasó de ser un simple adjetivo del idioma japonés a transformarse en un término global que representa una línea estética e incluso un estilo de vida. Pasando por distintas áreas del diseño y la comunicación visual japonesa, se hace un recorrido visual por diversas épocas y estilos hasta llegar a la actualidad y sus múltiples aplicaciones. Diseño japonés de personajes y mascotas para uso comercial.

Requerimiento de materiales: Papel A4, lápiz negro o azul, goma y marcadores de diversos espesores y colores.

**063. LA LICUADORA** (Taller Croma)

**Florencia Grinszpan | Verónica Gatti** [Argentina]

**30 de julio | 14:00 hs. | Cabrera 3641 | Aula 1.1**

La Licuadora es un taller que propone un viaje por la propia persona para conocernos y a partir del registro de lo que somos encarar la creación.

Requerimiento de materiales: Lápices y marcadores de colores, lápiz negro, goma, etc.

**064. LETTERING STENCIL** (Taller Croma)

**Juan Reyes** [DuocUC - Chile]

**30 de julio | 14:00 hs. | Cabrera 3641, planta baja | Aula B2**

Confección de un stencil utilizando el lettering como el mensaje. Se ejercitará la creatividad, la habilidad de composición con un medio de comunicación alternativo y con técnicas de impresión casera.

Requerimiento de materiales: Cúter, cartón, pincel, lápiz, papel calco.

**065. TALLER DE CARICATURAS** (Taller Cromá)

**Andrea Toledo** [Che contenidos - Argentina]

**30 de julio | 14:00 hs. | Cabrera 3641, planta baja | Aula B10**

Estudio de anatomía del rostro, rasgos, exageración, proporciones. Dibujo y boceto con formas geométricas. Luces y sombras. Se verán Técnicas como el grafito, acuarelas, acrílicos, lápices, tintas.

Requerimiento de materiales: Lápiz, goma blanca, hojas blancas A4, lápices polychromos, tinta china negra, acrílicos (rojo, azul, amarillo), hojas para acuarelas, hojas de color Fabriano.

**066. TU BIOGRAFIA EN FORMATO DE FANZINE**

(Taller Cromá)

**Federico Lamas** [Argentina]

**30 de julio | 14:00 hs. | Cabrera 3641, planta baja | Aula B11**

Taller para pensar, maquetar y diseñar una pequeña publicación, que contenga una biografía del mismo autor. Objetivos Con este ejercicio atravessaremos conceptos básicos de cualquier publicación como son: el diseño, la diagramación, la redacción, el estilo: como construir una poética propia y como darle valor, entre otras cosas.

Requerimiento de materiales: Lápices y marcadores de colores, lápiz negro, goma, etc. papeles de colores claros, tamaño carta o A4.

> 15:30

**067. BEHAVIORAL BRAND: UN NUEVO ABORDAJE PARA EL BRANDING** (Conferencia)

**Jonathan Tessaro** [Alice Behavioral Brands - Brasil]

**30 de julio | 15:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 3.1**

Una reflexión sobre los cambios del mundo, de las personas y de la sociedad y sobre el hecho de muchas marcas no acompañaren y reaccionaren a estos cambios, presentando un nuevo abordaje para el branding a partir del concepto de marca comportamental. En un contexto en el que los consumidores han cambiado y tienen muchas informaciones que les dan poder, surge un descrédito generalizado en los mensajes de las marcas y un deseo de interferir en la realidad. Existe una participación activa de las personas en la construcción de la imagen de las marcas y las expectativas de los consumidores son ilimitadas, deseando cada vez más la verdad y experiencias memorables.

**068. CÓMO CREAR UNA EMPRESA DESDE EL DISEÑO** (Conferencia)

**Mauricio Santinelli** [Size work - Argentina]

**30 de julio | 15:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 3.2**

El diseño es una herramienta eficaz para el proceso de gestación de una nueva empresa. Esto puede apreciarse desde

como se genera un concepto y se arroja a los productos, la marca, el packaging, el merchandising, la comunicación, el local comercial y el resto de los elementos que integran la propuesta, hasta como se arma y se articula el equipo interdisciplinario, para llevar una idea de empresa a la realidad. El resultado de lo expuesto es una empresa que desde sus inicios fue pensada para lograr sus objetivos claros y pre establecidos con una fuerte identidad. Siendo esta, una herramienta eficaz para los nuevos requerimientos del mercado que se van modificando a través del tiempo

**069. CÓMO TRANSFORMAR MI PROFESIÓN EN UN EMPRENDIMIENTO** (Conferencia)

**Melisa Castro** [Emprender Mejor - Argentina]

**30 de julio | 15:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 1.2**

Brindar herramientas teórico-prácticas para que estudiantes y graduados de diseño puedan profesionalizar sus actividades profesionalizando sus aptitudes y acciones. Querés vivir de tu hobby o profesión en forma independiente? Aprendé cómo aumentar tu potencial y transformar tu nombre en una marca con valor.

**070. DIMENSIONES COMUNICATIVAS DEL PROFESIONAL HOY** (Conferencia)

**Andrés Barrios Rubio** [Colombia]

**30 de julio | 15:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 3.3**

El de hoy es un entorno en el que todos los días los medios sufren cambios estructurales y funcionales que los obligan a replantear su accionar y a reinventar sus usos y esquemas; se puede decir que se está inmerso en un mundo en el que se pasó de una cultura de imprenta a una cultura de la pantalla donde surgen nuevas prácticas sociales que crean dispositivos a la medida de cada uno, elementos en los que conjugan el texto, el audio y el video configurando nuevos medios en los que se generan nuevas formas de interacción.

**071. DISEÑO SOCIAL: INTELIGENCIA APLICADA A MEJORAR LA VIDA DE LAS PERSONAS** (Conferencia)

**María Itatí Cabral** [Fundación Sagrada Familia - Argentina]

**30 de julio | 15:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 4.5**

La interrelación entre diseño, sustentabilidad y hábitat desde la experiencia del programa Sume Materiales, de Fundación Sagrada Familia. Elementos de la cadena de valor, procesos y presupuestación. Variables de éxito en la articulación de los actores de la cadena de valor. Cómo detectar el scrap reutilizable. Cómo se calculan los costos al recuperar material preexistente. Qué tener en cuenta al pensar el diseño en contextos habitacionales precarios. Cómo se incorpora la visión del usuario en el diseño del producto.

**072. EL DISEÑO GRÁFICO + PREIMPRESIÓN - PREPrensa. LOS NUEVOS PROCEDIMIENTOS**

**PREVIOS PARA GENERAR IMPRESOS** (Conferencia)

**Hugo Máximo Santarsiero** [Estudio Santarsiero - Argentina]

**30 de julio | 15:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 1.5**

Proveer todas las nuevas herramientas de trabajo para faci-

litar el desarrollo y tratamiento de artes digitales generados por los diseñadores gráficos. Cómo hacerlos para poder emplearlos en las nuevas tecnologías disponibles. ¿Conocen las agencias de publicidad y estudios de diseño todo el poder de producción y amplia tecnología para la preimpresión/preprensa, disponibles? ¿Cómo hacer que llegue esa tan importante información a éstas áreas, cómo implementar programas de difusión? Lograr que se tome conciencia del poder de desarrollo en ésta área de la gráfica y diseñen sin inconvenientes y con toda la creatividad.

**073. EL DISEÑO WEB, UN LIENZO EN BLANCO DIGITAL** (Conferencia)

**Francisca Romero** [Universidad Santo Tomás / Instituto Profesional AIEP - Chile]

**30 de julio | 15:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 4.1**

El Diseño Web es una disciplina poco explorada desde el punto de vista de la profesión del Diseño. En su poco más de veinte años siempre fue materia de estudio su parte operativa y de funcionamiento o "Back-end", por tanto el diseño de la interfaz o "Front- End" estuvo por mucho tiempo en segundo plano no fue hasta la aparición de Flash que los diseñadores lograron mayor participación en este ámbito. Hoy en día la interfaz de un sitio web es muy importante, más con la interacción con los distintos dispositivos móviles existentes, sin embargo aún falta que el diseño como profesión se dedique ampliamente a su discusión y aplicación de sus criterios dada su potencialidad.

**074. ELEGÍ COLORES PROPIOS: [CORRECCIÓN CROMÁTICA EN RAW]** (Conferencia)

**Ignacio Steinsleger** [ISEC - Argentina]

**30 de julio | 15:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 3.4**

El lenguaje del color se volvió una parte primordial dentro de la estética que buscamos en nuestro proceso creativo y profesional. Observamos cómo las herramientas gráficas cada vez más impulsan la alteración de los mismos en búsqueda de climas específicos, como el simple hecho de emular un virado analógico. El detalle fino de nuestras fotografías se define a través de decisiones específicas. La propuesta que presento está basada en que pueda incorporarse conocimiento teórico-práctico del proceso de edición de la imagen digital (tanto fija como en movimiento) a fin de obtener resultados de calidad óptima.

**075. GESTIÓN EFECTIVA DEL TIEMPO PARA DISEÑADORES** (Conferencia)

**Sindy J. Rodríguez Perilla** [Industrias Donsson - Colombia]

**30 de julio | 15:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 4.2**

Determinar la manera adecuada de administrar el tiempo para facilitar la realización de actividades que logren excelentes resultados invirtiendo tiempo de calidad. Identificar el tiempo como recurso, para entender su importancia en la consecución de resultados creativos, diferenciar lo importante de lo urgente. Describir los hábitos y dificultades que impiden el manejo efectivo del tiempo para aplicarlos de acuerdo al entorno de cada persona. Diferenciar las herramientas actuales para administrar el tiempo y así reconocer cuales son más

aplicables de acuerdo al entorno personal. Aplicar a través de un ejemplo una simulación de situación laboral y personal real para cumplir con un proyecto creativo.

**076. LA REPRESENTACIÓN VISUAL DE LOS HÉROES LATINOAMERICANOS** (Conferencia)

**María Belén Garcés** [Da Tinta Studio - Ecuador]

**30 de julio | 15:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 1.7**

A partir de los Bicentenarios de independencia en toda Latinoamérica, comienza un "boom" heroico en donde los héroes precursores de la libertad empiezan a bajar de los altares. Pasan de esa construcción del héroe todopoderoso y padre del estado-nación a un héroe más humano, más accesible a la gente, en donde a través de su humanización se dignifica. La industria cultural ha tenido mucho que ver en ello, ya que se han creado nuevos héroes y se han modificado los héroes nacionales y tradicionalmente históricos, utilizando nuevos formatos.

**077. MOVIE MARKETING. TÉCNICAS INFALIBLES PARA MARCAS PROTAGONISTAS** (Conferencia)

**Santiago Pulecio** [Pulecio DSC\*, Knock Out, L.A Different - Colombia]

**30 de julio | 15:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 1.3**

Las claves del lenguaje cinematográfico aplicadas al marketing. Cómo convertir al consumidor en un espectador feliz. La construcción de iconos inolvidables. El impacto cultural del mercadeo basado en historias. Domina las 10 técnicas y te convertirás en un artista.

**078. SER DISEÑADOR 10 AÑOS DESPUÉS** (Conferencia)

**Daniel Selser** [2menarmy.com - Argentina]

**30 de julio | 15:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 3.5**

Qué espera uno cuando recién se inicia laboralmente en el mundo del diseño y cómo es realmente, explicado por una persona que tiene 10 años de experiencia. Cuáles son los mitos y realidades que se viven en el día a día trabajando como diseñador. Trabajar para una agencia o buscar hacerse el camino uno mismo de manera freelance.

**079. 10 CLAVES PARA EL ORGANIZADOR DE EVENTOS CORPORATIVOS** (Conferencia)

**Silvina Cardoso Souza** [Sociedad Secreta Eventos - Argentina]

**30 de julio | 15:30 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 2.9**

El rol del líder en el diseño y planificación de un evento como factor fundamental para lograr un resultado memorable. Una fórmula en 10 claves, que transita las oportunidades, la relación con los clientes y proveedores estratégicos, para crear, diseñar y comunicar eventos corporativos diferenciadores y multiplicadores.

**080. APLICACIÓN DE LA METODOLOGÍA DE TRABAJO COLABORATIVO PLM** (Conferencia)

**Alvaro de Jesus Guarín Grisales** [Universidad EAFIT - Medellín - Argentina]

**30 de julio | 15:30 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 5.5**

Las necesidades de fabricar productos y servicios de alta calidad a nivel internacional nos ha obligado a plantear modelos de evaluación y análisis colaborativos, siendo el PLM, (gestión de ciclo de vida del producto) aplicado a los procesos de reingeniería, el asumido por nuestro grupo de investigación como herramienta estratégica para salvar dichas necesidades. Se aplica la gestión del ciclo de vida del producto (PLM) al desarrollo de un producto industria, desde la concepción de la idea, pasando los proceso de planeación y fabricación, hasta la entrega final del producto mediante la aplicación de herramientas CAD/CAE/CAM

**081. DISEÑANDO OBJETOS CON LA CORRIENTE FUNCIONALISTA** (Conferencia)

**Jimena Patiño Navas** [Colombia]

**30 de julio | 15:30 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 3.9**

Se busca identificar teóricamente los postulados funcionalistas e incorporarlos de manera práctica en la metodología proyectual para el diseño de productos industriales. Serán presentados los ejemplos actuales de la aplicación y evolución de la tendencia. Cómo fueron aplicadas las matemáticas por la corriente Funcionalista, en especial la geometría en el diseño de los electrodomésticos de la marca Braun. Se mostrarán algunos productos diseñados por Fritz Eichler y Dieter Rams, para vislumbrar la construcción geométrica a partir de formas simples y elementales como son el rectángulo, el círculo y el cuadrado, además de las reglas de proporciones utilizadas.

**082. EL MÉTODO EMPÁTICO** (Conferencia)

**Miguel Carruego** [PepsiCo - Argentina]

**30 de julio | 15:30 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula SUM**

El Método Empático es una metodología de diseño centrado en el usuario. La propuesta consiste en utilizar la empatía como método para tomar decisiones de diseño, siendo que la completa ejecución de procesos (planificar, investigar, diseñar, construir, medir) no siempre es aplicable en el mundo real.

**083. LA NUEVA ARQUITECTURA DEL VESTIDO** (Conferencia)

**Andrea Piraquive** [Colombia]

**30 de julio | 15:30 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 1.9**

Desde hace un par de décadas se han presentado cambios en las tendencias de la moda y el diseño en general. Esta innovación se ha establecido en mayor medida a través de la desestructuración. Se analizará la influencia que ha ejercido la deconstrucción en el diseño de indumentaria por medio de su relación ya establecida con la arquitectura, logrando un método innovador en la producción de prendas de vestir a través de las experimentaciones estructurales, morfológicas y estéticas que traen consigo una nueva técnica denominada moldería experimental.

**084. MASSURREALISMO: HIPERREALIDAD Y LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN** (Conferencia)

**Sergio Carlos Spinelli** [McCann Ericson Relationship Worldwide - Argentina]

**30 de julio | 15:30 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 5.9**

En la Argentina el surrealismo se ha expresado principalmente por dos vías: la poesía y la pintura. Pero su herencia tomó forma en el humor negro y en la capacidad de captar situaciones absurdas. Hoy en día, el Massurrealismo es su herencia, esa abundante fertilidad que se multiplica en sus protagonistas y que se encuentra en todas partes donde el humor o el erotismo, la imaginación y el deseo de ruptura son paisajes indispensables.

**085. PROTOTIPAGEM RÁPIDA E DESENVOLVIMENTO DE ECOPRODUTOS** (Conferencia)

**Leonardo Oliveira Gomes** [Escola de Arquitetura e Design UFMG - Universidade Federal de Minas Gerais - Brasil]

**30 de julio | 15:30 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 6.7**

A Prototipagem Rápida representa o novo paradigma de desenvolvimento de produto. Sua tecnologia e desdobramentos como a construção rápida de ferramentas e a produção rápida impactam de sobremaneira a atual forma de criar produtos. Focando em três áreas de criação (design, arquitetura e engenharias) este artigo traça o atual cenário tecnológico, no qual sistemas digitais de auxílio ao desenvolvimento se relacionam com sistemas de avaliação de impacto ambiental, com sistemas de modelagem de informação de construção e com sistemas de simulação, gerando o primeiro cenário real (mesmo que virtual) consistente e ideal para o desenvolvimento de produtos eco-orientados e sustentáveis.

**086. VALOR TEXTIL DE LA FIBRA DE LANA EN EL DISEÑO SUDAMERICANO** (Conferencia)

**Pablo Emanuel Insaurraldi** [Argentina]

**30 de julio | 15:30 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 7.9**

En nuestra región la industria Lanera fue desarrollada desde mediados del siglo XIX, y en la última década Argentina y Uruguay se alternan año a año el tercer lugar en el podio de los principales países exportadores de lana del mundo, pero en su mayoría solo como un commodity agropecuario, ya que mas del 80% de dicha exportación se hace como lana sucia o en productos intermedios (lana lavada o top de lana). Desde este marco teórico, creamos la necesidad de plantear este debate desde el diseño. La necesidad de generar productos y aplicaciones de esta fibra, para poder desarrollar el valor agregado de origen, con un desarrollo sustentable y sostenible, buscando estos mercados como futuros consumidores de productos textiles latinoamericanos, y no solo de nuestras materias primas.

**087. VESTIGIOS DEL PLAN DE PUBLICIDAD EN UNA CAMPAÑA PUBLICITARIA** (Conferencia)

**Luis Fernando Téllez Jerez** [Fundación Universitaria Compfenalco Santander UNC - Colombia]

**30 de julio | 15:30 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 4.9**

En la planificación de una campaña publicitaria se tienen en cuenta elementos para la construcción de marca. Gracias a ellos podremos definir la caracterización del producto a mostrar a nuestro grupo objetivo en la campaña. Para construir marca debemos tener en cuenta dos variables: El análisis como marca y el análisis como empresa; a cada variable se le

anexas características que le dan vida; esta conferencia mostrará su aplicación correcta y instruirá al asistente en redacción publicitaria, semántica y conceptos creativos para construir correctamente estos elementos.

> 16:00

**088. DISEÑO DE TRANSICIÓN: TRANSICIÓN SOCIAL DEL DISEÑO-LED HACIA UN FUTURO MÁS SOSTENIBLE** (Conferencia)

Terry Irwin [Estados Unidos]

30 de julio | 16:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Auditorio

Terry Irwin, Directora de la School of Design al Carnegie Mellon University discutirá cómo la Facultad y los investigadores en el CMU están explorando nuevos caminos del pensamiento sobre el diseño y su rol en el Siglo XXI. Discutirá sobre la necesidad de una mayor colaboración entre lo académico y lo práctico y elevará una invitación a los diseñadores y educadores en Sudamérica a reunirse e involucrarse en el concepto de Diseño de Transición. El Diseño de Transición es un marco para la práctica, el estudio y la investigación del diseño que llama al cambio en el diseño-led social. Se focaliza en la re-concepción de los estilos de vida que son ubicados tanto en lo regional como en lo global, en la conciencia y el intercambio de información y tecnología, del localismo cosmopolita.

**089. GESTIÓN Y AUTOGESTIÓN EN LA ILUSTRACIÓN**

(Invitado de Honor)

Laura Varsky [Argentina]

30 de julio | 16:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula Magna

El manejo profesional de la actividad: presupuestos, contratos y pagos. La autogestión: sus razones, modos de realización y ejemplos personales.

> 17:00

**090. BRANDING EN LA MODA** (Conferencia)

Silvana Demone [Vibra diseño - Argentina]

30 de julio | 17:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 4.2

¿Qué es el Branding?, ¿Cómo se construye una marca de diseño?, ¿Para que sirve diseñar una buena imagen corporativa? Sus componentes, cómo comunicar nuestra marca, relación con su target, utilización óptima de redes sociales, eventos. Aplicación al campo de la moda, desde el branding sensorial hasta el estilismo de la marca.

**091. COMUNICACIÓN Y MARKETING PARA DISEÑADORES** (Conferencia)

María Victoria Matozo Martínez [Argentina]

30 de julio | 17:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 1.4

¿Cómo proyectar un negocio propio o trabajar de manera freelance? ¿Cómo presentarse? ¿Cómo actuar frente a la competencia? ¿Cómo realizar una exitosa reunión con clientes? Serán algunas de las preguntas que resolveremos. Aprenderemos a detectar fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas, analizándonos a nosotros mismos como Marca. Conceptos teóricos que nos permitirán realizar un diagnóstico

de nuestra estrategia de marketing actual para plantear una estrategia exitosa a futuro.

**092. COOK DESIGN. RECETAS DE DISEÑO** (Conferencia)

Patricia Claudia Barrios [Patricia Barrios - Argentina]

30 de julio | 17:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 4.1

“Es posible que los demás olviden lo que usted les ha dicho, pero no cómo los ha hecho sentir”. Este es el secreto de la verdadera “cocina del diseño”. ¿Qué ingredientes y condimentos son los mejores para lograr un producto de autor? Una guía con las mejores herramientas y excelentes consejos que le permitirán comunicarse de forma más eficaz, donde el estudiante o profesional llegará a ser más efectivo en su trabajo y en la vida. Además se presentarán sofisticados procesos de trabajo con secretos revelados para lograr sabores únicos.

**093. CROWDFUNDING. CÓMO APLICARLO PARA FINANCIAR PROYECTOS CREATIVOS** (Conferencia)

Maria Jimena Cárdenas Zamora [VFB Consultores - Argentina]

30 de julio | 17:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 3.2

El poder del crowdfunding: de qué se trata, un poco de historia, elementos básicos. Tipos de crowdfunding. El mercado mundial y las plataformas de financiamiento on-line más conocidas. El diseño del proyecto de crowdfunding: revisando el proyecto creativo. Cómo elegir la plataforma de financiamiento on-line. Elaborando las recompensas: categorías, costos, logística. Presupuesto y costos. Cómo generar la campaña de crowdfunding desde cero. Difusión y comunicación en redes sociales.

**094. CUANDO EL COLOR NO ES EVIDENTE** (Conferencia)

Soledad González [Concepto Imagen - Argentina]

30 de julio | 17:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 1.3

El color es protagonista fundamental de las percepciones y sensaciones. Recrea nuestra realidad y da un contexto a muchos incentivos, no es solamente un complemento determina fenómenos psicológicos y fisiológicos que nos influyen y modifican constantemente. Debemos conocer sus significados, su historia y los estímulos que genera. Se desarrollarán los elementos básicos de la teoría del color, el color y las sensaciones, su la psicología y fisiología.

**095. DIEZ PUNTOS ESENCIALES PARA MEJORAR TUS FOTOGRAFÍAS** (Conferencia)

Mariano Molinari [MolinariPixel - Argentina]

30 de julio | 17:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 3.1

Una guía práctica para que tus fotografías para impresión y web sean mejores. Preproducción. Postproducción: ¿Lightroom o Photoshop? Uso de lentes. Calibración de monitor Dirección de modelos. Control numérico de archivos. Protección de datos. Transformar tu mirada.

**096. DISEÑAR EL EMPRENDIMIENTO DESDE UNA CIUDAD CREATIVA** (Conferencia)

Oscar Acuña [Universidad de Viña del Mar - Chile]

30 de julio | 17:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 1.5

El emprendimiento es un camino para el diseño, más aún para aquellos diseñadores insertos en ciudades creativas en Latinoamérica. Es sin duda una competencia del diseñador, una manera de enfrentar al caos actuando: Para ello el entorno es fundamental como fuente de observación, inspiración y aceleración de la creatividad. En Chile, estudios sobre las industrias creativas hablan del 40% de los diseñadores por el camino del emprendimiento, la realidad es similar en otros países de sudamérica. Se pondrán en discusión elementos favorables para crear un entorno de emprendimiento conducido por el diseño.

**097. EL DISEÑO EN LA CONSTRUCCIÓN DE MARCA** (Conferencia)

Maicol Jiménez [Realismo Mágico - Colombia]

30 de julio | 17:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 3.3

Un panorama de la importancia en la integración interdisciplinar entre consumidores, diseño, publicidad, marketing y gerencia en la administración de marcas. También presentará un conjunto de herramientas que permiten comunicarse y destacar frente al público objetivo, aspecto clave en un momento donde la presencia de marcas se amplía en forma geométrica.

**098. EL PRECIO DEL DISEÑO** (Conferencia)

María Alejandra Cristofani [Universidad de Palermo - Argentina]

30 de julio | 17:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 1.2

La dificultad que representa para los diseñadores la fijación de un precio para el producto o servicio que ofrecen. La evaluación del “valor agregado” que representa el diseño para los productos y su transformación en una “ventaja competitiva” son las claves para la conversión del mismo en un negocio rentable.

**099. LA NOTICIA HECHA GRÁFICO** (Conferencia)

Juan Carlos Escobar [Diario La Capital - Argentina]

30 de julio | 17:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 3.4

Un recorrido por la historia de la infografía periodística impresa, desde sus orígenes hasta nuestros días. El paso a paso para desarrollar un gráfico y las distintas posibilidades de presentar una noticia por este medio.

**100. LEY DE MODELOS Y DISEÑOS INDUSTRIALES EN ARGENTINA** (Conferencia)

Liberto Pardiños [Instituto Nacional de la Propiedad Industrial - Argentina]

30 de julio | 17:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 1.7

Los avances tecnológicos superaron los alcances de la actual legislación que rige el registro de Modelos y Diseños Industriales en nuestro país. Es por ello que desde el Instituto Nacional de la Propiedad Industrial se propone una reforma que permita que diseñadores y potenciales usuarios puedan acceder al mismo de una manera más amigable. Se abordarán los principales ejes del sistema de registro: la definición de lo que constituye un Modelo y Diseño Industrial, sus diferencias con las Marcas, Patentes y Derecho de Autor. Asimismo,

divulgación destructora de la novedad, renovación, dibujos y descripciones, entre otros temas.

**101. NUEVAS PRÁCTICAS DE DIFUSIÓN Y DISTRIBUCIÓN DE CONTENIDOS MUSICALES** (Conferencia)

**Guillermo Weibchen** [Camuflaje - Argentina]

**30 de julio | 17:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 4.5**

El vínculo entre el diseño, la comunicación y la distribución y difusión del contenido está cambiando. Desde hace más de una década la industria del contenido, puntualmente musical, ha entrado en un colapso provocado por los avances tecnológicos (entre ellos Internet) y el cambio en las prácticas sociales de los consumidores. Esto plantea a futuro la desaparición de soportes y roles que los diseñadores y comunicadores desarrollan desde hace varias décadas. Pero los nuevos medios y prácticas de los consumidores y productores de contenido, abren nuevas puertas y roles que los comunicadores deben aprovechar.

**102. PROSPECTIVA PARA DISEÑO DE JOYERÍA**

(Conferencia)

**Nidia Ivonne Ortiz** [México]

**30 de julio | 17:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 3.5**

Análisis de los discursos y tendencias actuales de diseño, con el propósito de identificar los procesos de producción, tecnología y materiales que se utilizan. Se realizará una comparación de las técnicas orfebres tradicionales y las técnicas actuales, las cuales podrían tener una posible aplicación en el diseño de joyería y bisutería. Se presenta un enfoque prospectivo para ubicar los posibles escenarios en la elaboración de colecciones.

**103. BASES BIOLÓGICAS DE LA OBSERVACIÓN**

**EN EL PROCESO DE DISEÑO** (Conferencia)

**José Araya | María José Araya León** [Universidad de Santiago de Chile - Chile]

**30 de julio | 17:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 1.9**

Un planteamiento de fundamento biológico para explicar el operar del ser humano en el lenguaje y su implicancia hacia la configuración de procesos creativos, en la observación de situaciones de actividad humana y descubrir en ellas oportunidades de inducir nuevas y mejores prácticas, mediante el diseño e introducción de artefactos o mecanismos de coordinación, facilitadores de las actividades comprendidas.

**104. DISEÑANDO UNA NUEVA FORMA. REDISEÑO DE GALICIA OFFICE** (Conferencia)

**Natali Salazar Paredes** [Perú]

**30 de julio | 17:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 4.9**

Actualmente, todavía existen muchas empresas de sistemas, que consideran al diseño como un simple "Look and feel". Es a través de las distintas etapas del proceso de rediseño del sistema de transacciones online del banco Galicia, Galicia Office, donde queda en evidencia el rol fundamental e indispensable del Diseño. El diseño no es incluido como mero decorado durante y/o al finalizar el proyecto. El diseño es un eje multifuncional en la construcción de una comunicación eficaz.

**105. EL PODER DE LA IMAGEN (Tu imagen comunica)** (Conferencia)

**María Belén Mujica** [Belén Joyas - Argentina]

**30 de julio | 17:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 2.9**

Tu imagen comunica. A veces nos preguntamos, ¿Por qué no me seleccionan en el ambiente laboral? ¿Por qué no ven mis aptitudes y cualidades? ¿Por qué los demás me ven de forma equivocada? Aquí Te brindaremos las herramientas para que puedas ser una persona de éxito y puedas proyectar todo tu potencial a través de tu imagen y gestos.

**106. IMAGENS VIVAS** (Conferencia)

**Gleudson Gouvea da Silva** | Mario Nigro [Brasil]

**30 de julio | 17:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 7.9**

Estimular a mente criativa fazendo ele imaginar e criar mundos, cenas e situações jamais possíveis de vivenciar. Assim trabalhando não apenas a ferramenta, mas sim sua criatividade, levando o aluno a pensar em todos processos criativos e referenciais antes de criar seu projeto, desde a concepção no papel até chegar ao digital e do digital chegar as mídias específicas.

**107. LA ICOGRAFÍA EN LA CAMISETA. UN ASOMO A**

**LA UNIÓN DE LA IMAGEN Y LA PRENDA** (Conferencia)

**Fredy Higuera** [Universidad de Santander UDES - Colombia]

**30 de julio | 17:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 3.9**

Los conceptos de moda y consumo que parecieran haber ido siempre de la mano, se han encontrado hasta hace poco dentro de nuestra sociedad mediática que rápidamente ha impulsado a percibir las imágenes como arquetipos a seguir. La camiseta, hace parte de los productos que atienden a una necesidad básica del ser humano que estaría relacionada con el cobijo, pero decir eso estaría dejando a un lado características humanas con respecto a los objetos como, los deseos, los mitos y los segundos significados que rodean los objetos de consumo.

**108. MÁS ALLÁ DE LOS TEST A/B, UX ORIENTADO**

**A LA CONVERSIÓN** (Conferencia)

**Rafael Buitrago** [VivaReal Inc. - Colombia]

**30 de julio | 17:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 5.6**

Un análisis a las pruebas de optimización (Test AB) como herramientas para enriquecer la experiencia del usuario, comprender su comportamiento, mejorar el ROI (Retorno de la inversión), y potenciar el desempeño de los equipos de UX.

**109. PENSAR MODA PARA O HEMISFÉRIO SUL**

(Conferencia)

**Patricia Sant'Anna | Layla Mendes** [Instituto Europeo de Design (IED-SP) - Brasil]

**30 de julio | 17:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 5.9**

A Europa é o continente-berço da moda, suas referências são indiscutivelmente relevantes. Através da internet, tempo e espaço tomam outra conotação, sendo possível chegar aos lugares mais remotos do globo. Pensando a moda hoje como

lifestyle, a rede expõe outros modos de vida anteriormente inaccessíveis. Analisando o Hemisfério Sul, notamos uma grande semelhança de lifestyles. Os elementos físicos e geográficos dialogam entre si. Há similaridades em suas formações culturais. Boa parte está em desenvolvimento econômico. Para sanar este novo desejo de consumo, tão necessitado de valores locais, é que se faz sentido pensar em moda para o Hemisfério Sul.

**110. SISTEMA MANUAL DE SEPARACIÓN DE AROS EN BOTELLA DE PET** (Conferencia)

**Cesar Muñoz** [México]

**30 de julio | 17:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 6.7**

Actualmente los plásticos han tenido un impacto importante para la industria y el medio ambiente, partiendo de esto un claro ejemplo son las botellas de plásticos PET, las cuales generan una cantidad enorme de contaminación. El sistema de separación es una herramienta, diseñada a partir de una llave común que ayudará a quitar y separar los aros de las botellas de PET; de una forma fácil y segura, para una clasificación de aros de polipropileno y polietileno de las botellas PET para después ser procesadas o utilizados como materia prima para múltiples aplicaciones y usos.

**111. TIPOGRAFÍA HISTÓRICA FERROVIARIA** (Conferencia)

**Fabio Eduardo Ares | Octavio Osoros** [Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires - Argentina]

**30 de julio | 17:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 5.5**

Los usos tipográficos históricos de las compañías ferroviarias argentinas. Recuperar y poner en valor la letra histórica ferroviaria como parte sustancial del patrimonio tipográfico argentino. La tipografía ferroviaria es un área prácticamente inexplorada y un tema fundamental para el estudio y la revalorización del patrimonio tipográfico argentino.

**> 18:00**

**112. CREACIÓN DE PERSONAJES DE YESO** (Taller Croma)

**Pablo Saporiti** [Adentro Comunicación - Argentina]

**30 de julio | 18:00 hs. | Cabrera 3641, planta baja | Aula B4**

En el taller se realizará el bocetado y diseño de un personaje partiendo de muñeco genérico creado en yeso de aprox. 10cm de ancho por 15cm de alto. No se requieren conocimientos previos, solo un poco de imaginación y experimentación. Requerimiento de materiales: Lápiz negro y goma, lápices de colores o fibras, pintura acrílica, pinceles de varios tamaños, marcadores indelebles, UHU.

**113. DEL CHARACTER AL PAPER TOY** (Taller Croma)

**Damián Conci** [Argentina]

**30 de julio | 18:00 hs. | Cabrera 3641, planta baja | Aula B9**

Clase introductoria de los aspectos generales a tener en cuenta al momento de crear o diseñar personajes ¿Qué preguntas debo hacerme? Cómo nace el proyecto "Bola de Nieve". Realizaremos y trabajaremos en el armado, tuneado y personalizado de un "Bola de Nieve" Paper Toy.

Requerimiento de materiales: Cúter, tijera, cinta bi faz, UHU,



cartón usar de base para cortar. Un par de hojas de calcar. Lápices y marcadores de colores, lápiz negro, goma, etc. Opcionales: Imanes, piezas pequeñas de bloques de encastre tipo "Lego", abrojo.

**114. DISEÑO Y CUSTOMIZACIÓN DE TABLAS DE SKATE**  
(Taller Croma)

**Agustín Matías Arguello** [Argentina]

**30 de julio | 18:00 hs. | Cabrera 3641, planta baja | Aula B2**

Utilizaremos la imaginación y la creatividad para aplicar diseños propios en tablas de skate. Daremos pautas básicas, observaremos y emplearemos diferentes técnicas para pintar una tabla de skate para su uso diario en la calle o como pieza de exposición. Aclaración: No se utilizarán tablas de skate en el taller, sólo cartón prensado con las medidas correspondientes. Requerimiento de materiales: Cartón prensado. Pinturas acrílicas y/o sintéticas. Pintura en aerosol. Marcadores indelebles de colores. Papel de diario. Cinta de papel. Lija. Lápiz Tiza. Stencils. Placas radiográficas. Cúter.

**115. EDITORIAL FANZINE** (Taller Croma)

**Santiago Rutter** [Argentina]

**30 de julio | 18:00 hs. | Cabrera 3641, planta baja | Aula B8**

La idea del taller es desarrollar una pieza Editorial Fanzine, utilizando dos técnicas el collage y la Ilustración. Consiste en poder plasmar una expresión social, poética, actualidad, lúdica, bizarra, abstracta, ironica, humorística, ETC. Se proyectara a los que participen un bagaje de ideas estéticas que sirvan como base y/o introducción inspiradora de diversos géneros gráficos (punk, trash, naif, hipster, pop) que se irán proyectando en la pizarra a modo de inspiración. Luego de una introducción explicativa de diversas piezas y un buen ataque visual estético proyectado, los participantes se pondrán a elaborar su propio editorial fanzine.

Requerimiento de materiales: Fibras (varios grosores y colores), lápiz, regla, goma, tijeras, pegamento.

**116. FIGURA HUMANA Y MOVIMIENTO EN EL COMIC**  
(Taller Croma)

**Cecylia Vivanco** [Instituto Cultural Chileno Japones y Editoriales varias - Chile]

**30 de julio | 18:00 hs. | Cabrera 3641 | Aula 1.1**

Mostrar la estructura y proporción de la figura humana real y en Comics. Musculatura, manos y pies, además de escorzos con figura en perspectiva, para finalmente poner en movimiento los personajes dibujados.

Requerimiento de materiales: Hojas, goma, lápiz grafito.

**117. FUSIÓN ENTRE ILUSTRACIÓN, FOTO Y MATERIALIDAD** (Taller Croma)

**Adri Godoy** [Argentina]

**30 de julio | 18:00 hs. | Cabrera 3641, planta baja | Aula B3**

El taller tiene como objetivo la experimentación y re interpretación de materiales. Explotar la creatividad desde diferentes puntos de partida y disparadores para captar un instante único mediante la fotografía. Los alumnos ilustraran improvisan-

do con objetos que tengan. Se charlara sobre la utilización de distintos materiales, colores etc. Una vez realizada las ilustraciones se hablara sobre el clima en la fotografía y sus distintos puntos de vista para la realización final de la obra terminada. Los trabajos finales de las ilustraciones serán editadas por la fotógrafa Adri Godis y se armará un álbum en Facebook, donde los alumnos podrán etiquetarse y compartir su experiencia. Requerimiento de materiales: Lápices, marcadores, acuarelas, crayones, etc. Cámara de fotos de cualquier índole.

**118. HISTORIETAS (DIBUJAR LO QUE IMAGINO)**

(Taller Croma)

**Juan Facundo Saint Pierre** [Argentina]

**30 de julio | 18:00 hs. | Cabrera 3641, planta baja | Aula B11**

Se intentará hacer nuestros propios comics, dejar que la imaginación fluya, soltar la mano y ponerse a dibujar el comic como medio para mezclar el mundo que nos rodea y nuestro universo interior. Juegos para destrabar la creatividad. Crear personajes e historias, mas juegos. Experimentar con distintos formatos y géneros. Del fanzine al web-comic. Exprimir la cabeza para que salgan ideas, llevar un cuaderno, encontrar inspiración.

Requerimiento de materiales: Bloc de hojas. Lápices y marcadores de colores, lápiz negro, goma, etc.

**119. ILUSTRACIÓN EXPERIMENTAL: SEÑORA VENENO**

(Taller Croma)

**Mónica Aguilera | Julián Camilo Cruz** [Independiente - Colombia]

**30 de julio | 18:00 hs. | Cabrera 3641, planta baja | Aula B7**

Experimentar con técnicas de ilustración y materiales no convencionales, y reflejarlos en piezas, que conceptualmente los ubiquen en un entorno personal, donde lo que nunca es mostrado verá la luz. Veneno se propone como un proyecto en el que cada ilustrador se permita generar personajes e ilustraciones sin la imposición característica de otro tipo de ilustración. El Veneno está descrito como la necesidad de mostrar lo que nadie quiere ver, o lo que siempre se quiere ocultar. Parte de las intenciones, de una mezcla de escritura e ilustración, que permiten desarrollar una propuesta gráfica muy personal.

Requerimiento de materiales: Papeles (papel acuarela, pergamino), telas gastadas, tinta china de colores, aceite de cocina o puro, café, frutos que manchen (mora, uvas, remolacha, etc.)

**120. INTRODUCCIÓN AL SCRATCH** (Taller Croma)

**Sebastián Rodríguez** [Colombia]

**30 de julio | 18:00 hs. | Cabrera 3641, planta baja | Aula B10**

Este taller propone un acercamiento al Scratch, técnica de ilustración en donde se raya la pintura con una punta de metal fina, después de haber cubierto la pintura (o caseína) con tinta china. Se revisarán diferentes maneras de llevar a cabo dicha técnica, además de varios referentes e imágenes. Después de esta parte a modo de charla, se realizaran una o varias ilustraciones experimentando con la técnica. Se mostrará desde cómo preparar el soporte, hasta la manera de intervenirlo y se propondrán algunos ejercicios como la creación de texturas a partir de tramas. La idea es que el participante juegue con los distintos utensilios y herramientas desde el principio hasta

el final del proceso, de esta forma podrá elaborar una pieza gráfica de carácter propio e irreplicable. No se requieren conocimientos previos, sólo buena disposición.

Requerimiento de materiales: Cartulina de 24x32 cm. y de 400grs preferentemente. Cúter. Crayones o pasteles óleo de varios colores. Tinta china negra. Pinceles de diferentes números. Papel, lápiz, goma, sacapuntas, uno o varios bocetos del diseño que se quiera hacer. (Opcional) Papel calcante para modistería.

**121. LETTERING DE GRAFFITI** (Taller Croma)

**Lucas Dominguez** [Argentina]

**30 de julio | 18:00 hs. | Cabrera 3641 | Aula 1.2**

Este taller propone una vista desde adentro sobre el amplio mundo del graffiti. En esta ocasión, se enseñará a desarrollar y comprender los letrados (lettering) que se ve a diario en las diferentes superficies de la ciudad. Se darán a conocer algunos secretos y trucos para un mejor manejo de los materiales que se utilizan, normalmente, para pintar. De la mano de anécdotas e historias sobre graffiti, aquellos inscriptos en el taller, se verán cada vez mas involucrados; De manera tal, que deberán generar su propio estilo de letras y hasta una nueva identidad (Tag o Sobrenombre). La intención del taller es dar un puntapié inicial para aquellos que quieren generar bastos conocimientos sobre esta área, para así comenzar a pintar o vivir más de cerca el sketching de graffiti.

Requerimiento de materiales: Varias hojas lisas. Lápices y marcadores negros y de colores, lápiz negro, goma, etc. Liquid paper o marcador blanco.

**122. ¿PARA QUÉ SIRVE LA TEORÍA?** (Invitado de Honor)

**Norberto Chaves** [Argentina]

**30 de julio | 18:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula Magna**

El papel de las disciplinas teóricas en el aprendizaje del diseño.

> 18.30

**123. DISEÑAR DIARIAMENTE** (Conferencia)

**Mercedes Brousson** [Argentina]

**30 de julio | 18:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 4.5**

Una introducción al diseño de diarios y revistas. Cómo surge y cómo se vive actualmente, siguiendo por la estructura actual de un diario. Ejemplos de diarios y revistas del mundo entero. Nos permitirá conocer y conversar sobre este gran oficio que se mantiene durante siglos como una importantísima herramienta de comunicación.

**124. DISEÑO DE INICIATIVAS VIRALES PARA PLATAFORMAS DIGITALES: ASPECTOS PSICOLÓGICOS Y TECNOLÓGICOS** (Conferencia)

**Erick Terranova** [IMEDIA Social Media Marketing (KAIPUR S.A.) - Ecuador]

**30 de julio | 18:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 3.1**

Los aspectos más importantes que influyen para que una iniciativa se viralice en plataformas digitales, tanto aspectos psicológicos como tecnológicos, analizando casos de estudios

y determinando los parámetros que influyen en el diseño de estas iniciativas (Pueden ser juegos, aplicaciones, etc), de esta manera comprender porque el gran éxito de juegos aparentemente sencillos como Candy Crush o Flappy Birds y en base a este entendimiento poder diseñar iniciativas propias con elementos que faciliten su viralización.

**125. DISEÑO DE PACKAGING, QUÉ HAY DETRÁS DE UN ENVASE** (Conferencia)

Gustavo Grobe [Chamán Pack - Argentina]

30 de julio | 18:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 1.3

Detrás de un bello envase, existe un mundo de procesos y personas. El diseñador no sólo aporta valor estético. Contener, conservar, proteger son sólo algunas de las muchas funciones del packaging de un producto. Cómo se comienza, y cómo se termina el proceso de diseño de packaging. Cómo detectar puntos críticos en las fases iniciales de un proyecto. Un abordaje práctico a los problemas y contratiempos que se presentan durante el proceso de diseño. Minimizar el impacto en los proveedores y en los procesos de envasado es una parte importante de esta disciplina.

**126. DISEÑO GRÁFICO EN SHANGHAI: EL DIÁLOGO CHINA - OCCIDENTE** (Conferencia)

Andrea Pappier [Universidad Nacional de La Plata - Argentina]

30 de julio | 18:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 3.5

El diseño en general y en especial el diseño gráfico en China tiene tanto en su historia como en la actualidad interesantes cruces con las vanguardias de occidente. Analizaremos su origen y características en una metrópolis internacional y cosmopolita como fue y es Shanghai. Analizaremos ejemplos de piezas gráficas y su contexto. Finalmente, veremos algunos ejemplos contemporáneos en los cuales se continúa manifestando en el diseño de Shanghai los cruces con occidente y su diálogo intercultural.

**127. DISEÑO INDEPENDIENTE Y EMPREDEDURISMO** (Conferencia)

Bárbara Guerschman | María Eugenia Correa [Universidad de Buenos Aires - Argentina]

30 de julio | 18:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 1.2

Reflexionar acerca del fenómeno del diseño independiente tanto de indumentaria como de objetos, altamente desarrollado en los últimos años en la cultura local. Articular las miradas surgidas de las propias investigaciones provenientes del campo sociológico y antropológico, con las reflexiones, ideas y experiencias emergentes del público participante. Estas ideas serán retomadas y contrastadas con los resultados de las investigaciones de las expositoras.

**128. EL MODELO DE LIDERAZGO DE MARCA Y EL BRANDING** (Conferencia)

Ana Paula Schmiedel [Balmasch Strategy Group - Brasil]

30 de julio | 18:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 3.4

Antes de diseñar una marca gráfica en el contexto de la identidad corporativa de una empresa o producto, el diseñador

debe comprender cómo se construye una marca, que no solamente proyecte una imagen positiva, sino que se vuelva un activo importante para la organización.

**129. EL SENTIDO DE ANTICIPARSE: TRENDS & FUTURE** (Conferencia)

Beatriz Donayre [Pontificia Universidad Católica del Perú - Perú]

30 de julio | 18:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 3.2

El concepto de tendencia sale a luz para explorar y hallar ideas, caminos y propuestas validadas en la innovación como pilar importante. El adelantarse y presagiar qué es lo que puede gustar o funcionar en mercados futuros es hoy una posibilidad estratégica capaz de ser ejecutada en diferentes ámbitos y formas de consumo. Si bien es el rubro de la moda donde más se explora el tema de tendencias, esta vertiente ha sabido expandirse a otros ámbitos para hacer posible experiencias de vida transformadoras donde serán los usuarios quienes materialicen las propuestas de innovación a través de sus usos, adquisiciones, recomendaciones y viralizaciones.

**130. FINANCIAMIENTO Y DIFUSION EN LA ERA DE LAS REDES** (Conferencia)

Patricio Sabatini [Panal de ideas - Argentina]

30 de julio | 18:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 4.1

La revolución de las redes sociales ha generado un nuevo mundo para la comunicación, interacción y desarrollo para proyectos de todo tipo. Dejamos de ser consumidores pasivos, para pasar a ser Prosumidores. De estas tecnologías, aparece el financiamiento colectivo o crowdfunding. Esta herramienta se ha convertido en el nuevo paradigma de producción y gestión cultural mundial.

**131. GESTIÓN DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL PARA ÁREAS DE DISEÑO** (Conferencia)

Guillermo Navarro [Argentina]

30 de julio | 18:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 3.3

El Derecho de Autor: el concepto, el alcance de la protección, la ley 11723 y los requisitos administrativos para la protección. El Copyright, Copyleft, Creative Commons y nuevas formas de protección on line de obras. Las marcas: el concepto, el alcance de la protección de las marcas y los Modelos y Diseños Industriales: el concepto, el alcance de la protección, su diferencia con otros derechos y las protecciones acumulativas de estos derechos. Problemáticas diarias en el mundo del diseño. Cómo proteger los bocetos, cómo gestionar correctamente las cesiones de derechos de propiedad intelectual y el uso de los trabajos. Cómo abordar los nuevos conflictos legales por el uso de tecnologías.

**132. GRANDES MARCAS DE MODA: RELATO DE UNA EXPERIENCIA EUROPEA** (Conferencia)

Eleonora Contino [Universidad de Palermo - Argentina]

30 de julio | 18:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 1.4

Relato de experiencia profesional en marcas, estudios y diseñadores Europeos en Italia, la cuna del arte, la moda y la

confección (Moschino, Jean Paul Gautier, otros). Cómo se presenta un portfolio de un diseñador de Indumentaria o textil. Crear una forma de presentación y un discurso adecuado para el logro de una ascensión exitosa en la empresa o venta freelance de sus diseños.

**133. HISTORIAS ILUSTRADAS EN DPS** (Digital Publishing Suite) (Conferencia)

Fabián F. Siores | Marianela Moreno [Symbar - Argentina]

30 de julio | 18:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 1.5

Maquetar y bocetar un libro Infantil interactivo. Creación de los personajes. Cómo contar una historia animada. Los diferentes programas para bocetar en un Ipad, los distintos efectos, y los mejores programas para crear la ilustración más adecuada al entorno digital. La creatividad, en relación a las herramientas de Adobe InDesign® CC.

**134. REDACCIÓN DE LIBRETOS Y GUIONES PARA TELEVISIÓN Y RADIO** (Conferencia)

Luis Buero [Universidad de Morón - Argentina]

30 de julio | 18:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 1.7

Las bases de los medios electrónicos: contenidos, tecnología, recursos (rating/publicidad), contexto social, el guión audiovisual y el guión radial, formatos ficcionales y no ficcionales, diferencias entre el lenguaje literario y el lenguaje dramático.

**135. ¿CÓMO DISEÑAR MEJOR?** (Conferencia)

Ricardo Castillo [Uruguay]

30 de julio | 18:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 4.2

Brindar herramientas para que cada uno de los participantes pueda potenciar su talento y capacidades logrando reflexionar y ampliar su espectro a la hora de diseñar.

**136. DE LA SINESTESIA AL DISEÑO. UNA PROPUESTA DE CREATIVIDAD EXPERIENCIAL INTERSENSORIAL** (Conferencia)

Omar Muñoz Sánchez | Claudia Inés Vélez Ochoa

[Universidad Pontificia Bolivariana - Colombia]

30 de julio | 18:30 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 7.9

La sola construcción de marca ya no es suficiente, va más allá, los profesionales del diseño, la publicidad y la comunicación están comprendiendo que la marca tiene una dimensión social y como tal debe estar integrada a la genética corporativa. Es en este proceso donde creatividad ayuda a construir una experiencia verdaderamente memorable entre la marca y el usuario o consumidor. Nuestra propuesta de investigación se desarrolla en la relación entre sinestesia, creatividad y diseño. La sinestesia implica la mezcla de sentidos. Pero cuando esa mezcla de sentidos se presenta al servicio del diseño, surge la oportunidad de abrir nuevos horizontes para la creatividad individual y grupal.

**137. DISPOSITIVOS MÓVILES COMO HERRAMIENTA PARA RELEVAMIENTO Y SINCRONIZACIÓN DE INFORMACIÓN** (Conferencia)

Maximiliano Costantinis [suonper - Argentina]

**30 de julio | 18:30 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 2.9**

La época actual en la cual vivimos, vertiginosa y cambiante, nos obliga a buscar nuevos mecanismos de optimización de nuestros tiempos para el conocimiento y procesamiento de las opiniones de la población. El uso de las nuevas tecnologías conjuntamente con el desarrollo de herramientas digitales, nos permite, además, obtener resultados inmediatos para el análisis de mercados, satisfacción del cliente, opiniones y demás. Esta posibilidad nos permite desarrollar estrategias de comunicación, marketing y asesoramiento cuidando las necesidades particulares de cada caso con acciones anticipadas.

**138. DISTINTAS FORMAS DE TRABAJO DE UNA JOYERA CONTEMPORÁNEA** (Conferencia)

**María Solórzano** [María Solórzano diseño de joyería contemporánea - México]

**30 de julio | 18:30 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 3.9**

Se trata de mostrar un panorama del trabajo real en joyería contemporánea en Latinoamérica, los distintos campos en los que se puede trabajar como independiente, esto es joyería contemporánea refiriéndose a piezas únicas para venta en galerías de arte o museos, piezas sobre pedido y piezas o colecciones diseñadas para repetirse industrialmente que se pueden vender en tiendas de diseño principalmente.

**139. EL DISEÑO EN EL PLAN DE COMUNICACIÓN ONLINE** (Conferencia)

**Rosalí Majluf | Roxana Garay** [Presentes Online - Argentina]

**30 de julio | 18:30 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula SUM**

La importancia del diseño gráfico en el plan de comunicación de medios online. Lo que hay que tener en cuenta sobre el diseño como parte del plan de comunicación de una empresa o profesional. Importancia de la adaptación del mismo a los diferentes canales. Diferencia de estética general con campañas específicas. Aplicación del diseño en los diferentes canales virtuales. Avisos online. Atracción del público objetivo. Motivación para el feedback y la viralización de la pieza gráfica. Tips a tener en cuenta según la red social. Evolución de la importancia del diseño en los medios virtuales.

**140. EL ROPERO DE TOM: DEL CUERO A LAS FIBRAS SINTÉTICAS, DISEÑO FETISH** (Conferencia)

**Cristian Almirón** [FAECC- Roberto Piazza- Armada Argentina - Argentina]

**30 de julio | 18:30 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 4.9**

Para un gran número de personas las prácticas sexuales no dependen del acto de desvestirse, sino, todo lo contrario, su goce depende de la vestimenta que se porta en ese momento. Del material, de la silueta o de ambos al mismo tiempo. Es de esta manera que en la cultura Leather FETISH/ Leather BDSM, la indumentaria adquiere un conjunto de significados que definen las prácticas, los gustos, y los roles de las relaciones interindividuales. Resulta llamativo como la cultura FETISH a hecho del gusto de una minoría sexual una industria de diseño sustentable que no detiene su crecimiento, y que innova en la introducción de nuevos materiales para su expansión.

**141. FASHION SYSTEMA; REVISIÓN SOCIO-CULTURAL SOBRE MODA Y DISEÑO** (Conferencia)

**Daniela Miranda | Carolina Nicoletti** [Chile]

**30 de julio | 18:30 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 5.9**

Suponer que la Moda solo entrega contenido banales o peor aún que carece de contenidos, es hacer un juicio inocente sobre el entramado que sujeta a unos de los sistemas más influyentes en la escena social de este siglo. Fashion Systema, es una disección al Sistema de la Moda y los mecanismos que ejecuta para instalar discursos hegemónicos de clase, género, tiempo de consumo y cultura. Se analizan los conceptos de Sistema de la Moda, Industria de la moda y Fashion Systema, concretamente, se revisan los principales agentes de la Moda, sus influencias y alcances en la escena psico-socio-cultural.

**142. INTRODUCCIÓN AL NEUROMARKETING** (Conferencia)

**Brigitte Giraud** [Brigitte Giraud Pret Couture - México]

**30 de julio | 18:30 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 1.9**

Realmente sabemos qué quiere nuestro consumidor? Nos está diciendo lo que verdaderamente quiere? Lo que sobra en el mundo del marketing es data, estamos llenos de información! Aun así el sector del marketing es el rubro que más se equivoca, hay algo que no estamos entendiendo. Es tiempo de que el marketing y la publicidad se vuelvan más científicos.

**143. LA MUSICA EN EL CINE. UNA VISIÓN ARTÍSTICA** (Conferencia)

**Lucas Haedo | Ricardo Braun** [Polaris OST - Argentina]

**30 de julio | 18:30 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 5.6**

¿Qué es lo que escuchamos cuando vemos un Film? ¿Por qué una misma escena puede dispararnos diferentes emociones dependiendo de la música que suene en ella? ¿Cómo es nuestra visión artística aplicada a la composición de música para medios audiovisuales?

**144. TECNOLOGIA SUSTENTÁVEL NA CRIAÇÃO DE NOVOS MATERIAIS** (Conferencia)

**Simone Bitzer** [Duas Bitzer Design - Brasil]

**30 de julio | 18:30 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 5.5**

Criação de novos materiais com utilização de resíduos agrícolas, para aplicação ao design, desenvolvidos de forma sustentável e sua contribuição ao desenvolvimento ambiental.

**> 20.00**

**145. A CRIAÇÃO DE PADRÕES GRÁFICOS PARA DIVULGAR SANTA MARIA** [Mesa redonda] (Conferencia)

**Pedro Ceccim Morales** [Universidade Federal de Santa Maria - Brasil]

**30 de julio | 20:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 1.5**

Como preservar bens patrimoniais se o desconhecimento e o esquecimento se fazem tão presentes frente á essa árdua tarefa? Qual o papel desses bens na formação da identidade dos lugares? Como se utilizar das novas linguagens visuais para driblar tal impasse? É a partir desses questionamentos que surge o intento desse trabalho, que buscou reconectar

passado e presente através de outras possibilidades gráficas e visuais.

**146. ANÁLISIS ESTADÍSTICO DE LA COMUNICACIÓN VISUAL TEHUACÁN** [Mesa redonda] (Conferencia)

**Mariana Vaquero Martinez | Jorge Alberto Ponce Castillo** [Benemérita Universidad Autónoma de Puebla - México]

**30 de julio | 20:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 1.5**

Análisis de la recurrencia de elementos de la comunicación visual dentro de los espacios urbanos de las ciudades. Potenciando la Identidad social cultural de los entornos generará la identificación espacial y cultural de los ciudadanos.

**147. CÓMO LLEVAR ADELANTE UNA EDITORIAL EN LA ERA DIGITAL** (Conferencia)

**Daniel Wolkowicz** [Wolkowicz Editores - Argentina]

**30 de julio | 20:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 4.5**

Cómo desarrollar la tarea de editor en este universo complejo y cambiante que afronta el libro como hecho cultural. Analizar el estado del arte de la problemática editorial en la era digital, como mantener las ediciones impresas frente al avance del universo multimedial. Convivencias y desencuentros. Los lectores del siglo XXI.

**148. COMUNICACIÓN PARA EMPRENDEDORES** (Conferencia)

**Laura Vaillard** [Medialto Consulting - Argentina]

**30 de julio | 20:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 4.1**

Cuando comenzamos un emprendimiento, dudamos si debemos invertir en comunicación o esperar a que tome forma el proyecto. Hablaremos de cuándo conviene invertir, y cuándo esperar. Mitos sobre comunicación y relaciones públicas. Evaluación de casos reales: errores y aciertos.

**149. DESARROLLO DE SISTEMA DE SEÑALÉTICA DE DELTATERRA** [Mesa redonda] (Conferencia)

**Sergio Smirnoff** [e-moebius - Argentina]

**30 de julio | 20:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 1.5**

Desarrollo de programa de comunicación, diseño y ejecución de diseño de DeltaTerra, Reserva Natural en el Delta de Tigre. La implementación abarca desde el diseño del logotipo, manual de estilos, múltiples aplicaciones, piezas institucionales y de marketing. Sitio web, sistema iconográfico y de señalética del lugar.

**150. DISEÑO GRÁFICO EN 28 PALABRAS** (Conferencia)

**Patricia Claudia Barrios** [Patricia Barrios - Argentina]

**30 de julio | 20:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 3.1**

28 consejos de diseño gráfico, con palabras de la A a la Z, en una exposición sensible con una breve fórmula de claves y prácticas metodológicas, para generar piezas gráficas, pensando en el rol del diseñador/comunicador frente al desafío de la construcción de un mensaje potente, con la posibilidad humana maravillosa de crear escenarios únicos; y espacios de contemplación y cuestionamiento.

**151. EL OJO DE IBEROAMERICA 2013. LA MEJOR CREATIVIDAD DE LA REGIÓN** (Conferencia)

Ana Degiuseppe [LatinSpots - Argentina]

30 de julio | 20:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 1.4

El Ojo de Iberoamérica es el primer festival internacional con una mirada latina de la publicidad, la comunicación y el entretenimiento, que congrega el talento para integrarlo al mundo. Los pilares, que le dieron origen son la capacitación, la inspiración, el reconocimiento a los mejores trabajos, profesionales y empresas que los crean y, el estímulo para que la industria crezca. En estos 17 años, el festival reúne conferencistas que comparten sus experiencias, como también, muestras, premios y eventos culturales, en la cosmopolita Buenos Aires. Reviví los mejores momentos de El Ojo 2013.

**152. ENTENDER GOOGLE Y CÓMO TENER UN BUEN POSICIONAMIENTO WEB** (Conferencia)

Andrea Ramirez | Remy Morisot [Doki Doki diseño + comunicacion - Ecuador]

30 de julio | 20:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 3.2

Sensibilización sobre los elementos a tener en cuenta para lograr presencia orgánica en los buscadores, a través de una estrategia bien planteada, objetivos y control de los resultados.

**153. FINANCIANDO DISEÑO: EL ESPACIO CREATIVO PIDE PASO** (Conferencia)

Cristina Amalia Lopez | Paolo I.G. Bergomi [Asociación Argentina de la Moda /CONPANAC / Modelba / ALADI - Argentina]

30 de julio | 20:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 1.2

El buen diseñador cree en lo que hace. El buen diseñador sabe lo que hace. Para crear y saber se necesita un territorio económico que confluya ambos componentes, para un resultado productivo y rentable, con beneficio de inserción en los mercados. A estos objetivos debe concurrir el universo de apoyos y facilitaciones, fundamentalmente desde un sector público con capacidad de valorar el desarrollo productivo y las competencias generadoras de proyectos innovadores y tecnológicos. En este sentido los lineamientos desarrollados por ALADI con el Foro de Ciencia y Tecnología dan al espacio creativo la oportunidad ser parte del programa "Financiando diseño".

**154. MARKETING, NEUROCIENCIAS Y DISEÑO** (Conferencia)

Hernán Diego Serrano [Altos Estudios en Gestión - Argentina]

30 de julio | 20:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 1.7

A partir de la Neurociencia y el estudio del cerebro humano, el Marketing y el Diseño, disciplinas tan importantes para la rentabilidad de una empresa, han encontrado respuestas científicas sobre las decisiones de consumo, los gustos y las preferencias de clientes y consumidores. Las técnicas y tecnologías aplicadas a la Neurociencia, hoy nos permiten entender que sucede en el subconsciente de nuestros cerebros ante una marca, un logo, un producto o una publicidad.

**155. ME RECIBÍ, SOY INTERIORISTA!! Y AHORA QUÉ...** (Conferencia)

Mariela Carbone | Dominguez Sandra [Interiorismo - Diseño de Interiores - Argentina]

30 de julio | 20:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 3.5

El camino a recorrer desde la salida de la universidad hasta la puesta en marcha del propio estudio de diseño parece intranquilizante. Intuimos que varias cosas tienen que confluir al mismo tiempo y en el mismo lugar. Sabemos que es posible, nuestra propia experiencia lo acredita; a pesar de todas las dificultades se puede, con empeño y un poco de coraje bien vale el esfuerzo de hacer lo que nos gusta. Valentía, curiosidad y cautela, no mucho más. Invertir tiempo y algunos dinerillos, ser pacientes, seguir de cerca los objetivos, cumplir etapas, entender las señales y las derrotas, ser perseverantes, estar siempre alerta y aprendiendo, caminar sin prisa pero sin pausa son recursos que siempre nos conducen a un buen puerto. Ir por una ilusión sigue siendo nuestro norte, sumate, te esperamos!

**156. MODA Y COMERCIO EXTERIOR. MI PRIMERA EXPORTACIÓN** (Conferencia)

Conrado Parmigiani [IBD Group - Argentina]

30 de julio | 20:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 3.4

Anímate a iniciar el proceso de internacionalización de tu proyecto creativo. Conoce los principales actores del Comercio Internacional y cómo puede ayudarte en tu primera exportación.

**157. NUEVOS CONCEPTOS PARA EL DISEÑO DE RESTAURANTES, BARES Y CAFÉS** (Conferencia)

Shirley Encarnacion Guido [Disseny Sac - Perú]

30 de julio | 20:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 3.3

El desarrollo del sector gastronómico en los últimos años nos obliga a dar una mirada y replantear nuestros conceptos tradicionales en el diseño para mantenernos vigentes. El cliente cada vez más exigente ahora es un "invitado" y va a nuestro local no solo a comprar comida sino a vivir una "experiencia gastronómica". Como diseñar este servicio de tal forma que la experiencia de nuestros invitados sea "memorable"? Hacia donde van las nuevas tendencias?

**158. UNA MÁQUINA DE PRODUCIR IDEAS** (Conferencia)

Soledad González [Concepto Imagen - Argentina]

30 de julio | 20:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 1.3

A veces parece que nos quedamos sin ideas, pero solo parece. Nuestros cerebros están permanentemente analizando, procesando y proponiendo, solo que por momentos lo hacen por lo bajo. Pero es factible dejar este modo silencioso para lograr ser más creativos; desde comer bien, pasando por la cantidad y la calidad de sueño, hasta los ejercicios a los que nuestros cerebros son sometidos logran la magia de la creatividad. Por esto es importante aprender a ejercitar el cerebro.

**159. VIVIR DE LA FOTOGRAFÍA, MUCHO MÁS QUE EL DÍA DEL SHOOTING; DE FOTÓGRAFO A EMPRESARIO** (Conferencia)

Catalina Hoyos Jaramillo [8A photo - Argentina]

30 de julio | 20:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 4.2

Un panorama general y las herramientas específicas para la gestión y el trabajo como fotógrafo. Análisis de la estructuración y de la puesta en marcha de un estudio de Fotografía de Moda. Se busca puntualizar en la estrategia, a partir de los aportes que pueden brindar el marketing y la administración empresarial, de manera que se le permita al fotógrafo reconocer herramientas específicas para la organización de su actividad como un negocio rentable.

**160. ARTE Y DISEÑO: CÓMPlices O INDIFFERENTES** (Conferencia)

Cecilia Moreiro [Argentina]

30 de julio | 20:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 2.9

Mucho se ha hablado de la diferencia entre arte y diseño. El mundo actual exige trazar una marcada barrera entre ambas. Pero en el ejercicio de la profesión de diseñador, hay muchos límites difusos, situaciones donde el arte y el diseño se hermanan, se fusionan y esa supuesta barrera se desdibuja. Se propone volver a poner en tela de juicio esa tajante división, mostrar la delgada línea entre arte y diseño que muchas veces aparece, teniendo en cuenta el contexto tecnológico actual y la evolución de cada actividad (la artística y la proyectual).

**161. CLAVES PARA GANAR CLIENTES** (Conferencia)

Fernando Manuel Vecchio | Evangelina Di Benedetto [VEAL Mecánica Industrial - Argentina]

30 de julio | 20:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula SUM

Incorporar los principios fundamentales para fidelizar clientes como también ideas y estrategias para la conquista de nuevos y potenciales clientes. Desde la creación de confianza (aspecto fundamental para el buen relacionarnos), hasta las principales técnicas para fidelizar y asegurar la permanencia de los buenos clientes.

**162. DE LA "A" A LA "Z", CREACIÓN Y DESARROLLO DE APPS MÓVILES** (Conferencia)

Giseli Bueno [Elemento Design - Brasil]

30 de julio | 20:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 4.9

El mercado de interfaz para aplicaciones móviles (web apps y aplicaciones nativas para smartphones y tablets), con enfoque en iOS apps, que sean atractivos, funcionales, con arquitectura de navegación fácil e intuitiva. Brainstorm, planificación (flujograma), estructuración (wireframe) y design (layout estándar o personalizado, UI Guidelines, design patterns iOS y Android), serán algunos de los temas abordados durante la conferencia. Para ilustrar el contenido, se presentarán casos prácticos, con ejemplos de sitios móviles y aplicativos ya publicados, sus etapas de desarrollo, lanzamiento, aceptación y correcciones, además de actualizaciones de acuerdo a la respuesta de los usuarios.

**163. DISEÑO & CONSUMO: LA META FINAL** (Conferencia)

Rubén Fernando Quintero [Argentina]

30 de julio | 20:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 3.9

El resultado final del diseño, como el cierre ejecutivo del mismo en su desempeño en el punto de venta. Su proyección a la realidad del competitivo mercado de consumo y su importancia a la hora de decidir una correcta comunicación, ya sea en contenidos, imágenes, materiales, configuración de campaña y resultados. Toda una coordinación de comunicación final y directa con el consumidor.

**164. DISEÑO DE VIDRIERAS. IMAGEN COMERCIAL** (Conferencia)

**Paula Lorena Jorge** [Vitrine - Imagen comercial - Argentina]  
**30 de julio | 20:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 1.9**

Se presentarán los conceptos y estrategias básicas para el óptimo diseño de una vidriera en relación a su marca cumpliendo con el objetivo de distinguirse, diferenciarse y lograr la exhibición adecuada de cada uno de los productos.

**165. EL INDUMENTO COMUNICADOR SIMBÓLICO E ICÓNICO DE ENTORNOS** (Conferencia)

**Lidia Esperanza Alvira Gomez** [Corporación unificada Nacional de Educación Superior CUN - Colombia]  
**30 de julio | 20:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 6.7**

El atuendo como símbolo representativo de la historia nacional. La historia de un país puede llegar a ser contada a través de la comunicación simbólica e icónica de los trajes, es por eso que hace tan importante estudiar y analizar la evolución y representatividad en la historia colombiana, no solo porque a través de estos indumentos se pueden determinar espacios temporales de relevancia en la historia nacional, sino porque los atuendos transmiten historias que puntualizan los contextos en que se gestaron.

**166. O PAPEL DA INTUIÇÃO EM PROJETOS DE DESIGN PARA EXPERIÊNCIA** (Conferencia)

**Leandro Tonetto** [Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos) - Brasil]  
**30 de julio | 20:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 5.6**

Nas ciências cognitivas, intuição é uma maneira de processar informações e decidir que é baseada em respostas automáticas e afetivas, além de padrões pessoais. O Design para Experiências se ocupa de projetar para despertar ou evitar experiências desejadas nos usuários pelo designer ou pela empresa. Projetar para uma experiência pode ser um processo perigoso, quando é baseado unicamente nos julgamentos do designer, já que as experiências têm base individual. Na conferência, as bases da psicologia cognitiva e do design para experiências são discutidas, a fim de auxiliar os profissionais e estudantes na compreensão das particularidades de tais projetos.

**167. OBRA COMO ARTISTA (siendo arquitecto y curador)** (Invitado de Honor)

**Gaspar Libedinsky** [Argentina]  
**30 de julio | 20:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula Magna**

La experiencia como artista plástico del también arquitecto y curador que ha estudiado en Londres y ha diseñado con el mismo rigor obras mínimas de la escala de un par de pantu-

flas o monumentales como el obelisco porteño y el Parque High Line de Nueva York. Su obra opera en el espacio público y privado mediando entre la escala urbana y la intimidad del cuerpo.

**168. PROTOCOLOS, BASE Y GUÍA EN UX, USABILIDAD Y ACCESIBILIDAD** (Conferencia)

**Pedro Augusto Cruz Rodriguez** [Universidad Nacional de Colombia - Colombia]  
**30 de julio | 20:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 5.9**

El protocolo de comprobación, también conocido como marco de investigación, se concibe como una guía flexible que intenta puntualizar de la manera más adecuada el proceso de investigación que se tiene pensado ejecutar. Describe de manera sistemática los elementos a desarrollar y evaluar, para generar un contexto ilustrado o científico de la evaluación y observación de la tesis, la investigación o una prueba. Se mostrarán ejemplos donde se ha enriquecido la planeación, diseño y estructuración coherente de dichas pautas metodológicas, para el análisis de UX, usabilidad y accesibilidad de interfaces, postulando como conclusión la necesidad de generar una asepsia y calidad de esta herramienta cuantificable y de sustentación, vital en los análisis mencionados.

**169. TENDENCIAS DEL DISEÑO ACTUAL EN EUROSHOP 2014** (Conferencia)

**Alejandro Blitstein | Cristina Palles** [Dodecaedro S.A - Argentina]  
**30 de julio | 20:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 7.9**

EuroShop es la feria líder mundial en diseño de tiendas y marketing visual, en la que se dan cita desde líderes del mercado global hasta jóvenes empresas emergentes. Reseña sobre los stands más destacados de la muestra desde la óptica de la materialidad y la innovación conceptual. Utilización de la madera, metal y plásticos, como expresión ensamblada del elemento unitario y de su sistematización. Rol de la iluminación y la tecnología en la definición del espacio y la presencia de la naturaleza en el conjunto y la interioridad de los objetos. Reflexión y pensamiento del espacio arquitectónico efímero y del objetivo de la comunicación.

**170. ¿HICISTE EL CLICK? CREANDO CONCIENCIA AMBIENTAL Y SOCIAL EN EL DISEÑO** (Conferencia)

**Tania Malréchauffé** | Florencia D'Ottone [Uruguay]  
**30 de julio | 20:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 5.5**

¿Diseño sustentable, ecodiseño o diseño social? ¿Querés ser más amigable con el medio ambiente y no sabés por dónde empezar? ¡Es tu día de suerte! Queremos ayudarte. Te presentaremos una útil e inspiradora herramienta que podrás utilizar a la hora de enfrentarte a un ejercicio o proyecto de Diseño que intente contemplar los aspectos ambientales y sociales. Nota: Esta no es una charla más de tendencia "green".

**JUEVES 31 DE JULIO: 167 actividades**

> 10:00

**171. DISEÑO INDUSTRIAL EMPRENDEDOR** (Taller)

**Wendy Hernandez** [Universidad Autónoma de Baja California - México]

**31 de julio | 10:00 hs. | Cabrera 3641, planta baja | Aula B9**

El sueño de muchos estudiantes es ser su propio jefe. El tener un producto posicionado en el mercado altamente comercializable es el sueño de muchos diseñadores del mundo. Impulsar el espíritu emprendedor no es tarea fácil, la inserción de diseñadores industriales en el mercado laboral es cada vez más competitiva. La convicción, innovación, enfocarse a la independencia, son algunas de las características de un espíritu emprendedor. Las nuevas dinámicas laborales y la creación de nuevas redes de mercadeo virtual indican una tendencia hacia el Ser Emprendedor, actividad en la que todo diseñador debe incursionar en algún momento de su carrera profesional. Requerimiento de materiales: Hojas blancas tamaño doble carta, pegamento, cartón showcard, material para dibujar y para cortar papel.

**172. EL DIBUJO DE LAS TELAS. LOS 7 PLIEGUES BÁSICOS** (Taller)

**Juan Domingo Herrera** [IUNA Departamento de Artes Visuales - Argentina]

**31 de julio | 10:00 hs. | Cabrera 3641, planta baja | Aula B10**

El dibujo de las telas desde el dibujo clásico. Se verán los 7 pliegues del drapeado y su morfología. La morfología de la tela y el principio del claroscuro para la representación del volumen tridimensional. Se mostrarán y explicarán los recursos plásticos para su representación.

Requerimiento de materiales: Hojas A4, lápices de grafito y de colores primarios, goma.

**173. ILUSTRACIÓN DE FIGURÍN** (Taller)

**Gabriela Piserchia** [Argentina]

**31 de julio | 10:00 hs. | Cabrera 3641 | Aula 1.1**

Manejar las distintas técnicas del dibujo de figurín. Desde las proporciones, poses y actitud de la figura, a la correcta caída de las prendas y su posterior adaptación al cuerpo. Representación de prendas, detalles y calces. Introducción al color y representación de texturas básicas.

Requerimiento de materiales: Hojas A4, lapices HB, 2B, 4B, goma de borrar, imágenes de revistas de cuerpo entero.

**174. LA JOYERÍA: DEL OFICIO AL OBJETO DE DISEÑO** (Taller)

**Pamela Alejandra Fuentes Aedo** [Duoc UC - Chile]

**31 de julio | 10:00 hs. | Cabrera 3641, planta baja | Aula B8**

Adentrarse dentro de un oficio tan milenario y riguroso como la Joyería. Esta disciplina rica en contenido ofrece una gama de posibilidades de desarrollo y se transforma en un escenario ideal para que los amantes de lo nuevo vuelquen aquí toda su creatividad, proponiéndoles como fuente de inspiración la

vinculación del oficio con el desarrollo de productos.

Requerimiento de materiales: Hojas tamaño carta, papel man-tequilla o diamante formato carta, lápices de colores y de tinta, rotuladores, plumones, grafitos, goma de borrar.

**175. SACAR A PASEAR UNA LÍNEA** (Taller)

**Victor Città Giordano** [Cittá Giordano Arquitectura y Diseño - Argentina]

**31 de julio | 10:00 hs. | Cabrera 3641 | Aula 1.2**

Sacar a pasear una línea es una hermosa metáfora que utilizó Paul Klee para sintetizar lo que es el dibujo. Veremos otras maneras auténticas, fieles y posibles de encarar y desarrollar el proceso de pensamiento proyectual, genuino, con más pertenencia a cada uno, tratando de desapegarse de las referencias o de modelos influyentes aprendidos, apoyándonos en el dibujo a mano alzada, en el uso del hemisferio cerebral derecho, y en la observación como herramientas principales. Requerimiento de materiales: Hojas de papel blanco A4, cinta de enmascarar.

**176. STENCIL. CUANDO LAS PAREDES HABLAN** (Taller)

**Sergio Mendoza** [Escuela de Negocios Universidad Católica de Salta - Argentina]

**31 de julio | 10:00 hs. | Cabrera 3641, planta baja | Aula B4**

Antecedentes históricos. Filosofía del arte urbano. Concepto visual. Técnica. Aplicaciones (Estampados, decoración, publicidad, diseño gráfico). Como cierre los alumnos crearán sus "plantillas" que serán estampadas en un soporte provisto por el capacitador.

Requerimiento de materiales: Fotografía A4 ByN o Color (recorte de revista o impresión: animal, rostro u objeto), hojas blancas A4, papel vegetal A4, lápiz, marcador negro, cúter (trincheta), tijera.

**177. SUBLIMACIÓN GRAN FORMATO, 3D, STRASS Y VINILO** (Taller)

**Marcos Berkowicz** [MARGRAF - Argentina]

**31 de julio | 10:00 hs. | Cabrera 3641, planta baja | Aula B7**

Sistema vacuum 3d para carcazas de celulares y iPod. Cómo se realiza una remerita con impresora inkjet Y VINILO. Usos del strass. Se mostrará una calandra industrial. Sublimación gran formato. Máquinas y equipos. Uso del pantógrafo laser.

Requerimiento de materiales: Tela sintética, tijeras, cinta scotch, papeles de sublimación.

**178. UX, IxD, USABILIDAD Y ACCESIBILIDAD APLICADA** (Taller)

**Pedro Augusto Cruz Rodriguez** [Universidad Nacional de Colombia - Colombia]

**31 de julio | 10:00 hs. | Cabrera 3641, planta baja | Aula B3**

Con el objetivo de plantear y definir criterios para el diseño orientado a la inclusión y la discapacidad se tomará el análisis de la WEB de la Maestría en Discapacidad e Inclusión Social de la Facultad de Medicina de la U.Nal. El fin de este taller es fortalecer el área del factor humano en el diseño gráfico. Esto como marco referente en los procesos metodológicos de

proyección, tratamiento, diseño, soporte y robustez del desarrollo multimediático o de interfaces; esto se hará centrado en el usuario. Accesibilidad, Usabilidad, pensamiento de diseño, Protocolo, Metodología.

**179. VISUAL MERCHANDISING: TEORÍA Y PRÁCTICA** (Taller)

**Priscilla Parente | Belisa Moreira Martins** [UFSC - Brasil]

**31 de julio | 10:00 hs. | Cabrera 3641, planta baja | Aula B2**

Como el visual merchandising se aplica en el varejo a través de una conexión emocional, gerando identificación del consumidor con una marca e aumentando el valor percibido de su producto. Requerimiento de materiales: Tijera, papeles coloridos, cartón, revistas o diarios, pegamento o duxex.

**180. ¡COSTUMIZATE!** (Taller)

**Frida Rodas | Daniel Cervantes** [HANAN GUT! S.A.C - Perú]

**31 de julio | 10:00 hs. | Cabrera 3641, planta baja | Aula B11**

En el lenguaje fashionista, customizar significa hacer nuevo, propio, único una prenda o accesorio; es decir, personalizar una pieza, otorgándole un nuevo sentido, un enfoque personal. Reinventar, intervenir y reciclar... en fin, customizar prendas, según nuestros gustos y tendencias actuales, ya sea para uso personal o como posibilidad de negocio.

Requerimiento de materiales: Remeras u otras prendas, hilo, aguja, tijera, lápiz, botones, cintas, plumas y todo lo que su imaginación desee.

**181. (DE) CONSTRUYENDO IDEAS. COMPOSICIÓN EXPERIMENTAL** (Taller)

**Mauro Rojas** [Mauro Rojas - estudio independiente - Ecuador]

**31 de julio | 10:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 6.7**

Metodologías de desarrollo creativo para fortalecer el proceso de construcción de una idea, producto, etc. Primero le daremos forma a una idea, y luego trabajaremos con metodologías que removerán nuestros procesos creativos habituales. Permitiremos que la obra vaya tomando forma por sí sola, con ayuda de estrategias que otorguen una mejor perspectiva, dimensión y carácter a nuestro trabajo.

Requerimiento de materiales: Hojas en blanco (A4, A3), lápices, borrador, marcadores de colores, cartulinas de colores, goma, tijeras.

**182. CÓMO HACER UN GUIÓN BREVE EN 150 MINUTOS** (Taller)

**René Almada** [Agencia Mango - Argentina]

**31 de julio | 10:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 7.9**

Realizaremos entre todos los concurrentes un guión breve. El objetivo es brindarle al participante las más elementales normas para la creación literaria audiovisual, experimentando el trabajo colectivo y descubriendo la magia de la creación de historias audiovisuales.

**183. DIÁLOGO CON LA FORMA ABSTRACTA. UNA EXPERIENCIA DE DIBUJO** (Taller)

**Sandra Viviana Chasco | Duiilio Alejandro Tapia Morandi** [FAUD-UNSJ - Argentina]

**31 de julio | 10:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 5.6**

El dibujo es la herramienta de diálogo con la forma: A partir de una pieza abstracta buscaremos su opuesto complementario en una forma de la naturaleza. El dibujo explora las disyunciones: El diálogo incorpora el contexto de producción de la forma. Buscamos disyunciones contraponiendo lo que los artistas dicen que debemos ver en sus obras (enunciados) y lo que se hizo (visibilidades). Intervención urbana: siguiendo la voluntad pública del Constructivismo, el conocimiento construido mediante el dibujo es la base para la producción de un stencil que invitamos a reproducir en la calle.

Requerimiento de materiales: Papel formato A3, elementos de dibujo, material para producir un stencil.

**184. EL TOCADO, UN ARTE DE LA CULTURA LATINOAMERICANA** (Taller)

**Marjorie Caballero | Aurora Moya Ebratt** [Universidad Autónoma del Caribe - Colombia]

**31 de julio | 10:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 5.5**

En la cultura latinoamericana el carnaval es un espacio donde se exponen diversas culturas, costumbres y mitos a través de danzas, agrupaciones musicales y del diseño de Disfraces y Tocados de fantasía. El tocado que a través de la historia ha sido el complemento perfecto de la indumentaria de los participantes en una danza o grupo de baile dentro de estas festividades, es una pieza exquisita y su diseño y elaboración no es solo un quehacer de los artesanos, es además es un Arte Cultural bien remunerado.

Requerimiento de materiales: Un tarrito de búmer pequeño. Tapa boca. Un octavo de cartón paja. Retazos de telas de lentejuelas. Un pincel pequeño. Tijeras. Lamina de acetato ¼. Un marcador delgado. Un octavo de cartulina. Lápiz.

**185. ESTRATEGIAS COGNITIVAS ASOCIADAS A LA CREATIVIDAD** (Taller)

**John Alfredo Arias Villamar** [Facso de la Universidad de Guayaquil - Ecuador]

**31 de julio | 10:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 1.9**

Demostrar la verdadera función de los diseñadores gráficos en la sociedad, ya que esta presenta necesidades y el diseñador observa, analiza e interpreta dichas demandas para crear conocimiento que se convierta en una solución funcional y existencial dentro de la población que lo rodea. Las estrategias se aplicarán de forma práctica para experimentar de manera constructiva, el efecto que estas producen al momento de exponerse a problemas cognitivos.

Requerimiento de materiales: Lápiz, borrador, papel o cartulinas A/4, cámara digital.

**186. MODELANDO MODA PRAIA - A TÉCNICA DAS TRÊS LINHAS** (Taller)

**Carlos R. Oliveira de Araujo** [CROA Modelagem - Brasil]

**31 de julio | 10:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 2.7**

Ajudar as pessoas que gostam da arte da modelagem, poden-

do operar com traçados mais simples sem a necessidade de usar bases construídas na modelagem bidimensional ou tridimensional. Com a técnica e o método apresentado pode-se prescindir da necessidade de um manequim industrial usando diretamente um corpo de prova (modelo vivo). Através da técnica das três linhas será reproduzida a própria forma do corpo, obtendo diferentes efeitos estéticos, ao mesmo tempo em que se mantém a consistência da sua base.

**187. PATRONES MENTALES Y PROTOTIPOS: CÓMO POTENCIAR LA CREATIVIDAD E INNOVACIÓN** (Taller)

Alejandro Lang | Guido Olomudski [Filous - Argentina]

31 de julio | 10:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula SUM

Identificar patrones obsoletos de pensamiento y conducta. Implementar ideas novedosas y útiles mediante el proceso de innovación: la difusión y venta de ideas, las etapas de cambio que atraviesan los grupos y organizaciones al aplicar la creatividad.

**188. PINTAR ES VER** (Taller)

Alejandra Moreno y Moreno [free lance - Argentina]

31 de julio | 10:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 2.9

Lograr una expresión propia en la pintura. Cada uno tiene una visión personal de todo. Muy pocas personas pueden reconocer esto, pero realmente es sencillo, solo hay que saberlo. Requerimiento de materiales: Lápices, acrílicos de colores, papel, trapo, agua, pinceles.

**189. RECORRIDO SENSIBLE Y REPRESENTACIÓN** (Taller)

María del Carmen Ramírez Hernández [Universidad Autónoma Metropolitana Xochimilco - México]

31 de julio | 10:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 5.9

Mostrar algunas posibilidades que la representación ofrece como mecanismo de acercamiento a la comprensión y comprensión de la realidad, a partir de la manera en que cada ser humano percibe el espacio, es decir "la atmosfera" que envuelve las actividades de nuestra cotidianidad. Explorando los recursos del dibujo - y el recorrido sensible- como registro que permite conocer y reconocer la realidad y como instrumento para prefigurar el futuro.

Requerimiento de materiales: 3 plumones de distintos grosores, tinta negra, 5 hojas de cartulina opalina, lápiz HB, acuarelas o lápices de colores.

**190. REDACCIÓN DE MODA PARA MEDIOS DIGITALES** (Taller)

Betsabe Saul [Segui la moda - Argentina]

31 de julio | 10:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 4.9

Aprender los básicos de la redacción 2.0 adaptada para blogs, redes sociales, sitios web y revistas digitales. Introducción a los géneros periodísticos, técnicas de redacción y modos de titular efectivamente para la web.

**191. TEÑIDO CON COCHINILLA** (Taller)

Luciana Marrone [Aires Naturales - Argentina]

31 de julio | 10:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 4.9

La cochinilla es un tinte natural característico de Sud y Centro América, y originario de México, el cual fue utilizado desde la época prehispánica por diversas culturas como los Aztecas y los Incas. Es un tinte natural con una gran versatilidad, nos permite obtener tonos rojas, fucsias, violetas, bordo, negros, rosas, etc con excelentes solideces. Durante el taller experimentaremos con diferentes mordientes y modificadores del color para lograr diversos colores, además se verá toda la parte teórica del proceso de teñido de lana con tintes naturales.

**192. UN ESPACIO CIUDAD DESDE UNA OBRA EDITORIAL** (Taller)

Edward Jimeno Guerrero Chinome [UAEM Universidad Autónoma del Estado de México - Colombia]

31 de julio | 10:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 3.9

La reconstrucción del concepto ciudad se puede tomar desde diferentes escenarios. La propuesta radica en pensarlo desde los recorridos urbanos, donde el transeúnte se convierte en lector de un texto denominado ciudad. Se utiliza una metodología de análisis y pensamiento derivada de las producciones editoriales, para crear un objeto libro, con contenidos que se retoman desde la experiencia estética y cotidiana de recorrer la urbe, donde las imágenes y la información visual son el punto en común.

Requerimiento de materiales: Hojas blancas, libretas, papel para dibujo, marcadores, plumones, lápiz.

> 10:30 hs

**193. ADOBE CC Y LA CREACIÓN COLABORATIVA**

(Conferencia)

Juan Manuel Altamirano [Argentina]

31 de julio | 10:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 1.4

Los contenidos (digitales, gráficos, visuales, audiovisuales, sonoro, etc.) han dejado de ser cerrados, exclusivos y propietarios, para convertirse en contenidos globales; se los debe considerar como activos intangibles afectados por múltiples ecosistemas que lo atraviesan. Para poder afrontar estos cambios cada uno de los elementos que integran la cadena de producción deben poder ser escalables y flexibles. ADOBE está muy interesado en desarrollar el mercado educativo. Varios motivos han empujado esta decisión. Principalmente el concepto de colaboración.

**194. DESIGN THINKING: CONJETURA, CONTROVERSIAS E INCUMBENCIAS** (Conferencia)

Manuel Torres [Round Feather Innovation Consultancy + FADU - UNL [Santa Fe, Argentina]

31 de julio | 10:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 1.3

Se proporcionan aclaraciones pertinentes sobre la disciplina, sus actores, su forma de pensar y actuar, y el conjunto de herramientas proyectuales de las que disponen los 'Design Thinkers'. Abordar las controversias que conlleva, sobre todo en el ámbito académico-profesional donde áreas creativas (design thinkers) y administrativas (business thinkers) tienden a abordar temáticas comunes. Finalmente, a partir de experiencia local e internacional, se revelarán las incumbencias del Design Thinking en el ámbito de la innovación.

**195. DISEÑO WEB ¿EL NUEVO DISEÑO GRÁFICO?**

(Conferencia)

Javier Herrera [Adbox Publicidad - Colombia]

31 de julio | 10:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 4.1

En la actualidad se habla de redes sociales, estrategias de viralización, campañas digitales y más. Pero ¿estamos los diseñadores gráficos capacitados para poder hacer parte de estas acciones con nuestros conocimientos básicos de diseño? Quizás la respuesta sea NO, por tal motivo, esta charla está enfocada para entender, desde el punto de vista del diseñador, cómo el Diseño Web hace parte innata de nuestra profesión y por qué debemos estar preparados para afrontar esta labor de una forma muy profesional logrando así ampliar nuestra brecha de salida laboral.

**196. EL CINE Y LOS DISPOSITIVOS MÓVILES** (Conferencia)

Cristian Valussi [Universidad de Palermo - Argentina]

31 de julio | 10:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 4.5

La tecnología invade nuestras vidas y particularmente el mundo del cine ha experimentado una profunda transformación resultado de esta explosión tecnológica. Cómo la tecnología conduce al cine a una nueva dimensión cambiando la forma tradicional de producir películas.

**197. EXPERIMENTACIÓN + JUEGO = PROCESO**

(Conferencia)

Mario Castillo [Honduras]

31 de julio | 10:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 3.5

Para llevar a cabo una solución honesta y efectiva necesariamente deberá pasar a través de cierta clase de procesos mentales. De manera consciente o no, el diseñador analiza, interpreta, traslada, improvisa nuevas técnicas y combinaciones. Coordina e integra su material debiendo replantear su problema en términos de ideas, imágenes y formas. Unifica, simplifica eliminando superficialidades. Simboliza, extracta del material por asociación y analogía. Intensifica y refuerza su símbolo con accesorios apropiados que ejecuta con claridad e interés.

**198. HABÍA UNA VEZ UN ILUSTRADOR** (Conferencia)

Carlos Higuera [Pixelboy - Colombia]

31 de julio | 10:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 1.7

Una invitación a inspeccionar la profesión del creativo desde orígenes particulares. Propongo un ejercicio de auto evaluación constante partiendo de unas sencillas interrogantes: ¿Quién soy? ¿Por qué dibujo? ¿Qué es la creatividad? y ¿Cómo vivir de la ilustración? De esta manera podemos comprender objetivamente nuestra labor desde varios puntos de vista. Compartiré mi experiencia de lo que ha sido trabajar en el campo profesional de la ilustración y el diseño.

**199. INTRODUCCIÓN AL DERECHO DE AUTOR PARA ARTISTAS Y DISEÑADORES** (Conferencia)

Nicolás Quinteros [Coshtansoup! - Argentina]

31 de julio | 10:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 3.4

Identificar las principales características del Derecho de Autor, las obras que pueden ser protegidas y los derechos de los autores. Se presentarán las diversas formas de transmisión de estos derechos y las herramientas con las que cuentan los autores en caso de que los mismos sean vulnerados.

**200. LIDERAZGO, COMUNICACIÓN Y ASERTIVIDAD** (Conferencia)

**Evangelina Di Benedetto | Fernando Manuel Vecchio**  
[DGCyE PCIA DE BS AS - Argentina]  
**31 de julio | 10:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 1.5**

Adquirir herramientas asertivas que favorezcan una buena comunicación en nuestras relaciones y fortalezcan un liderazgo altamente efectivo. Seguir creciendo como líderes que marquen la diferencia e influyan positivamente a las personas.

**201. MARKETING DE MODA** (Conferencia)

**Anabella Weber** [La Perla - Argentina]  
**31 de julio | 10:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 4.2**

Brindar herramientas para entender el ABC del marketing de moda, desafíos y oportunidades. Adquirir herramientas que te permitan vender el producto más importante que existe: Tu y tus diseños. Desarrollar un plan de acciones para posicionar una marca de moda.

**202. PACKAGING CON CUERPO Y ALMA** (Conferencia)

**Flavio Mammini** [Grafikar - Argentina]  
**31 de julio | 10:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 3.2**

Los procesos de diseño y de producción del arte discográfico. Un recorrido por los casos emblemáticos de los packagings más creativos e innovadores de los diseñadores argentinos.

**203. PERSONAL BRANDING. CÓMO POTENCIAR TU MARCA EN INTERNET** (Conferencia)

**Victor Moreira** [Naranja Digital - Chile]  
**31 de julio | 10:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 1.2**

Cómo utilizar las redes sociales para poder potenciar la marca. Estrategias de ventas en redes sociales, quién soy? qué vendo? a quién quiero llegar? quién es realmente mi público objetivo?

**204. SI QUERÉS, SÉ FREELANCE** (Conferencia)

**David Pacheco** [Independiente / Freelance - Colombia]  
**31 de julio | 10:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 3.1**

Aspectos a tener en cuenta cuando se trabaja de forma independiente en el campo del diseño. Algunos hábitos a seguir y otros a evitar en la cotidianidad del autoempleado. Cómo y cuánto cobrar. Varios de los aspectos administrativos que hay que tener en cuenta cuando se está iniciando vuelo, o se quiere mantener.

**205. TRANSMEDIA ON MARKETING. LA MEJOR HISTORIA TRIUNFARÁ** (Conferencia)

**Santiago Pulecio** [Pulecio DSC\*, Knock Out, L.A Different - Colombia]

**31 de julio | 10:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 3.3**

Transmedia es una máquina de persuasión más sincera. Te ayudará a construir una audiencia sostenible alrededor de tu marca. Transmedia es un objeto tridimensional para fragmentar en partes y penetrar emocionalmente. Dile adiós al slogan, llegó el storytelling. "Cuento que no se cuenta no cuenta". Aprende cómo crear una historia transmediática. Conoce la estructura de un equipo Transmedia. Crea fan fictions, fan art y fan theatre Serás un nuevo documentalista. Cientos de millones de personas toman fotos, así empiezan las historias. Transmedia se construye en twitter, wikipedia, youtube, facebook, en la calle, en tu piel.

> 12:00 hs

**206. BRANDING LEGAL: CÓMO POSICIONAR MI MARCA DESDE LA LEY** (Conferencia)

**Paula Rossi** [Argentina]  
**31 de julio | 12:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 3.5**

El Branding Legal constituye una herramienta para proteger y posicionar a las marcas en el mercado. Las nociones básicas para posicionar una marca y ganar terreno frente a los competidores con todas las de la Ley. Se proporcionarán estrategias para el registro, herramientas al alcance para la protección de las marcas en Internet y cómo se resguardan legalmente las marcas exitosas. Finalmente, se darán los lineamientos para definir un Plan de gestión de PI que cause impacto en el posicionamiento de una marca.

**207. CÁLCULO DE COSTOS Y PRECIOS EN ÉPOCA DE INFLACIÓN** (Conferencia)

**Karina Riesgo** [Administración Creativa - Argentina]  
**31 de julio | 12:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 1.3**

Poder calcular los costos y precios en épocas de inflación. Se propone un espacio en el que los participantes puedan armar una estructura básica de costos de sus productos o servicios para poder fijar precios de venta adecuados.

**208. CÓMO CREAR TU MARCA DE INDUMENTARIA** (Conferencia)

**Eleonora Pandolfelli** [Profesional Independiente - Argentina]  
**31 de julio | 12:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 1.2**

Brindar herramientas útiles y prácticas para poder pensar y proponer un proyecto exitoso. Cómo definir y desarrollar la fórmula comercial, la oferta, el proceso productivo y la gestión.

**209. DISEÑO COMO SOPORTE DE LA COMUNICACIÓN CORPORATIVA** (Conferencia)

**Claudia Aguirre** [Independiente - Chile]  
**31 de julio | 12:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 3.4**

En el ámbito de la comunicación estratégica de las organizaciones, cualquiera de ellas es parte hoy de un mundo intoxicado de información, sobretodo en el área digital, aparejado de una saturación de estímulos visuales y particularmente de una interminable lista de tareas diarias y contingentes a cumplir. Ante este escenario el diseño, en particular algunas de sus es-

pecialidades, se proyecta como una herramienta fundamental para conseguir que los públicos de una organización perciban y comprendan rápidamente los contenidos que se le quieren transmitir y actúen conforme a ello.

**210. FOTOGRAFÍA: UN VIAJE ENTRE EL B/N, EL COLOR, LO DIGITAL Y LO ANALÓGICO** (Conferencia)

**Alvaro Ricardo Herrera Zarate** [fundación Universitaria del Área Andina, Seccional Pereira - Colombia]  
**31 de julio | 12:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 3.2**

Se propone un viaje a través de las posibilidades estéticas, conceptuales y técnicas, de la fotografía artística contemporánea. Ese itinerario principalmente visual contempla una ruta que viene del blanco y negro, llega a lo digital y regresa al laboratorio químico. Se espera que el discurso y la imagen se conviertan en un dispositivo motivador de nuevas miradas, y que en el diálogo con los asistentes, se complete el panorama diverso de lo que hoy puede ser la fotografía creativa.

**211. GESTIÓN Y AUTOGESTIÓN EN LA ILUSTRACIÓN** (Invitado de Honor)

**Laura Varsky** [Argentina]  
**31 de julio | 12:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Auditorio**

El manejo profesional de la actividad: presupuestos, contratos y pagos. La autogestión: sus razones, modos de realización y ejemplos personales.

**212. LA IMAGEN COMO HERRAMIENTA CRÍTICA** (Conferencia)

**Ulises Ortiz Castillo** [Plasck Diseño - México]  
**31 de julio | 12:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 3.3**

Ofrecer una semblanza de la mirada a través del sustrato-matérico-simbólico que nos proporciona el arte, para analizar la imagen como una postura crítica del ser humano como ser metafórico a su devenir llamado "realidad". Forjar en esta posturacrítica una nueva concepción de la otredad en aras de construir y de- construir una identidad acorde a nuestro tiempo. Dejar una sospecha que induzca a la reflexión y el análisis del entorno para una mejor construcción de imaginarios y de acciones individuales y sociales.

**213. LA TOMA DE DECISIONES EN UN PROCESO CREATIVO** (Conferencia)

**Federico Bietti** [Argentina]  
**31 de julio | 12:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 4.1**

El proceso de toma de decisiones dentro del ámbito creativo, pareciera arrastrar el mito de la inspiración, de un creador vivido por fuerzas exóticas que se le imponen para dar vida a lo inerte. Al mismo tiempo pareciera ser un proceso imposible de ser conceptualizado y menos modelizado. Producto de una serie de trabajos etnográficos y de observación, nuestra intención es desmitificar la acción creativa, contextualizándola como otra acción social capaz de ser comprendida y explicada.



**214. LA VIDRIERA COMO COMUNICACIÓN E INTERPRETACIÓN DE TENDENCIAS** (Conferencia)

Ana María Gianella [Argentina]  
31 de julio | 12:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 1.5

Las vidrieras comerciales utilizan un lenguaje analógico y metafórico, propio de las artes plásticas contemporáneas, para llamar la atención sobre sus propuestas y productos en exposición. Los escaparates de las grandes tiendas por departamento y los de las marcas de moda más famosas, interpretan en estas puestas en escena situaciones que remiten a las macro tendencias sociales. Tendencias, arte y diseño se asocian para vender, incrementando las compras por impulso pero también enriqueciendo visualmente las zonas comerciales donde se desarrollan.

**215. LAS TRES PATAS DE LA COMUNICACIÓN IMPRESA GUBERNAMENTAL** (Conferencia)

Sandro David Jaurena [Corte Suprema de Justicia de Buenos Aires - Argentina]  
31 de julio | 12:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 1.7

Más allá de la importancia de la comunicación digital, existen productos de comunicación visual de campo que son determinantes para la comunicación global gubernamental. En esto, la cartelaría de obra, señalización de sedes y la gráfica vehicular son los tres soportes del éxito de la comunicación impresa (no digital) en gobiernos municipales, provinciales y nacionales. Es muy común que la identificación visual se implemente de forma ineficiente, improvisada y sobre todo con costo muy superior al que se hubiera utilizado si esta acción se planificaba correctamente. Se debe desarrollar una planificación en la que la gráfica vehicular, la señalización de sedes y la cartelaría de obras sean los frentes de impacto más importantes en entorno cotidiano de los ciudadanos.

**216. LEYENDAS DEL CARIBE: DISEÑANDO DESDE LO INTANGIBLE** (Conferencia)

Stephanie Amarís | Carlos Miguel Cepeda Danies [Bolíbol Lab - Colombia]  
31 de julio | 12:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 4.5

Haremos un recorrido por mitos y leyendas que son parte fundamental de la cosmovisión de nuestros pueblos, veremos cómo nuestras historias caribeñas tienen su equivalente en otras latitudes del continente, formando parte del ADN latinoamericano. Exploraremos el poder del diseño para construir nuevas realidades, haciendo hincapié en cómo este nos permite crear a través de procesos de investigación y conceptualización, nuevas interpretaciones de la oralidad tradicional del Caribe y la cultural Latinoamericana, con el fin de generar nuevos productos y contenidos para la actualidad.

**217. MORFOLOGÍA, DIAGRAMACIÓN Y ADAPTACIÓN DE UNA PIEZA GRÁFICA** (Conferencia)

Ramiro Pérez [pérezdiseño - Argentina]  
31 de julio | 12:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 4.2

Aplicando la morfología, la diagramación y adaptando todo para estar en el canal de comunicación. Entender cómo se

transita y distribuye la idea aprobada. Las herramientas necesarias para poder detectar dentro del diseño, los elementos a tener en cuenta en la adaptación de la estructura madre a los diferentes formatos.

**218. PENSANDO CON EL CORAZÓN. CREATIVIDAD APLICADA AL BIEN PÚBLICO** (Conferencia)

Mariano Leguizamón [Salommon Ideas en Acción - Argentina]  
31 de julio | 12:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 1.4

Aprenderemos a pensar ideas buscando unir un objetivo social con una solución creativa e innovadora, utilizando el diseño, la creatividad, la innovación, el arte y la cultura. Un mix de ideas que pueden desarrollarse en distintos lugares (empresas, entidades públicas, ONGs) y toda aquella persona que quiera ayudar activamente desde su actividad diaria. Es una muy buena manera de mejorar el mundo donde vivimos mediante el uso de buenas ideas al servicio del bien común.

**219. SI EL MUNDO TERMINARÁ SIENDO SOSTENIBLE, SEPAMOS CÓMO LIDERARLO** (Conferencia)

Fernando Solari [solariScope - Argentina]  
31 de julio | 12:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 3.1

No hay dudas respecto de que el mundo terminará siendo sostenible pero si hay una profunda confusión respecto de cómo ocurrirá eso; qué es lo que hay que hacer y qué papel juega lo que se conoce como RSE con todas sus variantes. Basados en una investigación que abarcó a 16 países pudimos detectar las tendencias relacionadas las cuales, cruzadas con las teorías más avanzadas y las prácticas sobresalientes por su innovación, nos permiten contar con pistas que no se limitan a reconocer la forma en que el mundo será finalmente sostenible sino en la información y el manejo de herramientas que nos permitirá liderar ese cambio y lograr lo que será beneficioso para todos.

> 14:00 hs

**220. HUMOR GRÁFICO** (Taller Croma)

Adelaido Brunancio [Argentina]  
31 de julio | 14:00 hs. | Cabrera 3641, planta baja | Aula B8

Un taller en el que vamos a ver tips para estimular la imaginación en momentos que no sale nada, la creación de personajes e historias para plasmar en cómics, todo esto en sólo 5 fáciles pasos.

Requerimiento de materiales: Lápices y marcadores de colores, lápiz negro, goma, etc.

**221. AFICHE EN SERIGRAFIA** (Taller Croma)

Cinthia Verónica Barolo | Laura Gimena Quiñones Álvarez [Argentina]  
31 de julio | 14:00 hs. | Cabrera 3641 | Aula 1.2

La intención de este taller es generar una herramienta más para todo aquel aficionado, estudiante o profesional del diseño que busque ampliar sus conocimientos, poder brindar un servicio más, o simplemente para quien busque generar un ingreso extra.

Requerimiento de materiales: Papeles, cartones, cartulinas, etc.

**222. CÁMARAS FOTOGRÁFICAS CASERAS** (Taller Croma)

Gisela Cukier [Argentina]  
31 de julio | 14:00 hs. | Cabrera 3641, planta baja | Aula B7

Se pueden construir cámaras de distintos formatos según la necesidad de un proyecto propio, lo cual habilita infinitos caminos en relación a la búsqueda personal, la experimentación y la construcción de una mirada única. El proceso de creación comienza con la confección de la herramienta, a través del ejercicio de prueba-error. Lo inesperado, el misterio, posibilitan una metodología de trabajo de búsqueda y permeabilidad. Se propone un espacio para experimentar, explorar y construir con la imagen fotográfica como forma de expresión y de comunicación.

Requerimiento de materiales: Cinta de papel, cinta aisladora negra, marcador indeleble negro, cutter, lápices y marcadores de colores, lápiz negro, goma, etc.

**223. ESCENAS COTIDIANAS** (Taller Croma)

Natalia Ariana Virgili [Independiente - Argentina]  
31 de julio | 14:00 hs. | Cabrera 3641, planta baja | Aula B11

La ilustración es un cuento, un relato; es el desarrollo de una pequeña historia, una anécdota. Es una instantánea de lo cotidiano en la que los personajes realizan una acción y en la que se detiene una determinada escena. En este taller, tomaremos como punto de partida una pequeña situación de lo cotidiano, algo que haya sucedido en los días previos, o algún recuerdo, para trabajarlo a partir de este pequeño registro y lograr condensarlo en una escena, donde se vea la interacción de los personajes a través del dibujo.

Requerimiento de materiales: Hojas, marcadores, lápices.

**224. ESTAMPANDO IDEAS** (Taller Croma)

Fernando Rodríguez Palavecino [Argentina]  
31 de julio | 14:00 hs. | Cabrera 3641 | Aula 1.1

En este taller nos proponemos dar un giro en la estampa, yendo hacia técnicas más artesanales y artísticas, con diseños de morfologías complejas a objetos simples, combinando técnicas con vinilo termotransferible sobre textil. ¡Te invitamos a planchar tu diseño en tu remerita!

Requerimiento de materiales: Soporte textil: remerita o pieza de tela, tejido, cuero, etc. Limpia, para aplicación del ejercicio. Cutter y/o tijera. Regla. Marcadores indelebles. Plancha de hogar.

**225. IN PIXELS** (Taller Croma)

Marcos Morales [Marcos Morales - Argentina]  
31 de julio | 14:00 hs. | Cabrera 3641, planta baja | Aula B4

El objetivo principal es que cada persona que asista aprenda a utilizar herramientas digitales para la producción de collages. Se ayudará a cada asistente a desarrollar una pieza guiándolo en el uso de las herramientas para poder potenciar sus capacidades creativas.

Requerimiento de materiales: Se sugiere llevar Laptop. Batería preferentemente cargada. Adobe Photoshop (cualquier versión).

**226. LETRAS ROBUSTAS. TALLER DE LETTERING**

**PICTÓRICO** (Taller Cromas)

**Natalia Elichirigoity** [Nathaus - Argentina]

**31 de julio | 14:00 hs. | Cabrera 3641, planta baja | Aula B2**

Explorar técnicas que sensibilicen la mirada (y la mano) y dejen fugar rasgos personales. Comenzando con lineamientos básicos para dibujar correctas piezas de lettering, apuntamos nuestro sentido creativo al uso de capas de color para lograr una pieza donde la palabra salte del papel y cree cierto volumen. El objetivo es alejarse un poco del lettering digital para dar rienda suelta a la intuición del pincel en la mano.

Requerimiento de materiales: Lápices y marcadores de colores, lápiz negro, goma, etc. Papel calco. 1 o 2 cartulinas, papel madera o cualquier papel de buen gramaje.

**227. LOBOS Y CAPERUCITAS. CREATIVIDAD &**

**ILUSTRACIÓN** (Taller Cromas)

**Leonardo Frino** [Leo Frino - Argentina]

**31 de julio | 14:00 hs. | Cabrera 3641, planta baja | Aula B3**

Transformar el vacío en algo más, no enfocarse en las respuestas sino más bien en las preguntas, para luego poder experimentar. Para esto, plantea la dinámica y la creatividad para contrarrestar bloqueos o los llamados "miedos a la hoja en blanco". Una vez resuelto esto, como ejercicio final y utilizando el cuento Caperucita Roja, se bocetarán los personajes con ciertas modificaciones, con la idea de obtener un bosquejo de proyecto editorial.

Requerimiento de materiales: Hojas, lápices, gomas de borrar, tijeras y demás útiles con los que se sientan cómodos.

**228. PAPER-CUT!** (Taller Cromas)

**Sabrina Saucedo** [Argentina]

**31 de julio | 14:00 hs. | Cabrera 3641, planta baja | Aula B10**

El taller se encuentra dirigido a jóvenes y adultos dentro del campo de las artes visuales y el diseño, que estén interesados en incursionar sobre las diversas formas de trabajo con papel como recurso plástico y soporte; sea que posean conocimientos o no sobre las distintas posibilidades que existen a la hora de trabajar con éste. En dicho taller el rol del papel será central, determinado como: material único/soporte. Al final de la cursada el alumno/a tendrá en su haber un bagaje de conceptos y técnicas sobre esta faceta inexplorada para emplear/relacionar en su propia obra.

Requerimiento de materiales: Cutter, tijeras base o plancha de corte, preferentemente tamaño A4 ó A3.

**229. RADIOGRAFÍA DE UN PERSONAJE** (Taller Cromas)

**Gabriela Alejandra Castro | Naida Jazmín Ochoa** [Rapsha.dg - Argentina]

**31 de julio | 14:00 hs. | Cabrera 3641, planta baja | Aula B9**

En este taller vas a poder experimentar el proceso básico de creación de un personaje que tenga características particulares a desarrollar por cada participante.

Requerimiento de materiales: Tijera, cutter, regla, lápices y marcadores de colores, lápiz negro, goma, etc. UHU. Superficie de corte (cartón de 3 mm o similar).

**230. MÁS ALLÁ DEL SHOW** (Invitado de Honor)

**Norberto Chaves** [Argentina]

**31 de julio | 14:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula Magna**

La conciencia cultural después de la posmodernidad.

> 15:00 hs

**231. NUESTRA FERIA DE DISEÑO**

**31 de julio | 15:00 hs. | Ecuador 933**

Estudiantes y egresados de la UP expondrán, promocionarán y venderán sus productos de diseño, presentando sus emprendimientos profesionales, en el marco del IX Encuentro Latinoamericano de Diseño, el 31 de julio y viernes 1 de agosto de 15 a 21 hs. Acceso libre y gratuito.

> 15:30 hs

**232. CINE. EN CÁMARA LENTA** (Conferencia)

**María Victoria Basile** [Facultad de Bellas Artes - UNLP - Argentina]

**31 de julio | 15:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 1.7**

Por el solo hecho de ralentizar la imagen, además del encuadre, la iluminación, la música, la cámara lenta en el cine ha brindado escenas de films de variada emotividad y dramatismo. El buen uso de esta técnica, dependiendo de la historia y de la imaginación de su director, brinda múltiples significados. El poder narrativo, visual y emocional de ese movimiento, fijó en el espectador escenas del cine inolvidables. Revivir el aporte estético, poético y literario que emana la elección de esta técnica. Analizar, debatir y disfrutar de su sentido para comprender el por qué de su utilización. Un encuentro en cámara lenta para intercambiar puntos de vista y conceptos propios del lenguaje audiovisual.

**233. COMO SER DISEÑADOR SIN PERDER EL ALMA, UNA ÉTICA DEL DISEÑO** (Conferencia)

**Rina Melconian** [Estudio Grafikk - Argentina]

**31 de julio | 15:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 1.3**

Se intenta tirar la primera piedra hacia cuestionamientos y críticas no hechas dentro del mundo del diseño y que tienen que ver con la ética del diseño. Somos responsables como diseñadores? Sabemos tomar decisiones basadas en buenas prácticas profesionales, según una ética y moral establecida en nuestra cultura?. La invitación es conocer el infinito mundo de la ética aplicada al diseño y generar pensamiento crítico frente a nuestro quehacer como diseñadores.

**234. COMUNICAR MODA. ENTRE EL DISEÑADOR Y CONSUMIDOR: LA MARCA** (Conferencia)

**Constanza Cubas** [Escuela de diseño y comunicación La Metro - Argentina]

**31 de julio | 15:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 4.2**

La comunicación de la imagen, valores y sentidos asociadas a las empresas de moda, se presentan hoy como un elemento determinante a la hora de definir ventas, aún mucho más que el propio producto. Actualmente se prioriza la comunicación de los aspectos simbólicos de las marcas, que inciden sobre

la percepción y valoración que los consumidores tienen sobre esta. Las empresas de moda, a la hora de establecer un diálogo con sus potenciales clientes, centran la construcción del mensaje en lo intangible o aspectos abstractos: "La marca". Lo que se le propone al consumidor no es que solamente adquiera una remera sino, un estilo de vida, una experiencia y ciertos valores.

**235. CREACIÓN DE PICTURE BOOKS DIGITALES INTERACTIVOS DESDE INDESIGN** (Conferencia)

**Robert Javier Aráuz Palma** [Medios Ediasa - Ecuador]

**31 de julio | 15:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 4.1**

InDesign ha ido mucho más allá de las publicaciones impresas y ha entrado en el campo de la interactividad con el usuario y para ello se basa en estándares internacionales para publicar contenidos swf y html. Creación de libros digitales y portafolios sin utilizar códigos de programación de una manera sencilla y creativa utilizando medios alternativos como InDesign aplicando estilos gráficos personalizados, ahorrando gran cantidad de tiempo dejando de programar.

**236. DISEÑANDO UN MODELO DE NEGOCIOS: CANVAS** (Conferencia)

**Richard Campillay** [LeoLeo - Chile]

**31 de julio | 15:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 1.2**

¿Cómo construir un buen modelo de negocios para tu idea? ¿Qué entendemos por modelo de negocios? ¿Cómo construirlos? ¿Casos exitosos? A partir de estas cuatro preguntas, esbozaremos los pilares razonables para no estar como simples observadores, analistas de los medios o empleados de una empresa, sino para crear nuestras propias instituciones. Hemos visto como los modelos de los negocios de la prensa tradicional e industria periodística comienzan a ser sustituidos por nuevos canales de comunicación digital que han ido mejorando las salas de redacción de la prensa escrita, mientras otras desafían con los antiguos modelos aferrarse lo que hasta hace poco era imposible de pensar.

**237. EL PERFIL DEL DISEÑADOR Y SU INCAPACIDAD PARA EL NEGOCIO** (Conferencia)

**Jorge Piazza** [redargenta - Argentina]

**31 de julio | 15:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 3.1**

Por qué nos cuesta convertir al diseño en un negocio. La capacitación del diseñador gráfico hoy en día tiene una importante falencia producto de desconocer cual es la salida laboral más usual. El 95% de los estudiantes de diseño se proyecta como profesional independiente, eso significa que van a tener que conformar una empresa (aunque más no sea unipersonal), y por consiguiente no solo deben saber diseñar, sino también, llevar a cabo la gestión de su propio estudio.

**238. LLEVAR AL CLIENTE HACIA LA DECISIÓN CORRECTA: VENDER NUESTRA IDEA** (Conferencia)

**Claudia Gonzalez** [Incanta S.A. - Paraguay]

**31 de julio | 15:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 3.2**

La relación entre el cliente y el publicista, ya sea del área grá-

fica, comercial, audiovisual, de una agencia grande o siendo profesional independiente, siempre ha sido complicada, por venir de mundos diferentes. Buscamos facilitar el entendimiento, forjar una relación de mucha confianza, para lograr que lo que nosotros proponemos, sea aceptado.

**239. LOS PERIÓDICOS LATINOAMERICANOS, SU HISTORIA Y DISEÑO** (Conferencia)

Luis Acosta [Argentina]

31 de julio | 15:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 3.4

Una recorrida por la historia de los periódicos impresos de America Latina, desde el siglo XIX a hoy. Nacimiento, tirada, estilos de redacción y formato grafico. Públicos al que van dirigidos. El paso al color. El surgimiento de la infografía. Los cambios en la entrada al siglo XXI. La actualidad y desafíos a enfrentar.

**240. MARCO LEGAL PARA TU EMPRENDIMIENTO DE DISEÑO** (Conferencia)

María Florencia Carpena [UCSE/ UMSA - Argentina]

31 de julio | 15:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 1.5

Todo lo que se debe saber sobre la organización formal de un proyecto: sociedades, aspectos del derecho laboral, contratos, registros de marcas y derechos de autor.

**241. PASAJES DEL PAISAJISMO FOTOGRÁFICO** (Conferencia)

Iván Castro [Ivan Castro Guatemala - Guatemala]

31 de julio | 15:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 1.4

Empuja nuestras ganas de salir y lograr imágenes espectaculares con herramientas de última, que cambian tu vida y la forma de ver la fotografía y el paisaje. Todo un mapa para que puedas desarrollarte como fotógrafo paisajista. Aquí el egoísmo se quedó en casa y nos quedamos cortos si te decimos que no vas a parar de reírte.

**242. PROCESOS PROYECTUALES EN ESTRATEGIAS DE DISEÑO NO-LINEALES** (Conferencia)

Santiago Miret [Argentina]

31 de julio | 15:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 3.3

El enorme avance que representó el descubrimiento de ecuaciones diferenciales, sentó las bases definitivas de la ciencia clásica. Luego, la ciencia daría con el hecho de que el universo es un tejido complejo de estructuras no-lineales. El término no-lineal refiere a sistemas en donde la información de entrada, no tiene un correlato de causa y efecto con la de salida. Los sistemas no-lineales tienden a ser indeterminados. La aplicación de este concepto al diseño, apoyado por el actual avance en materia de software paramétrico, parece ser el modo más indicado para abordar el actual paradigma de la complejidad.

**243. PRODUCCIÓN DE IMÁGENES DE SÍNTESIS PARTIENDO DE UN MODELO TEÓRICO** (Conferencia)

Diana Guzmán López | Jorge Castillo Morquecho

[Universidad Autónoma Metropolitana Xochmilco - México]

31 de julio | 15:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 4.5

Se trabajarán imágenes de síntesis (digitales), a partir de un modelo teórico generativo y analítico. Tres son los puntos de partida relevantes: el cerebro humano, el DNA y la biología de la diferenciación que sirvieron de base. Las imágenes resultantes de éste proceso, no son imágenes sin sentido ya que el modelo abarca reflexión acerca del contexto y de los procesos relevantes, a la vez que se cuida la calidad. Se puede partir de fotografías o de una pantalla en blanco e ir haciendo transformaciones y cambios que le den otro sentido a las imágenes resultantes.

**244. ANÁLISIS DEL ENTORNO Y PROPUESTA DE DISEÑO PARA LA CIUDAD CREATIVA DIGITAL** (Conferencia)

Alejandro Briseño Vilches | Juan Ernesto Alejandro Olivares Gallo [México]

31 de julio | 15:30 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 5.5

Este proyecto esta centrado en una investigación aplicada, la primera etapa consiste de un análisis de sitio y propuesta gráfica e industrial incorporando las nuevas tecnologías creando un sistema de información inteligente para transitar con una mayor facilidad en una zona del centro de la ciudad de Guadalajara Jalisco, México denominada Ciudad Creativa Digital.

**245. CUESTIÓN DE PIEL: TEXTURAS EN LA ARQUITECTURA Y LA MODA** (Conferencia)

Gerardo Martín Pérez Gutiérrez | Virginia Del Pino

[Mutate - Uruguay]

31 de julio | 15:30 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 7.9

La arquitectura y la moda presentan paralelismos que generan nuevas herramientas de estudio y análisis. Ambas disciplinas se nutren mutuamente y expanden nuestro campo de ideas. Nos enfocamos en las texturas de la indumentaria y de las edificaciones contemporáneas. Se presentan ejemplos de arquitectos y diseñadores que utilizan la superficie como forma de expresión y comunicación de conceptos como Herzog & De Meuron en la Arquitectura o Paco Rabanne en la Moda.

**246. EL JUGUETE Y SU RELACIÓN CON LOS ESTEREOTIPOS DE GÉNERO** (Conferencia)

Hector Luevano | Martha Patricia Zarza Delgado

[UAEM - México]

31 de julio | 15:30 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 5.6

El presente documento muestra un breve análisis de los elementos gráficos y literarios en la imagen de los juguetes que más consumen los niños mexicanos, con la finalidad de identificar los mensajes negativos de género que muchos de estos juguetes envían. Además de evidenciar las valoraciones sociales de género que a partir de estos objetos se promueven, la intención primordial es que eventualmente se logren establecer ciertos lineamientos, consideraciones y sugerencias para el diseño de juguetes neutros o andróginos.

**247. LA REGLAMENTACIÓN DEL EJERCICIO PROFESIONAL** (Conferencia)

Myriam Rodriguez | Jorge Humberto Ramos |

María Alejandra Uribio [Facultad de Artes - Argentina]

31 de julio | 15:30 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 4.9

Recordando el inicio de la historia humana y su necesidad progresiva de superarse observamos que en la actualidad se hace imprescindible conocer los aspectos organizativos y legales de la profesión que se elige para ejercer. En el campo del diseño nos encontramos con una legislación Nacional, Provincial y Municipal, Códigos de Planeamiento Urbano, etc. Y conforme a los requerimientos de las características ambientales y necesidades de los usuarios. Esas normas se encuadran en los ámbitos del ejercicio técnico, de la ética, alcanzando también el aspecto jurídico que contempla la realización del trabajo y la relación laboral al trabajador del diseño.

**248. MARCAS SEE: SEGUIDORAS, EVOLUCIONADAS, ESTRATÉGICAS** (Conferencia)

Gabriel Bernal Garcia [Escuela de Artes y Letras Institución Universitaria - Colombia]

31 de julio | 15:30 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula SUM

Los conceptos de gestión, identidad e imagen de marca, se aplican en la industria del diseño, la publicidad, la comunicación y el mercadeo. Los expertos en el tema direccionan las estrategias para obtener el mejor posicionamiento de cada producto en los grupos objetivos. A través de estrategias online y medios digitales, el SEO y SEM miden el posicionamiento en el mundo digital; en mercados especializados e inteligentes como los actuales, es importante determinar cuál marca brinda mayor garantía de posicionamiento, cuál genera mayor valor agregado y comercialmente mayor valor empresarial. El estrategia y la empresa deciden la ruta marcaría.

**249. PRIMERO PIENSO, LUEGO CONSUMO** (Conferencia)

Lucia Lopez | Soledad Naya [Alter estudio - Uruguay]

31 de julio | 15:30 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 3.9

La responsabilidad ética y productiva del diseñador consumidor. La concepción del diseño como tal y los sistemas de producción y consumo están en plena etapa de transformación. Esta transformación que ha comenzado a acelerarse en la década de los 80, nos posiciona hoy como diseñadores en un lugar clave para difundir los nuevos paradigmas del diseño, paradigmas que presentan a los modelos sustentables como los nuevos modelos de acción. Pero, ¿Estas tendencias proyectuales son coherentes con nuestros comportamientos de consumo?

**250. SUSTENTABILIDADE E JOALHERIA: INOVAÇÃO E DIFERENCIAÇÃO** (Conferencia)

Silvia Rosa Blumberg [Arte Coletiva - Brasil]

31 de julio | 15:30 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 6.7

O designer contemporâneo tem o desafio de apresentar trabalhos que levem em consideração a situação de escassez material do planeta. Profissionais de todas as áreas devem entender e interpretar as possibilidades de desenvolver ideias e produtos que correspondam a ética da sustentabilidade. Apresentar linhas gerais das práticas sustentáveis que um designer necessita conhecer e aplicar em suas atividades

cotidianas pessoais e profissionais. Facilitar a visitação e identificação de materiais e formas inusitadas que facilitam o desenvolvimento de projetos inovadores e despertam curiosidade e desejo no novo consumidor.

**251. UNA PRENDA. UNA PALABRA** (Conferencia)  
**María Cecilia Guarás** [Nacha Management - Argentina]  
**31 de julio | 15:30 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 2.9**

Uno de los principales actores en la escena en que el cuerpo se viste o se desviste, es el espejo. El espejo es la mirada que quizás tenemos sobre los demás pero reflejada en uno mismo, para ensayar entonces una hipótesis sobre cómo el 'otro' podría vernos, o qué podría llegar a causar nuestra presencia con todos nuestros signos, en un "momento" social. El espejo son nuestros ojos, no necesariamente sobre nosotros mismos, sino también sobre los otros, puesto que los miramos con la misma mirada, la misma carga conceptual y cultural. La impresión que tenemos de 'otro', a veces no es más que nuestra propia mirada.

**252. VISTIÉNDONOS CON TECNOLOGÍA A TRAVÉS DEL DIY** (Conferencia)  
**Sebastián González** [DisMod Ltda. - Chile]  
**31 de julio | 15:30 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 1.9**

El uso casi indispensable de aparatos tecnológicos para comunicarnos, expresarnos, trabajar o estudiar, plantea una nueva forma de portarlos. Por eso el vestuario y la tecnología se unen por primera vez, nace un nuevo concepto en el mundo llamado wearable technology o tecnología vestible, y que busca satisfacer esa necesidad y/o deseo en las personas. Se expondrá esta tendencia mundial de la tecnología vestible, y como comenzar un proyecto con la práctica del DIY (Do It Yourself) o "Hágalo usted mismo", con software y hardware libre disponible para todos.

**> 16:00 hs**

**253. OBRA COMO CURADOR** (siendo arquitecto y artista)  
(Invitado de Honor)  
**Gaspar Libedinsky** [Argentina]  
**31 de julio | 16:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Auditorio**

La experiencia como curador del también arquitecto y artista plástico que ha estudiado en Londres y ha diseñado con el mismo rigor obras mínimas de la escala de un par de pantuflas o monumentales como el obelisco porteño y el Parque High Line de Nueva York. Su obra opera en el espacio público y privado mediando entre la escala urbana y la intimidad del cuerpo.

**254. DISEÑO SIN FRONTERAS - PANEL DE APERTURA** (Conferencia)  
**31 de julio | 16:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula Magna**

Diseño sin Fronteras es un espacio de difusión, vinculación e inspiración para emprendedores de industrias creativas. Conectamos a emprendedores y proyectos de alto impacto con aceleradoras, incubadoras, pares y potenciales socios estratégicos. En el Panel de apertura expondrán: ENDEAVOR | Ma-

Julia Bearzi + WAYRA | Lorena Suárez + NXTPLabs | Maca Lara Dillon + BA Emprende | Mariano Mayer.

**> 17:00 hs**

**255. ASPECTOS FORMALES BÁSICOS PARA INICIAR UN EMPRENDIMIENTO** (Conferencia)  
**Alicia F. Rosa** [Intertexto Consultora Cultural - Argentina]  
**31 de julio | 17:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 3.3**

¿Debo inscribirme ante los organismos de control, a pesar de no tener demasiados ingresos? ¿Es conveniente? ¿Ante qué organismos debo inscribirme? Voy a realizar mi emprendimiento con un socio, ¿debemos inscribirnos los dos? ¿Conformamos una sociedad o lo hacemos en forma independiente? Nuestro emprendimiento tiene una veta social y comunitaria, ¿Podemos obtener exenciones por eso? Y si contrato a alguien que me ayude en mi emprendimiento, ¿Debo inscribirlo en algún organismo? ¿Cuáles son los costos de su inscripción? Todos estos temas, y muchos más, para que sepas cómo formalizar tu emprendimiento.

**256. CITY MARKETING: UMA ESTRATÉGIA PARA AS CIDADES** (Conferencia)  
**Luiza Macedo** [Brasil]  
**31 de julio | 17:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 3.2**

Como transformar a imagem de uma cidade para que as pessoas se identifiquem com a mesma? O conceito de branding para marcas também pode ser aplicado para as cidades, através da utilização da gestão da imagem do lugar utilizando uma estratégia de inovação econômica, comercial, social, cultural e política. City marketing é a promoção de uma cidade com o objetivo de estimular determinadas atividades que possam surgir no local.

**257. COMERCIALIZACIÓN EXITOSA. CÓMO VENDER UN PRODUCTO** (Conferencia)  
**Fabian Espinola** [Consultora Estrategica Fabian Espinola - Argentina]  
**31 de julio | 17:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 3.1**

Detectar las necesidades o el valor que se agrega en términos del mercado objetivo; desarrollar el análisis de productos sustitutos, similares y complementarios; definir los límites de la oportunidad, realizar una propuesta de un servicio/producto diferencial. Analizada la dinámica competitiva del negocio e identificado el segmento del mercado objetivo al que se dirige podremos disponer de números concretos que permitan sustentar la oportunidad de negocios que se presenta desde el punto de vista de la demanda.

**258. CÓMO IDENTIFICAR Y LEER UNA TENDENCIA** (Conferencia)  
**Clarisa Ana Físicaro** [Argentina]  
**31 de julio | 17:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 1.2**

En la actualidad las tendencias constituyen una parte fundamental del panorama psicológico, físico y emocional de cada uno de nosotros. Identificándolas o utilizándolas para anticipar lo nuevo y lo próximo empezaremos a entender aquello que

mueve y motiva a los consumidores. Esto puede marcar la diferencia entre un producto o diseño que se vende y otro que languidece en la estantería. Desarrollar la habilidad para entender y seguir la trayectoria de las tendencias, así como para utilizarlas a la hora de sustentar una investigación, un diseño o el desarrollo de un producto.

**259. DIFUNDIR CREATIVIDAD EN EL CONTEXTO DE LOS NUEVOS MEDIOS: EL CASO MUYRICOTODO\*** (Conferencia)  
**Ariel Ireneo Chavez** [Ariel Ireneo Chavez - Argentina]  
**31 de julio | 17:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 4.5**

Analizar algunas estrategias desde las cuales abordar la difusión de los hechos artístico-culturales autogestionados, con el fin de comprender en qué medida los nuevos medios pueden ser herramientas cómplices de un nuevo comportamiento de consumo visual. Se desarrollará el caso muyricotodo\*, un proyecto cultural online formado por artistas y profesionales de la comunicación cuyo objetivo es difundir conocimientos y novedades sobre el campo artístico y gráfico, principalmente proyectos autogestionados y sustentables.

**260. ENCONTRANDO TU VOZ CREATIVA COMO DISEÑADOR DE MODAS** (Conferencia)  
**Noemí Orozco** [LUCUMA Knitwear by Noemi Orozco - Estados Unidos]  
**31 de julio | 17:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 1.7**

Cómo encontrar tu voz/visión como diseñador de modas. Enfocar tu energía para encontrar tu punto de inspiración. Editar tu visión en diseños para ofrecer un producto nuevo y único.

**261. LA GESTIÓN COMERCIAL DEL DISEÑADOR GRÁFICO** (Conferencia)  
**Carlos Andreatta** [Argentina]  
**31 de julio | 17:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 4.2**

Todo diseñador gráfico es un emprendedor y los comienzos no suelen ser fáciles, fundamentalmente para comenzar a desarrollar una actividad tan compleja. Hoy el mercado del diseño comienza a ampliarse y brinda muchas oportunidades en este campo, pero ¿Cómo introducirse? ¿Cómo hacerme conocer? ¿Cuánto debo cobrar un trabajo? ¿Cómo hago cuando para cobrar un trabajo? ¿Qué debo hacer cuando no me pagan?

**262. MODELADO 3D PIEZAS MECÁNICAS, DE MOBILIARIO Y ARQUITECTÓNICAS** (Conferencia)  
**Edwin Alberto Moreno Jaimes** [Universitaria de Investigación y Desarrollo UDI - Universidad Pontificia Bolivariana - Colombia]  
**31 de julio | 17:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 1.3**

Utilizaremos sketchup para crear, modificar y compartir todos los modelos en 3D que nos podamos imaginar de una manera sencilla y rápida. Ésta es una herramienta muy útil para aquellas personas que recién incursionan en el mundo de los diseños 3D, debido a su sencillez y rapidez en el trabajo, lo que implica no tener mayores conocimientos de modelación, únicamente necesita algo de ingenio.

**263. OBSERVAR Y MIRAR, NADA QUE VER** (Conferencia)

**Victor Città Giordano** [Città Giordano Arquitectura y Diseño - Argentina]

**31 de julio | 17:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 1.4**

Intentemos descubrir aquella cualidad de observadores y dibujantes natos que tenemos y que, por diferentes causas, a lo largo de la vida, dejamos de desarrollar y la mayoría finalmente abandona. La observación como herramienta de descubrimiento y de estudio a través del dibujo.

**264. PINTURA Y DISEÑO GRÁFICO, PARALELISMOS Y ENTRECRUZAMIENTOS** (Conferencia)

**Nicolás Amoroso Boelcke** [Universidad Autónoma Metropolitana - Argentina]

**31 de julio | 17:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 3.4**

El proceso de diseño gráfico que se desarrolla en el plano encuentra algunos aspectos similares con los presupuestos en los que concurre la pintura, pero se aleja de ella en tanto presenta una configuración distinta por la diversidad de los elementos intervinientes. Cada uno de ellos tiene su propio sistema de existencia. En primer lugar, la tipografía que es la portadora del mensaje y muestra un sentido abstracto en lo formal, ligado a lo geométrico. Convive con la ilustración que puede tener diversas técnicas pero que en lo general está ligada a lo figurativo. Cada uno reclama su propio sistema signico ubicando su contexto espacial que puede resultar contrapuesto al otro. Complementando a esos dos momentos fundamentales del intento comunicacional por medios gráficos existe un conjunto de elementos que intervienen en la espacialidad tanto desde lo decorativo como desde lo conceptual. Una propuesta de articulación que encuentra su sustento en la idea a transmitir al conseguir organizar y dar coherencia a cuestiones que tienden a la dispersión

**265. TEJIENDO REDES: CLAVES PARA DESARROLLAR UNA RED DE CONTACTOS EFECTIVA** (Conferencia)

**Alejandra Bello** [Mundo Bello | comunicación + desarrollo creativo de proyectos - Argentina]

**31 de julio | 17:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 1.5**

Las relaciones que establecemos profesionalmente y la confianza que generamos integran nuestro capital social. En esta red de contactos se encuentran muchas de las oportunidades de desarrollo para nuestro proyecto o emprendimiento. Por esta razón, cultivar y expandir nuestra red de contactos es un aspecto fundamental en la comunicación y venta de servicios. Las claves y los criterios para tejer tu red de contactos de manera efectiva y las bases para el diseño de una estrategia de Networking que potencie el desarrollo profesional y las oportunidades laborales de los participantes.

**266. USO EFICAZ DE TECLAS RÁPIDAS EN ILLUSTRATOR** (Conferencia)

**Luis Lopez Jubin** [Hastaller Comunicación Visual - Uruguay]

**31 de julio | 17:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 4.1**

El uso eficaz de las teclas rápidas y las acciones de Illustrator se hace fundamental para aumentar la productividad y poder

desarrollar tanto un estilo propio como para derribar las barreras de nuestra creatividad, ya que el poder trabajar rápido y sin pausas nos permite un mayor flujo de trabajo. Dominando estas técnicas podemos optimizar nuestro tiempo de trabajo hasta en un 70%, lo cual genera más tiempo para la creatividad, el desarrollo de nuestras propias técnicas y nos posiciona como mejores profesionales.

**267. IMPACTO E SUSTENTABILIDADE AMBIENTAL NO HABITAT HUMANO** (Conferencia)

**Glaucus Cianciardi** [Centro Universitário Belas Artes - Brasil]

**31 de julio | 17:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 6.7**

O impacto e a sustentabilidade ambiental ao longo de 20.000 anos da historicidade do habitat humano nas questões que tangem a produção arquitetônica e dos seus interiores; e a forma pela qual o desacoplamento humano da natureza propiciou uma vantagem competitiva deste sobre os demais animais de seu ecossistema.

**268. CONTAR LO MEJOR DE UNO SIN ABRIR LA BOCA** (Conferencia)

**Eugenia Aryan** [Universidad de Palermo - Argentina]

**31 de julio | 17:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula SUM**

En el mundo de la moda, las primeras impresiones cuentan de verdad. Es vital identificar las principales características que debe cumplir el portfolio de un diseñador de indumentaria para seducir a un potencial empleador en una entrevista laboral. ¿Cómo diseñar una carpeta de trabajos que describa al profesional en sus fortalezas, demostrando las habilidades y conocimientos que ha construido, identificando sus aptitudes y proponiendo un recorrido por los campos que ha explorado en su carrera universitaria? Un recorrido por diversas propuestas para el planteo de la carta de presentación en lenguaje visual.

**269. DISEÑO INDUSTRIAL HACIA NUEVOS CONCEPTOS PARA SISTEMAS DE EFICIENCIA ENERGÉTICA** (Conferencia)

**Marcelo Alexis Cifuentes Villagran** [Chile]

**31 de julio | 17:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 5.5**

El problema de la generación de energía y su consumo, es hoy uno de los ítems más complejos, importantes y transversales de la humanidad, y hoy golpea como realidad directamente a la industria y a la urbe. En el marco de este tema contingente, el Taller Profesional de Diseño Industrial del último año de la escuela de Diseño de DUOC UC, Sede San Andrés, Concepción, Chile, plantea el desafío de establecer y proponer nuevos conceptos de eficiencia energética, orientados a procesos industriales, pero que tengan valor y variantes de posicionamiento también en lo urbano y/o doméstico, todo dentro del marco del "1er concurso nacional de innovación en eficiencia energética orientada a la industria",

**270. DISEÑO SIN FRONTERAS - PRESENTACIÓN DE PROYECTOS SELECCIONADOS | TU IDEA EN 7 MINUTOS**

**31 de julio | 17:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula Magna**

Se presentarán ideas, proyectos, productos, propuestas o negocios innovadores en 7 minutos con el objetivo de vincularse con posibles socios, proveedores o clientes para los proyectos. El objetivo de este espacio es dinamizar la participación activa, la vinculación y el networking de estudiantes, profesionales independientes, estudios de diseño y agencias creativas de América Latina.

**271. GRÁFICA ENGAÑOSA: ANÁLISIS DE PROPUESTAS GRÁFICAS COMO SOPORTE DE PROYECTOS** (Conferencia)

**Pablo Gustavo Pérez** | **Gerardo Abel Castro** [Perez Calamari diseño - Argentina]

**31 de julio | 17:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 1.9**

Para la presentación de un proyecto de diseño industrial es necesario elaborar propuestas gráficas a modo de comunicación visual. Es necesaria una reflexión acerca de la pertinencia y fidelidad de los recursos empleados para la gráfica y los límites éticos elementales que se tienen que considerar en nuestra intención de persuadir a los destinatarios de las mismas. Incorporar conceptos que permitan identificar desajustes de comunicación que pudieran ser considerados poco éticos, enmarcándose dentro de lo que denominamos como "gráfica engañosa". Se reflexionará a cerca de representaciones gráficas de proyectos de diseño.

**272. LA METÁFORA, UN PUENTE DE ESTRUCTURA LINGÜÍSTICA Y VISUAL** (Conferencia)

**Esmeralda Itzel Alvarez Contreras** [México]

**31 de julio | 17:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 5.6**

Se presentará la función de la metáfora como un puente de comunicación entre la estructura lingüística y la representación de estructura visual. Al ser un recurso de sentido figurado, la metáfora es capaz de llevarnos a nuevos campos de conocimientos, de ciencia o de inferencias en aplicaciones gráficas de transmiten un mensaje eficiente vinculando y traduciendo la emisión lingüística ante la representación gráfica.

**273. LA MODA, EL CUERPO Y EL PENSAMIENTO CONTEMPORÁNEO** (Conferencia)

**Claudia Patricia Zuluaga García** [Corporación Unificada de Educación superior CUN - Colombia]

**31 de julio | 17:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 3.9**

Los sesenta y su influencia en el siglo XXI. Una búsqueda en los comportamientos de una juventud que revolucionó el mundo con sus pensamientos, actitudes, expresiones y moda como parte de su filosofía. Visto desde la Psicología, la Sociología, la Publicidad y la Semiótica, ciencias que se emplean como instrumentos para catalogar el porque de esas estéticas se ven de nuevo en el siglo XXI. Por qué las macro tendencias globales vienen utilizando las denominaciones de new chic, new hippie, y otras como artesanía, ancestro que se ligan a una postura y pensamiento muy de la contracultura hippie.

**274. LOS MATERIALES COMO PUNTO DE PARTIDA** (Conferencia)

**Gabriel Pires Mateus** [GRUBA - Argentina]

**31 de julio | 17:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 5.9**

Reflexionar sobre la posibilidad de proyectar con bajo impacto ambiental, utilizando tecnologías existentes en la región, planeando la elección de materiales como punto de partida y el estudio de sus propiedades para entender la tecnología más pertinente a cada caso.

**275. SOMOS CREATIVOS, ¿CÓMO MEJORAMOS?**

(Conferencia)

**Fernando Luis Asencio Candia** [Televisión Nacional de Chile / Universidad Tecnológica de Chile Inacap - Chile]

**31 de julio | 17:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 4.9**

Dentro de lo instantáneo de nuestros tiempos y la rapidez de los medios, se nos olvidó lo que es la creatividad, todo es copia. Creatividad es generar un producto nuevo con la combinación de diversas variantes. Existen personas más creativas que otras y no es que sean mágicas si no que manejan muy bien el cerebro y su entorno, es aquí donde vamos a tratar de resolver todas las dudas con respecto a este tema con ejercicios de percepción y aventura.

**276. STORYTELLING, FABRICANDO HISTORIAS**

**Y FORMATEANDO MENTES** (Conferencia)

**Nicolas Sorrivas** [Universidad de Palermo - Argentina]

**31 de julio | 17:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 2.9**

Surgida como herramienta de marketing en la década de los 90, el Storytelling hoy, atravesado por las redes sociales, se transforma en la solución posible para convertirnos en nuestros propios jefes de prensa a la hora de emprender nuestro camino profesional, ir en busca de trabajo o, simplemente, difundir nuestra actividad artística. Una historia lo suficientemente potente para adquirir esos superpoderes que nos conviertan en nuestro alter ego, ocultando al menos por un instante, a nuestro Clark Kent nativo. Una serie de tips para subrayar en nuestra vida común y corriente aquellas pequeñas anécdotas que nos convertirán en personajes. Por qué twitstar no se nace, se hace.

> 18:00 hs

**277. 3D PUZZLE** (Taller Croma)

**Franco Basualdo** [Argentina]

**31 de julio | 18:00 hs. | Cabrera 3641, planta baja | Aula B4**

En este taller se explica de forma introductoria el proceso de creación de figuras en 3 dimensiones desarrolladas con papel (papercraft), mediante la creación de modelos virtuales en 3D y su posterior reproducción mediante la unión de piezas en 2 dimensiones. Tendrá un breve recorrido sobre el mundo del desarrollo de modelos 3d y sus conceptos básicos (polígonos, texturas, proyecciones planares), para la creación de los mismos, seguido de la proyección de este sobre una superficie, el armado de piezas para ensamblar y tips de montaje sobre el objeto real. El taller propone el aprendizaje de 2 técnicas o caminos para llegar al resultado final. Los tips en la elección de materiales y el correcto uso de cada una de las herramientas integrantes del proceso. Los asistentes al taller terminarán el mismo desarrollando un objeto 3d de papel utilizando las técnicas aprendidas en el taller.

Requerimiento de materiales: Cutter, tijera, regla (preferente-

mente metálica), adhesivo de contacto, uhu o la gotita. Superficie de corte de unos 30cm de lado (cartón de 3 mm o similar).

**278. COMIC AUTOBIOGRÁFICO** (Taller Croma)

**Juan Pablo Diaz** [Argentina]

**31 de julio | 18:00 hs. | Cabrera 3641, planta baja | Aula B9**

A través del cómic autobiográfico el artista representa un suceso ocurrido en su día, centrándose a veces en momentos importantes y otras veces en los cotidianos. Un diario ilustrado donde expresa lo que siente y vive. En este taller serás el protagonista de tu propia historieta. El punto de partida será recordar algo que te haya sucedido en el día, alguna anécdota o recuerdo. Trabajaremos sobre la escena que hayas elegido utilizando el lenguaje del cómic.

Requerimiento de materiales: Hojas, microfibras, lápices, goma, regla.

**279. CREACIÓN DE PERSONAJES KAWAII** (Taller Croma)

**Carlos Higuera** [Pixelboy - Colombia]

**31 de julio | 18:00 hs. | Cabrera 3641, planta baja | Aula B11**

Realizaremos un taller de creación de personajes donde aprenderemos los procesos creativos formales y estéticos para ilustrar y aplicar los diseños al objeto. En el taller hablaremos del contexto histórico y los orígenes de esta corriente visual, pasando a la evolución de la ilustración kawaii a la práctica en el medio editorial y multimedia.

Requerimiento de materiales: Lápiz, borrador, hojas A4, fibras o marcadores, papeles de colores, tijeras y pegamento.

**280. CTRL+C / CTRL+V** (Taller Croma)

**Catalina Schliebener** [Chile]

**31 de julio | 18:00 hs. | Cabrera 3641, planta baja | Aula B7**

Se propone introducir y acercar a los participantes a la historia y práctica del Collage, analizando las obras de sus principales exponentes históricos y contemporáneos y su relación con operaciones afines en otras disciplinas como la literatura, el cine o la música (cut-up por ejemplo). A partir de este análisis se propondrá a los talleristas ejercicios específicos de composición en donde cada uno desarrollará un proyecto particular ligado a sus intereses y procesos.

Requerimiento de materiales: Revistas, papeles de diversos colores y texturas, tijeras, pegamento en barra.

**281. DIBUJO Y DISEÑO PARA TATTOO** (Taller Croma)

**Belén Paineñil** [Argentina]

**31 de julio | 18:00 hs. | Cabrera 3641, planta baja | Aula B8**

Aprender a componer un diseño tomando como estructura y lienzo el cuerpo humano. Anatomía general. Entender como es la estructura geométrica del cuerpo para lograr que el diseño sea adecuado para la zona a trabajar y decorar. Como componer un diseño. Boceto, estructura, reglas de composición, ejes, luces, sombras, figura y fondo. Entrenamiento de la observación. Color. Reglas de composición del color y tipos de colores para diversos tonos de piel.

Requerimiento de materiales: Lápiz hb, goma blanca, hojas

blancas A4, acuarelas, hojas acuarelables, pinceles, lápices de colores, hojas de calcar, fibrones, microfibras.

**282. MUÑECOS CON SELLO PROPIO** (Taller Croma)

**Juan Manuel Gorjon** [Argentina]

**31 de julio | 18:00 hs. | Cabrera 3641, planta baja | Aula B2**

En este taller se abordarán técnicas estimulantes para la creatividad. Brindaremos diferentes herramientas y un abanico de posibilidades para que cada uno pueda diseñar y fabricar su propio muñeco. Contenidos: Del Garabato a la Idea, bocetado a mano. Juegos disparadores de la imaginación. Detección de la idea viable, diseño y confección de muñecos. Presentaremos diferentes materiales para rellenar, que se adecuan a diferentes resultados.

Requerimiento de materiales: Lápices y marcadores de colores, lápiz negro, goma, etc. Hojas tijera hilo (blanco, negro, colores a elección) aguja para coser a mano. Botones, retazos de tela lentejuelas, dijes (bijouterie en mal estado), para reciclar.

**283. SERIGRAFÍA SOBRE TELA** (Taller Croma)

**Silvana Casuccio | Agustina Rozenwasser** [Argentina]

**31 de julio | 18:00 hs. | Cabrera 3641 | Aula 1.1**

Este taller teórico y práctico de la milenaria técnica gráfica, introduce a la impresión sobre tela y papel. Comenzando por la historia de la serigrafía, ir conociendo los distintos usos y aplicaciones. El taller propone a partir del desarrollo y explicación de las distintas instancias necesarias para llevar a cabo éste proceso. Desde la confección del boceto, insolado, y estampado. El objetivo del taller es fundamentalmente la experimentación del estampado en distintas telas y tintas.

Requerimiento de materiales: Delantal. Trapos, hojas para bocear, marcadores negros. Hojas, telas y remeras para estampar.

**284. SOLO ALGUNOS CORTES. DEL GARAVATO AL**

**STENCIL** (Taller Croma)

**Tavo Bernal Bernal** [garavato - Colombia]

**31 de julio | 18:00 hs. | Cabrera 3641, planta baja | Aula B3**

En el mundo del Street Art encontramos innumerables formas de expresión con multiplicidad de técnicas. Una de ellas y de la cual es propósito este taller es el stencil, que hoy gracias a la tecnología nos permite dar a conocer y llegar a más público a través de un clic. Nos confiamos y abandonamos lo artesanal de cortar, errar y pegar para entregar nuestro trabajo y esfuerzo a una máquina para obtener una plantilla en negativo, que finalmente es una vía para plasmar una idea visual, en forma de expresión estética, poética o revolucionaria. Dentro del taller, aprenderemos y compartiremos una forma de desarrollar plantillas para Stencil a varias capas, tomando como base una foto en blanco y negro e interviniéndola con ilustración, para luego plasmarla sobre un material. Generar cada capa en plantillas de fondo, iluminación, sombras y definición. Requerimiento de materiales: Cúter, 3 o 4 lápices de colores, cartulina blanca, hojas calcar, cartón o superficie para corte. Vasos plásticos para agua.

**285. TIPOS CORPÓREOS: HACER LETRAS CON PAPEL**

**DE DESCARTE** (Taller Croma)

**Mariela Monsalve** [Argentina]

**31 de julio | 18:00 hs. | Cabrera 3641, planta baja | Aula B10**

Explorar lúdicamente los límites de la creación de letras en el espacio a partir de un material de descarte tan noble, corriente y querido por todos nosotros como lo es el papel. Proponemos generar propuestas nuevas sin reglas preestablecidas y correremos de los academicismos que en general envuelven al diseño tipográfico.

Requerimiento de materiales: Papel de descarte. Cartones, folletos, revistas, cuadernos, impresiones, papeles de regalos, papeles de colores, papel tapiz, papeles encontrados, apuntes, este material puede tener una manipulación previa, del tipo cortado etc.

**286. URBAN LETTERS** (Taller Croma)

**Nicolas Rojas Leon** [Chile]

**31 de julio | 18:00 hs. | Cabrera 3641 | Aula 1.2**

Día a día transitamos por las distintas calles urbanas, en donde nos encontramos con numerosa información, donde todas, están escritas de distintas formas, maneras y estilos. Ya sea, los escritos carteles de tiendas, los graffitis de nuestro barrio, etc. Las letras son partes de la urbe, en este taller rescataremos nuestro propio estilo caligráfico, que es parte de nuestra autenticidad. Utilizaremos distintas herramientas para generar nuestro objetivo final, aprenderemos distintos ejercicios y técnicas para potenciar y desarrollar de mejor forma nuestro propio estilo caligráfico.

Requerimiento de materiales: Lápices y marcadores de colores, lápiz negro, goma, etc. Papel vegetal. Regla.

**287. LIBRE PENSAR Y CAMBIO DE IDEAS**

(Invitado de Honor)

**Felipe Taborda** [Brasil]

**31 de julio | 18:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Auditorio**

Una charla relajada sobre todo: el Mundial, las comidas, smarthone, facebook, amor, etc. Nuevos ejemplos de trabajos donde se muestra el origen de los pensamientos y conceptos.

> 18:30 hs

**288. CÓMO ALCANZAR LA EXCELENCIA EN LA ATENCIÓN AL CLIENTE** (Conferencia)

**Jorge Luis Cantero** [Argentina]

**31 de julio | 18:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 1.2**

La importancia de realizar un buen análisis de necesidades para conocer lo que realmente necesita el cliente. A partir de dicho Análisis, el producto/servicio se presentará conforme a esas necesidades expuestas. Qué pautas debemos saber para determinar si el cliente está satisfecho, contento, con la compra y la atención recibida. Qué herramientas debemos conocer para orientar al cliente y ayudarlo a tomar una buena decisión.

**289. COMPOSICIÓN, EL ORDEN DE LOS OBJETOS EN LA FOTOGRAFÍA** (Conferencia)

**Irene Robert** [Fotógrafa y artista digital-Independiente - Argentina]

**31 de julio | 18:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 1.4**

La composición es la forma en la que se ordenan los objetos dentro del espacio. Esto es sumamente importante a la hora de transmitir sensaciones y significados en cualquier forma de expresión. Desde una mirada fotográfica se ampliarán conceptos compositivos a las demás áreas artísticas (cine, arquitectura, arte, ilustración, etc.).

**290. COMUNICAR SIN PALABRAS: ÉXITO DE LA NEGOCIACIÓN** (Conferencia)

**María Teresa Bedoya Quintero** [Corporación

Universitaria Minuto de Dios - Colombia]

**31 de julio | 18:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 3.3**

¿Sabes que el 70% de lo que comunicas, es expresión no verbal? Conseguir que tus ideas sean concebidas como la mejor opción depende de tu calidad como profesional, pero si a eso le agregas la fuerza que te dan las técnicas de la expresión no verbal y de la negociación, tus ideas se convertirán en la única opción.

**291. DISEÑO DE MENSAJES VISUALES DE MICROEMPRESAS COWORKING EN REDES SOCIALES** (Conferencia)

**Paulina Mora Aldama** [Universidad Autónoma Metropolitana - México]

**31 de julio | 18:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 3.1**

Con esta investigación se estudia la importancia del diseño dentro de la comunicación entre microempresas coworking y los usuarios de las Redes Sociales a partir del análisis de mensajes visuales publicados en Facebook. El análisis se hace a partir de las categorías visuales como Cantidad, Tamaño, Posición y Aspecto de los mensajes visuales y los elementos gráficos que los componen. Los resultados del análisis permiten identificar lineamientos de diseño para la construcción de mensajes visuales que faciliten la comunicación entre el coworking y el usuario de las redes sociales.

**292. EL DISEÑO DE ILUMINACIÓN EN LOS DIFERENTES GÉNEROS ARTÍSTICOS** (Conferencia)

**Paula Fraga** [Universidad de Buenos Aires y Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires - Argentina]

**31 de julio | 18:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 1.3**

Es de suma importancia al momento de pensar un diseño de iluminación tener en cuenta el género con el que se va a trabajar, ya que cada expresión artística posee determinadas características que son propias y requieren de un tratamiento lumínico específico.

**293. EL DISEÑO DE UN CENTRO DE INTERPRETACIÓN PARA GEOPARQUE** [Mesa redonda] (Conferencia)

**Daniel Vega Yaguel** [Universidad de Los Lagos - Chile]

**31 de julio | 18:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 4.5**

El diseño, desarrollo y montaje de un Centro de Interpretación Ambiental para el primer Geoparque en Chile. El contexto, el concepto, la interpretación gráfica, la producción y el montaje de una muestra que invita al visitante a despertar su curiosi-

dad para estimularlo a que descubra el patrimonio natural, cultural y geológico que un Geoparque propone.

**294. EL DISEÑO GRÁFICO SUSTENTADO POR PARADIGMAS EPISTEMOLÓGICOS** (Conferencia)

**Liliana Beatriz Martínez Dávila | Fabián Podrabinek**

[Facultad de Filosofía, Humanidades y Artes - Argentina]

**31 de julio | 18:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 1.5**

En el Diseño Gráfico se han producido cambios de enfoques teóricos al interior de la disciplina y por el desarrollo tecnológico. El diseño como disciplina aplicada no ha podido definir sus parámetros de extensión y/o de inserción en la sociedad; más bien, necesita abrirse a disciplinas conexas. Actualmente se habla de una apertura hacia las ciencias sociales. Desde la Epistemología de las Ciencias Sociales se plantea la necesidad de analizar los paradigmas epistemológicos actuales para comprender la naturaleza de los objetos del diseño gráfico debido a que estamos ante la necesidad de comprender los fenómenos sociales que estos expresan.

**295. EL TAN LEJOS TAN CERCA, DE UNA SOCIEDAD EN DIGITAL** (Conferencia)

**Sergio Miranda Reyes** [Nexbird - Chile]

**31 de julio | 18:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 3.5**

Nuestras formas y costumbres de comunicarnos han experimentado un cambio profundo. Hacer la diferencia entre los mundos del online vs offline es una decisión cada vez más compleja. La interacción con más de una persona a la vez, es un modelo bastante cómodo, para las generaciones más nuevas y un desafío adaptativo, para las no tan recientes. ¿Qué cambios genera esto en la sociedad? Y ¿Cómo estos nuevos formatos nos simplifican nuestra interacción del día a día? El escenario es cambiante y nuestra labor, es seleccionar el que se adecua a nuestra personalidad.

**296. ILUSTRACIÓN, MÚSICA PARA LOS OJOS.**

**ARMONÍA DE IMÁGENES Y CONCEPTOS** (Conferencia)

**Victor Sanjinez** [Diario El Comercio - Perú]

**31 de julio | 18:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 4.2**

Entender la ilustración como un lenguaje que relate sentimientos, produzca seducción y genere emociones. Para esto, entender primero cómo se compone una pieza musical luego llevarlo al terreno gráfico, hallando un paralelo entre ambos.

**297. IMPLEMENTACIÓN DE SEÑALIZACIÓN EN EL AEROPUERTO INTERNACIONAL DE BRASÍLIA**

[Mesa redonda] (Conferencia)

**Martín Alvarez Bognar** [Argentina]

**31 de julio | 18:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 4.5**

Implementación del programa de señalización en el Aeropuerto Internacional de Brasilia. Se expondrán todas las etapas del proyecto, desde el relevamiento inicial, mostrando los problemas que presentaba la señalización antes de la intervención, legibilidad, niveles de lectura, problemas cromáticos. Repasando las características que hacen al nuevo proyecto pero sobre todo en la experiencia práctica de la puesta en

funcionamiento. Análisis de planos, selección de proveedor, seguimiento de la producción y de los requerimientos que va planteando la obra y la coordinación con las distintas áreas de este proyecto.

**298. PRODUCCIÓN GRÁFICA. CÓMO CRUZAR EL ABISMO ENTRE DISEÑO Y PRODUCCIÓN** (Conferencia)

**Hugo Máximo Santarsiero** [Estudio Santarsiero - Argentina]  
**31 de julio | 18:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 4.1**

Un repaso muy completo por la industria gráfica, con todas sus novedades técnicas disponibles para implementar por los diseñadores gráficos. Explicar mis experiencias en el tema con las empresas, que utilizan estas nuevas tecnologías, competitividad, beneficios, proyección. Es decir, trazar un punto de vista y analizar las posibilidades locales e internacionales de producción gráfica. Competitividad comercial, ventajas tecnológicas que son muy beneficiosas para los diseñadores gráficos.

**299. RENDERIZADO 3D (Rhinoceros + vray)** (Conferencia)

**David Leonardo Mora Urrea** [In cube - Colombia]  
**31 de julio | 18:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 3.2**

Construcción de renders 3d para diseñadores industriales con el software Rhinoceros 5.0 + Vray. Cómo especializarse y mostrar más dinamismo en el diseño con un programa 3d.

**300. SISTEMA DE IDENTIDAD GRÁFICA PARA EL BULEVAR PEATONAL SABANA GRANDE** [Mesa redonda] (Conferencia)

**Gustavo Velasquez** [PDVSA La Estancia - Venezuela]  
**31 de julio | 18:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 4.5**

PDVSA La Estancia, brazo social y cultural de la industria petrolera, lideró un proceso de Rehabilitación Integral del Bulevar Sabana Grande. La rehabilitación de este corredor peatonal incluyó el desarrollo de un sistema de identidad gráfica. Así nace VIVE SABANA GRANDE, un trabajo de diseño gráfico para un espacio urbano rehabilitado, lleno de vida, color, inclusión social y armonía entre naturaleza y ciudad.

**301. ¿CÓMO CONTESTAR O HACER RECLAMOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL?** (Conferencia)

**Guillermo Navarro** [Argentina]  
**31 de julio | 18:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 3.4**

Cinco formas de contestar reclamos o hacer los reclamos sobre derechos de propiedad intelectual. ¿Cómo mandar un mail de reclamo? ¿Cómo hacer una carta documento? ¿Cómo reclamar a facebook, twitter, y demás redes sociales por vulneraciones a derechos de propiedad intelectual? ¿Cuándo debo realizar una medida prejudicial o judicial? Todas las respuestas y formas de poder acceder de manera eficiente a un reclamo de derechos de propiedad intelectual con destino a terceras personas o empresas que vulneren nuestros contenidos y también como poder abordar estos reclamos de una manera rápida.

**302. BUSES URBANOS: DEL DISEÑO AL VEHÍCULO EN LA CALLE** (Conferencia)

**Sebastián Salas** [Argentina]  
**31 de julio | 18:30 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 1.9**

Argentina es un país con amplia tradición y cultura industrial y en el ámbito carrocerero ha llegado a ser la más importante de la región. Pese a las asimetrías dimensionales con el vecino Brasil, conservamos un sólido prestigio forjado en años de cultura carrocerera de la que se ha desprendido el famoso colectivo, Bondi, o como se lo quiera llamar. Sin embargo, un bus es un producto donde convergen muchas variables entre las que está el diseño que es sin lugar a dudas la variable que articula todas. En el diseñador recae la tarea de conocer cada una de las tecnologías y reglamentaciones necesarias para materializar el proyecto.

**303. CÓMO HACER NEGOCIOS EN EL MUNDO DE LA MODA** (Conferencia)

**Rocio Lecca** [Chio Lecca Fashion School - Perú]  
**31 de julio | 18:30 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula SUM**

La fuerte competitividad que se ha dado en el sector de la moda y la confección hacen que el diseñador se consolide cada vez más como la parte fundamental del proceso del diseño y de la confección. El crecimiento de las exportaciones a distintos mercados. El valor fundamental de tener una marca sólida como medio de ventaja competitiva

**304. DESIGN EMOCIONAL: AMBIENTES PRAZEROSOS PODEM GERAR VALOR NA CRIAÇÃO DE PRODUTOS INTELIGENTES** (Conferencia)

**Amilton Arruda | Rodrigo Balestra Ferreira de Paiva** [Universidade Federal de Pernambuco - Brasil]  
**31 de julio | 18:30 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 5.6**

A relação homem, ambiente e objetos do cotidiano para compreender os produtos prazerosos e amigáveis, e como designers podem atuar numa relação simbiótica entre os mesmos. Neste sentido, avaliar as diversas correntes que colocam a emoção como um componente necessário na vida humana é fundamental para entender como o ser humano comporta-se em relação a este sistema, e estabelecer parâmetros sobre como atuar na criação de produtos mais atraentes. Conceitos como Affordance, Emotional Design, serão abordados para discutir os aspectos emocionais e tecnológicos que dificultam e minimizam os níveis de satisfação com produtos e ambientes.

**305. EL CUERPO Y SU RE-PRESENTACIÓN SIMBÓLICA VIRTUAL** (Conferencia)

**Héctor Luevano | Martha P. Zarza Delgado** [UAEM - México]  
**31 de julio | 18:30 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 2.9**

A lo largo de la historia en las distintas corrientes artísticas, el uso y representación del cuerpo ha sido constante, entendido este como un medio por el cual se establecen relaciones, ideológicas, culturales, sociales. Los griegos fueron los primeros en concebir un ideal del cuerpo, asignado ciertas características y su relación con la naturaleza a partir de la sección

áurea, concebida como una medida ejemplar. Fue hasta el renacimiento que el cuerpo vuelve a tomar importancia en la representación figurativa. Los nuevos sistemas de comunicación han posibilitado crear mundos alternos, es decir, realidad virtual, donde la otredad del cuerpo se puede crear y simular, de este modo el cuerpo es una re-presentación simbólica del ser, con características hiperreales de la identidad.

**306. LOCALES COMERCIALES: IDENTIDAD. MARCA. MARKETING** (Conferencia)

**Marcela Lopez** [Facultad de Artes - Argentina]  
**31 de julio | 18:30 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 3.9**

Para crear locales comerciales los diseñadores tenemos un proceso de análisis previo que realizaremos para no morir en el intento. Este proceso parte primero del análisis de mercado, este análisis nos permite saber si el producto o servicio que se desea vender es viable en el mercado o sector que se va a desarrollar. También nos da características de las necesidades de nuestros futuros clientes, sus deseos, sus expectativas.

**307. O DESIGN COMO FERRAMENTA DE IDENTIDADE E COMUNICAÇÃO EMPRESARIAL** (Conferencia)

**Miriam Dias** [Universidade Federal de Juiz de Fora - Brasil]  
**31 de julio | 18:30 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 6.7**

Embora ainda se relacione design com estilo, os conceitos por trás do termo "design" vão mais adiante. O design é entendido como a capacidade humana de moldar nossos ambientes, satisfazer nossas necessidades e dar sentido às nossas vidas. Quando usamos a palavra design, estamos nos referindo à solução. O design ajuda a garantir a unidade do discurso de uma empresa, configurando sua filosofia, crenças e valores, materializando estrategicamente os principais conceitos de comunicação empresarial, seja no design da marca, no design de um folder, embalagem ou produto, num esforço criativo de concepção e configuração de uma marca e uma identidade.

**308. PROCESO E IMPORTANCIA DEL ESCALADO INDUSTRIAL MANUAL** (Conferencia)

**Martha Flores** [Chio Lecca - Perú]  
**31 de julio | 18:30 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 5.5**

El diseñador plasma su creatividad, en su colección, inspiración que llevara a su público, los cuales tienen estándares de medidas. A estas medidas, llamamos tallas industriales. Estas tallas, las podemos identificar por medio del escalado industrial, el cual nos permite aumentar medidas al molde base, con el objetivo de identificar las siguientes tallas. Como obtener las tallas? Es una de las preguntas más frecuentes. El escalado un método práctico de realizar, guiados por los cuadros de medidas y adaptaciones, de los respectivos moldes. Aunque estemos en la era digital, es imprescindible, conocer el proceso para desarrollar un escalado manual.

**309. UN CONVIDADO DE PIEDRA EN EL DISEÑO: EL DALTONISMO** (Conferencia)

**Gustavo Castro** [Argentina]  
**31 de julio | 18:30 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 7.9**



El color es un componente básico en todos los aspectos de la comunicación visual. Frente a un estímulo de color, y aún dentro de cierto rango de dispersión, existe una visión considerada normal. Sin embargo, un apreciable porcentaje de personas ve y percibe algo muy distinto, por lo que en su rol de usuarios y consumidores, no interpretarán las imágenes y objetos basados en el impacto cromático tal como fueron concebidos. ¿Será posible aplicar recursos de diseño para facilitar la comunicación?

**310. UNA FIESTA HABLA DE VOS** (Conferencia)

**Diana Gonzalez** [Mientras Tanto Deco - Argentina]

**31 de julio | 18:30 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 5.9**

Cada evento es tiempo y dedicación, se planifica detalle por detalle, se diseña íntegramente el espacio con un pensamiento de privilegios en espacios y ambientaciones. Cada momento marca una etapa importante en la vida de una persona y hay que acompañarla pensando en nuevas ideas y en satisfacer siempre al cliente y en agasajar especialmente a los invitados que recordarán por siempre el evento.

**311. ¿CÓMO PRODUCIR UN DOCUMENTAL Y NO MORIR EN EL INTENTO?** (Conferencia)

**Yaclyn Marcano** [Venezuela]

**31 de julio | 18:30 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 4.9**

Como avocarse en la producción documental y musical en situaciones de riesgo, así como con el tema carcelario. A partir del desarrollo del tema, la intervención de las instituciones involucradas, los reos y el arte. Se habla de no morir en el intento desde el punto de vista de la perseverancia y hacer que tu equipo de trabajo sea capaz de ser "todero" y trabajar en cualquier oficio dentro de la producción con el fin de hacer arte, música y cine.

> 19:00 hs

**312. DISEÑO SIN FRONTERAS - PANEL DE CIERRE**

(Conferencia)

**31 de julio | 19:00 hs. | Mario Bravo 1050**

Finalización de la actividad Diseño sin Fronteras, en la que emprendedores de América Latina difundieron sus proyectos. El panel estará conformado por Laura Salles | Subsecretaría de Economía Creativa - Buenos Aires Ciudad y representantes de la Escuela de Emprendedores Creativos DC.

> 20:00 hs

**313. CÓMO HACER QUE GOOGLE NOS ENCUENTRE, INCLUSO DESDE EL CELULAR** (Conferencia)

**Wenceslao Zavala** [WiZ-ar - Argentina]

**31 de julio | 20:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 3.3**

SEO, SEM, CPC. Palabras claves; herramientas de selección. Cambios en SEO por Google Panda, Google Penguin Hummerbird. Comportamiento de los usuarios. Mobile First, Web Semántica. Métricas.

**314. COMUNICAR IDENTIDAD: ESTRATEGIA INTEGRAL DE COMUNICACIÓN PARA PROFESIONALES CREATIVOS**

(Conferencia)

**Alejandra Bello** [mundo bello | comunicación + desarrollo creativo de proyectos - Argentina]

**31 de julio | 20:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 1.4**

Un componente fundamental en el desarrollo e implementación de proyectos y emprendimientos creativos es diseñar una estrategia integral de comunicación que comunique claramente la identidad del emprendimiento y que sea posible de implementar en función de los recursos disponibles. Explorar, desde una abordaje innovador y participativo, algunas de las claves para desarrollar una estrategia de comunicación íntegra, consistente y efectiva para el posicionamiento de profesionales y emprendedores creativos.

**315. DATOS Y VERDADES** (Invitado de Honor)

**Jaime Serra Palou** [España]

**31 de julio | 20:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Auditorio**

Una detenida mirada a los trabajos que forman las más recientes exposiciones de Serra en espacios de arte. Propuestas nacidas para el papel impreso que se desarrollan mediante el video, la obra original o gráfica en la sala de exposiciones o que nacidas para formatos expositivos encuentran un espacio en el papel. Historia contadas mediante diagramas y datos que forman parte de la más absoluta subjetividad del autor.

**316. DEL DISEÑO TRADICIONAL AL DISEÑO COMPLEJO CONTEMPORÁNEO** (Conferencia)

**Ana Angelica Lopez Ulloa** [Universidad Técnica de Ambato - Ecuador]

**31 de julio | 20:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 1.7**

Con el Movimiento Moderno, al objeto de diseño se lo redujo a la forma, función y estilo. El trabajo del diseñador se centró en un proceso de diseño racional y mecánico, con un lenguaje en el que primaba lo visual, la tipificación, uniformidad y universalidad. Trabajaron bajo esta directriz escuelas alemanas, como la Bauhaus y Hochschule für Gestaltung y las primeras escuelas de diseño, latinoamericanas. Actualmente gracias a la nueva revolución social, cultural, ideológica, técnica, y tecnológica, en la que nos encontramos esta postura se agotó, hoy para abordar el diseño, se torna importante tener presente procesos de diseño complejos.

**317. DISEÑO ESTRATÉGICO DE MARCA: DE LA IDENTIDAD COMO DIFERENCIADOR A LA GESTIÓN CREATIVA** (Conferencia)

**Lina María Ortiz Quimbay** [Colegiatura Colombiana - Colombia]

**31 de julio | 20:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 3.5**

La construcción de una marca exitosa, exige la capacidad creativa del diseñador de diferenciarse y posicionarse en el mercado desde la identidad, como manera de sentir, expresar y transformar su mundo. Existe entonces la necesidad de formar a los futuros diseñadores para que entiendan la diferencia como estrategia, y en cómo la identidad de una Marca

se construye de la apuesta estratégica, ética y estética del diseñador frente a las necesidades y deseos de un consumidor, generando una exploración personal sensible como un factor determinante del éxito, articulando su estilo, su comunicación y distribución, permitiendo expresar un lenguaje coherente con las necesidades de un contexto.

**318. EL REGISTRO DE MARCAS** (Conferencia)

**María Florencia Carpena** [UCSE/ UMSA - Argentina]

**31 de julio | 20:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 4.5**

Todo lo que se necesita saber acerca del registro de las marcas a nivel nacional e internacional. Se responderán los interrogantes más frecuentes que surgen al momento de realizar un registro. Ejemplos de registros de diseñadores nacionales e internacionales.

**319. FASHION IT - PRODUCCIÓN DE MODA** (Conferencia)

**Christian Dubay** [Buenos Aires Fashion House - Argentina]

**31 de julio | 20:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 3.1**

Qué pasos de creación y realización se deben seguir para comunicar y producir una nueva estética a comercializar en una marca de moda. Desde el concepto hasta el resultado final comunicado por los medios. Un recorrido simple sobre el paso a paso que dará un orden sobre el proceso creativo además de reconocer la importancia de cada segmento según la identidad del cliente.

**320. HERRAMIENTAS ONLINE PARA GESTIÓN DE PROYECTOS DE DISEÑO** (Conferencia)

**Esteban Mulki** [A: BRA - Argentina]

**31 de julio | 20:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 1.2**

La correcta gestión de un proyecto de diseño determinará en gran parte su éxito o fracaso: la comunicación fluida con el cliente y entre los miembros del equipo son determinantes para el desarrollo de una solución que cumpla con las expectativas de todas las partes involucradas y con los tiempos de entrega pautados. Descubra cómo un sistema online de gestión de proyectos puede ayudarlo de manera sustancial y determinante a conseguir estos objetivos de manera satisfactoria.

**321. LA INTEGRACIÓN DE LOS SOFTWARES GRÁFICOS DE ADOBE** (Conferencia)

**Mario Nigro | Gleidson Gouvea da Silva** [Brasil]

**31 de julio | 20:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 4.2**

¿Cómo hacer la integración entre los softwares para la impresión gráfica de Adobe?. El dibujo en Adobe Illustrator, la edición y el procesamiento de imágenes en Adobe Photoshop y diagramación de la página impresa en Adobe InDesign.

**322. LA MINIPYMER: CLAVES PARA UNA VIDA EMPRENDEDORA FELIZ** (Conferencia)

**Paula Rossi | María Florencia Angelico | Rina Di Maggio | Leticia Carolina Lopez | Marina Maiztegui | Verónica Mariani** [Argentina]

**31 de julio | 20:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 1.5**

Cómo organizar las finanzas y planificar las actividades de tu proyecto. Cómo crear la identidad de tu marca y planificar una comunicación efectiva. Cómo proteger tu emprendimiento en la web con todas la de la Ley. Se brindarán los conocimientos legales básicos que es necesario tener para comercializar y promocionar productos o servicios a través de Internet, en plataformas de e-commerce y/o redes sociales.

**323. LIBROS Y REVISTAS DIGITALES PARA TABLETS Y SMARTPHONES** (Conferencia)

**Daniel Benchimol** [Proyecto451 - Argentina]

**31 de julio | 20:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 3.2**

Recorrido y análisis sobre las principales tendencias y desarrollos en materia de producción y distribución de libros y revistas digitales, especialmente para tablets y smartphones. Se mostrarán nuevas tecnologías, plataformas, softwares, herramientas y dispositivos. Se pondrá el foco especialmente en los aspectos visuales que distinguen a las obras digitales de vanguardia, y los nuevos flujos de producción editorial.

**324. REDES SOCIALES PARA MODA** (Conferencia)

**Romina Delichotti** [Argentina]

**31 de julio | 20:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 4.1**

Contenido estratégico para cada una de las redes (Facebook, Instagram, Pinterest, Twitter). Diferencias conceptuales y ventajas competitivas. Mediciones y estadísticas. Publicidad. Casos de éxito nacionales e internacionales.

**325. ¿Y A VOS... QUÉ TE INSPIRA?** (Conferencia)

**Adriana Canga** [100% Vos Mismo - Argentina]

**31 de julio | 20:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 1.3**

Trabajar sobre aquellas situaciones o elementos que pueden funcionar como fuentes de inspiración, disparadores válidos para todo proceso creativo. Ejercitar la disposición mental y actitudinal para obtener el máximo beneficio de todas aquellas experiencias que encienden la creatividad, aportando originalidad, emoción y profundidad al acto creativo. Para lograrlo, trabajaremos sobre las situaciones, cosas, actividades, que pueden resultar inspiradoras, en una búsqueda por salirse del molde, del típico sentarse a pensar y quedarse mirando la hoja en blanco. Nos moveremos a través de recursos provenientes del arte, la naturaleza y el juego.

**326. 13 CONSEJOS PARA ARMAR MI ESTUDIO DE DISEÑO** (Conferencia)

**Jorge Piazza** [redargenta - Argentina]

**31 de julio | 20:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 4.9**

El fracaso termina siendo el destino por excelencia de los estudios de diseño. Desde luego que hay -y muchos- ejemplos de éxito, pero proporcionalmente son los menos. ¿Es una profesión signada por la frustración? Pareciese ser que ese el destino inevitable de muchos Estudios y profesionales. Destino lógico pero no inevitable. Lógico porque cometemos sistemáticamente lo mismos errores como si fuesen una marca en el ADN del diseñador. Evitable, porque con sólo corregir unos cuantos errores, se traza rápidamente el camino al éxito. Trece

pedras, si las evitamos, gran parte del camino será mucho más placentero, y la pasión que tanto sentimos por nuestra profesión podrá crecer en vez de convertirse en frustración.

**327. A HISTÓRIA E A PRÁTICA DO STENCIL GRAFFITI**

(Conferencia)

**Emely Jensen** [Universidade Feevale - Brasil]

**31 de julio | 20:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 6.7**

O stencil é uma técnica onde através de um molde vazado, aplica-se tinta e transfere-se um determinado desenho para outra superfície. A história do stencil porém, é tão rica e extensa que não pode ser reduzida de maneira tão simples. Das primitivas inscrições nas cavernas à atual cena de arte urbana, o stencil se consagrou como uma poderosa ferramenta de expressão visual. Cobrirá-se sobretudo a chegada do aerosol e suas influências sobre o stencil; da simplicidade e beleza dos traços de Nemo aos complexos cortes de Logan Hicks, existe um universo de artistas e possibilidades a ser explorado. Não conhece esses nomes? Prepare-se para conhecê-los, assim como aprender mais sobre como funciona essa técnica. Veremos de onde o stencil surgiu, como ele anda e discutiremos sobre onde ele está indo afinal.

**328. APLICAÇÃO DE TENDÊNCIAS NO PROCESSO CRIATIVO DE MODA** (Conferencia)

**Layla Mendes | Patricia Sant'Anna** [Tendere - Brasil]

**31 de julio | 20:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 5.6**

A mente humana produz ideias criativas e as aprimora conforme o passar do tempo. Mas é imprescindível saber que a criatividade pode (e deve) ser exercitada, e que existem várias técnicas para esse fim. A pesquisa de tendências de consumo é hoje amplamente aplicada à moda. Analisando economicamente mercados, ou através de Coolhunting, a observação e interpretação dos signos busca identificar informações estratégicas para quem a observa, a partir de raciocínio crítico e capacidade criativa previamente trabalhadas. Identificar tendências, desenvolver produtos, comunica-los e comercializá-los; todos esses fatores dependem de um denominador comum: exercícios de criatividade e aplicação das ideias.

**329. CÓMO ILUSTRAR Y DISEÑAR EN UN IPAD.**

**ARTE EN VIVO** (Conferencia)

**Florencia Raffa** [Polos Opuestos - Argentina]

**31 de julio | 20:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 7.9**

Las nuevas tecnologías están superando los límites, creando nuevas herramientas tanto para los diseñadores como para los artistas. Gracias a las Tablets podemos generar piezas de arte y diseño, sin la necesidad de usar una computadora. Hoy una pieza de arte se puede realizar, desde la producción, el retoque hasta la viralización en blogs y redes sociales desde una Tablet. En esta charla veremos cómo se realiza un dibujo, desde su inicio hasta su viralización. Cuáles son las herramientas de dibujo, de retoque, y que canales de viralización pueden utilizar.

**330. EL COLOR EN LA IMAGEN DE MODA: PASADO, PRESENTE Y FUTURO** (Conferencia)

**Eugenia V. Negreira** [Universidad de Palermo - Argentina]

**31 de julio | 20:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 1.9**

La imagen de Moda y el color son dos factores íntimamente relacionados en la evolución pictórico-tecnológico. La visión del color adquirió un papel esencial desde los comienzos del acontecer del hombre, no sólo en el arte, el diseño y la arquitectura. Su relevancia en la producción de "sentido" posee fuertes implicancias culturales y psicológicas, dando cuenta de su importancia como motor para su desarrollo y su expresión en correlación con la comunicación. Daremos una mirada reflexiva que incluye la exploración del color pictórico y las variadas formas que la tecnología actual ofrece para representarlo. Enfoques íntimamente relacionados en la evolución de la imagen expresiva que conjuntamente amplían el campo de lo expresivo-visual en relación a la Imagen de Moda.

**331. EL DISEÑO EN MUSEOS Y ESPACIOS DE EXHIBICIÓN DE PATRIMONIO** (Conferencia)

**Alejandro Cácharo** [Argentina]

**31 de julio | 20:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 5.5**

La comunicación de un Museo o de un Centro de Interpretación del Patrimonio tiene necesidades, características y códigos propios. Desde un abordaje encuadrado en la disciplina conocida como "Interpretación del patrimonio", el "relato" o guión y el mensaje que se pretende dar toman valor por encima de la colección de objetos. Es allí donde el "cómo" se exhibe es más importante que los objetos o bienes que se exhiben. En este escenario, el diseño se transforma en una herramienta comunicacional clave y enfrenta al diseñador con cuestiones inéditas en relación a otros contextos, otros soportes y otras instancias profesionales. El rol del diseñador se complejiza y deviene en un enorme y maravilloso desafío, que requiere a la vez capacidades de gestión y de trabajo interdisciplinario, y de renovación o adaptación de lo aprendido.

**332. EL DISTRITO DE DISEÑO Y CENTRO METROPOLITANO DE DISEÑO.**

**ACTIVIDADES PARA EL SECTOR** (Conferencia)

**Laura Salles** [CMD - Argentina]

**31 de julio | 20:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula Magna**

Herramientas que impulsan y desarrollan el sector del diseño en la Ciudad de Buenos Aires. El Distrito de Diseño desde lo territorial, La Ciudad de Moda, Programa de Incorporación de Diseño, Capacitaciones a empresas, Festival de Diseño, Escuelas de Oficios, entre otras.

**333. NUEVO PARADIGMA EMPRENDEDOR. EL DISEÑO INDUSTRIAL COMO NUEVO PROTAGONISTA** (Conferencia)

**Fernando Sola Alvarez** [EMPREAR - Argentina]

**31 de julio | 20:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 3.9**

Las grandes oportunidades para crear nuevas empresas están en el desarrollo de productos tecnológicos que combinan software y hardware. Los nuevos equipos emprendedores necesitan contar con conocimientos en 3 ejes: Negocios, Tec-

nología y Diseño. Es así que los diseñadores industriales son los protagonistas en las nuevas empresas.

**334. PLANIFICACION DE ESCENARIOS** (Conferencia)

Hernan Bergstein [UBA - Argentina]

31 de julio | 20:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 2.9

La capacidad de definir potenciales escenarios a mediano y largo plazo, reducen la incertidumbre tanto al planificador, como al equipo que trabaja en el proyecto, como a potenciales inversores, clientes y proveedores. Estar preparado ayuda a tomar menos decisiones intuitivas y mas decisiones analíticas.

**335. PRODUCCIÓN DE VIDEOS PARA WEB** (Conferencia)

Omar Sarmiento [Lexfe Studios - Argentina]

31 de julio | 20:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula 5.9

Conocer las bases para producir videos profesionales para Internet. Cómo armar un equipo de trabajo con diseñadores, ilustradores y técnicos de las distintas áreas. Producir desde la idea, el guión, pasando por el rodaje, la edición, hasta la distribución del video en las redes sociales y como aplicar el marketing de videos en la web. Temas a tratar en la conferencia: Preproducción, producción, postproducción y distribución en la web. Claves para producir un video desde la perspectiva del usuario 3.0

**336. SUMANDO UNA MIRADA DE NEGOCIOS**

**A TU PROYECTO** (Conferencia)

Alicia Verna [AV Consultores Pymes - Argentina]

31 de julio | 20:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula SUM

¿Te ocurrió alguna vez en tu emprendimiento o pyme, que se alcanzan los objetivos de ventas fijados, pero, sin embargo, no se ven reflejados en la rentabilidad? Hay una pregunta que tiende a repetirse en los empresarios de pymes y emprendedores: ¿dónde está ese dinero? En algunos casos se reinvertió, pero en la mayoría, el dinero esperado no llegó nunca, ya que la mayor venta no impactó en una mayor rentabilidad, ni porcentual ni en monto. Entonces uno se pregunta: ¿De qué sirvió

todo el esfuerzo y el hecho de haber facturado tanto, si al final no quedó nada? Te propongo cambiar la mirada de la gestión comercial de tu empresa o proyecto, para dejar de definir objetivos "desde arriba", desde la línea de ventas del estado de resultados; para hacerlo "desde abajo", a partir de la rentabilidad esperada y necesitada, para sostenerse en el tiempo.

**VIERNES 1 DE AGOSTO: 3 actividades**

**337. MESA DE CIERRE DEL IX ENCUENTRO CONFORMADA POR LOS INVITADOS DE HONOR**

Felipe Taborda | Norberto Chaves | Gaspar Libedinsky | Jaime Serra Palou | Laura Varsky

1 de agosto | 10:00 hs. | Palais Rouge [Salguero 1443]

Laura Varsky, Norberto Chaves, Gaspar Libedinsky, Gustavo Konizscher, Jaime Serra y Felipe Taborda disertarán sobre la actualidad del diseño latinoamericano en el cierre del IX Encuentro Latinoamericano de Diseño.

**338. RECONOCIMIENTO COMO MAESTRO DEL DISEÑO PARA EDGARDO GIMÉNEZ** (Invitado de Honor)

1 de agosto | 12:00 hs. | Palais Rouge [Salguero 1443]

Edgardo Giménez es un destacado artista visual argentino que adquirió notoriedad durante el movimiento pop y su paso por el Instituto Di Tella de Buenos Aires incursionando en el campo de la arquitectura y también del diseño gráfico, de interiores, objetos e indumentaria.

**339. NUESTRA FERIA DE DISEÑO**

Viernes 1 de agosto | 15:00 hs. | Ecuador 933

Estudiantes y egresados de la UP expondrán, promocionarán y venderán sus productos de diseño, presentando sus emprendimientos profesionales, en el marco del IX Encuentro Latinoamericano de Diseño, el 31 de julio y viernes 1 de agosto de 15 a 21 hs. Acceso libre y gratuito.

**340. JORNADA DEL ENCUENTRO LATINOAMERICANO DE DISEÑO EN EL CMD**

Laura Salles [CMD - Argentina]

2 de agosto | 11:00 hs. | CMD [Algarrobo 1041]

Visita guiada por el edificio del **Centro Metropolitano de Diseño** para los participantes que asistan al encuentro.

Workshop en el CMDlab (laboratorio de fabricación digital) con presentación del espacio y sus servicios. Charla especializada en gestión de negocios de diseño, orientada

a emprendedores con presentación de casos exitosos de diferentes programas del Gobierno de la Ciudad (Incuba, Baitec), Bs As Empeende como referentes de la utilidad de las herramientas que se brindan en el CMD.

*Requiere inscripción previa -gratuita- por mail a [cmd@buenosaires.gov.ar](mailto:cmd@buenosaires.gov.ar), en el asunto debe decir: Encuentro Latinoamericano en CMD.*



**EL ENCUENTRO EN LAS REDES SOCIALES. SEGUINOS EN:**

**58.222**  
Me gusta!

**15.940**  
seguidores  
[@encuentrolatino](https://twitter.com/encuentrolatino)

**46.021**  
reproducciones  
Canal: [otraformadeestudiar2](https://www.youtube.com/c/otraformadeestudiar2)

**DISEÑO SIN FRONTERAS**

**Ecosistema Emprendedor DC**

> **Escuela de Emprendedores Creativos.**

**Mario Bravo 1050 6° piso, 16 hs**

Diseño sin Fronteras es un espacio de difusión, vinculación e inspiración para emprendedores de industrias creativas. Conectamos a emprendedores y proyectos de alto impacto con aceleradoras, incubadoras, pares y potenciales socios estratégicos.

Programa:

**16 hs > Panel de apertura.**

ENDEAVOR | María Julia Bearzi + WAYRA | Lorena Suárez + NXTPLabs | Maca Lara Dillon + BA Empeende | Mariano Mayer.

**17 hs > Presentación de proyectos seleccionados.**

**Tu idea en 7 minutos**

**17 hs > Taller Docente: desarrollo emprendedor en el aula.** (Para docentes y formadores)

**19 hs > Panel de cierre. Subsecretaría de Economía Creativa. Buenos Aires Ciudad.**

Laura Salles + Escuela de Emprendedores Creativos DC.



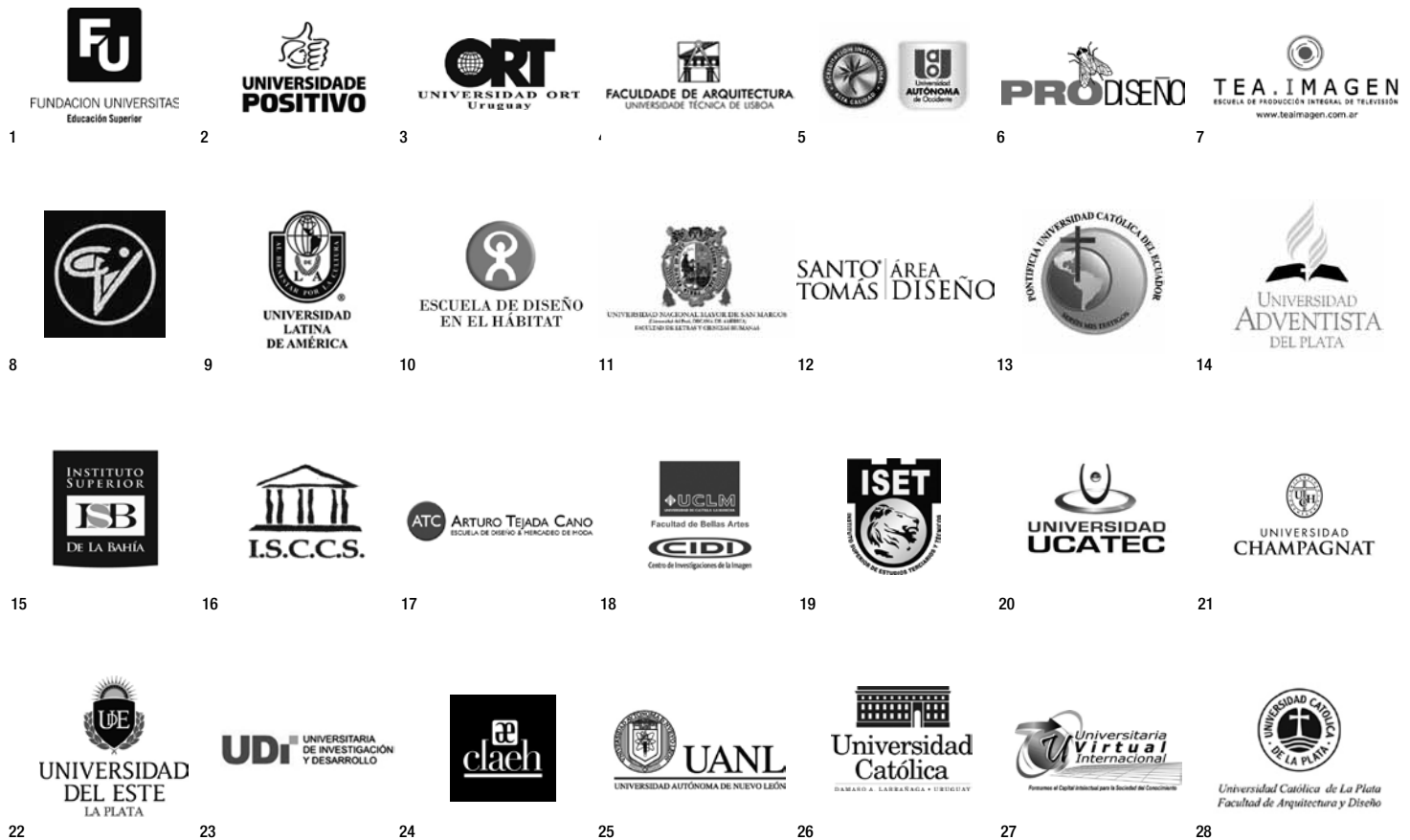
**SALA DE PUBLICACIONES E INFORMES**

El 30 y 31 de julio, en la plata baja de la sede Jean Jaurès 932, se podrá acceder a la Sala de Publicaciones, un espacio donde se pueden consultar, leer, y/o adquirir gran parte de las publicaciones que edita la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

Entre otros textos estarán a disposición de los interesados los **Libros de Afiches e Ilustraciones**, las distintas ediciones de **Actas de Diseño**, los **Cuadernos del Centro de estudios en Diseño y Comunicación**, la publicación **Creación y Producción en Diseño y Comunicación** y **Reflexión Académica en Diseño y Comunicación**, entre otros.

También se podrá consultar sobre las carreras de la Facultad de Diseño y Comunicación.





**INSTITUCIONES EDUCATIVAS QUE AUSPICIAN DISEÑO EN PALERMO 2014:**

**1.** Fundación Universitarias / ISFU (Argentina) **2.** Universidade Positivo (BRASIL) **3.** Universidad ORT Uruguay (Uruguay) **4.** Universidade Técnica de Lisboa (Portugal) **5.** Universidad Autónoma de Occidente (Colombia) **6.** PRODIS - Escuela de Comunicación Visual y Diseño (Venezuela) **7.** TEA Imagen (Argentina) **8.** Instituto Superior Comunicación Visual de Rosario. Fundación Rosario Diseño (Argentina) **9.** Universidad Latina de América - UNLA (México) **10.** Escuela de Diseño en el Hábitat (Argentina) **11.** UNMSM - Universidad Nacional Mayor de San Marcos (Perú) **12.** Universidad Santo Tomás - Santiago (Chile) **13.** Pontificia Universidad Católica del Ecuador (Ecuador) **14.** Universidad Adventista del Plata (Argentina) **15.** Instituto

Superior de la Bahía (Argentina) **16.** Instituto Superior en Ciencias de la Comunicación Social (Argentina) **17.** Escuela de Diseño y Mercadeo de Moda Arturo Tejada Cano (Colombia) **18.** Universidad de Castilla - La Mancha (España) **19.** ISET - Instituto Superior de Estudios Terciarios y Técnico (Argentina) **20.** Universidad Privada de Cs. Administrativas y Tecnológicas - UCATEC (Bolivia) **21.** Universidad Champagnat (Argentina) **22.** Universidad del Este (Argentina) **23.** UDI - Universitaria de Investigación y Desarrollo (Colombia) **24.** Centro Latinoamericano De Economía Humana CLAEH (Uruguay) **25.** UANL - Universidad Autónoma de Nuevo León (México) **26.** Universidad Católica del Uruguay Uruguay **27.** Universitaria Virtual Internacional (Colombia) **28.** Universidad Católica de la Plata - UCALP

**STANDS DE REVISTAS Y EDITORIALES DE DISEÑO**



Se los podrá visitar el 30 y 31 de julio de 10 a 20 hs | Sede Jean Jaurès 932



(Argentina) **29.** Universidade Estadual Paulista (Brasil) **30.** Universidad Antonio Nariño (Colombia) **31.** Universidad Maimonides (Argentina) **32.** Universidad Señor de Sipán (Perú) **33.** IBMODA - Instituto Brasileiro de Moda (Brasil) **34.** Instituto Toulouse Lautrec (Perú) **35.** Universidad Blas Pascal (Argentina) **36.** EACH/USP - Escola de Artes, Ciências e Humanidades Universidade de São Paulo (Brasil) **37.** Universidad Privada Boliviana (Bolivia) **38.** Universidad Iberoamericana - UNIBE (República Dominicana) **39.** Escuela Superior de Diseño de Rosario (Argentina) **40.** Instituto de Diseño Centro Grafico de Tecnología Venezuela **41.** Corporación Universitaria Minuto de Dios (Colombia) **42.** Escuela de Diseño y Moda Donato Delego (Colombia) **43.** Universidad Autónoma del Caribe (Colombia) **44.** IDEARTES - Instituto de Artes de Medellín (Colombia) **45.** Instituto Superior de Diseño Palladio (Argentina) **46.** San José Fundación de Educación Superior - FESSANJOSE (Colombia) **47.** Universidad Rafael Landívar (Guatemala) **48.** UTEM - Universidad Tecnológica Metropolitana del Estado de Chile (Chile) **49.** Academia Superior de Artes (Colombia) **50.** Universidad de San Martín de Porres (Perú) **51.** Fundación E. B. Anrique (Argentina) **52.** Instituto Superior Santo Tomás de Aquino (Argentina) **53.** Centro de Estudios Interdisciplinarios para el Desarrollo - CEIDE (Colombia) **54.** Colegio Universitario IES Siglo 21 (Argentina) **55.** Instituto de Diseño Darías (Venezuela) **56.** Universidad del Arte Ganexa (Panamá) **57.** CETIC - Centro de Estudios Técnicos para la Industria de la Confección //

EMPRESAS QUE COLABORAN CON DISEÑO EN PALERMO 2014



TALLERES CROMA LATINO  
Jueves 30 y viernes 31 de julio | Cabrera 3641



El **CROMA LATINO** es un festival de creatividad y cultura emergente que se suma al Encuentro Latinoamericano de Diseño para abrir un nuevo abanico de propuestas y posibilidades donde tienen lugar los innovadores, artistas, performers y todos aquellos que están emergiendo dentro y fuera de los límites del campo de la creación y la cultura. Esta es la primera edición latina del Festival Croma, que ya realizó varias ediciones locales.

Este festival forma parte de la agenda de Espacio Cabrera, un espacio de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo que nace para captar y fomentar las diversas manifestaciones urbanas que emergen en la actualidad.

(Ver detalle de los talleres en la Agenda, páginas 8 a 35)

INDICE	pág.
<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>38</b>
<b>GUÍA DEL PARTICIPANTE DEL CONGRESO</b>	<b>38</b>
Inscripción / Acreditación / Dinámica	39
Actividades / Detalle	
<b>ORGANIZACIÓN</b>	<b>39</b>
<b>VIII PLENARIO DEL FORO DE ESCUELAS DE DISEÑO</b>	
• V Acto de Reconocimiento a la Trayectoria Académica Profesional en Diseño	40
• IV Acto Homenaje del Foro de Escuelas de Diseño a sus miembros. Comité de Honor del Diseño Latinoamericano	40
• II Plenario de las Asociaciones de Carreras de Diseño	40
• Instituciones educativas Homenajeadas	40
<b>AGENDA COMPLETA DE ACTIVIDADES</b>	
Agenda de Comisiones:	
<b>1. Pedagogía del Diseño</b>	<b>42</b>
1.1 Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G]	42
1.2 Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes [A] [B] [C]	49
1.3 Calidad Educativa y Evaluación	52
<b>2. Capacitación para Emprendimientos y Negocios</b>	<b>53</b>
2.1 Mercado y Gestión del Diseño	53
2.2 Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos [A] [B]	54
<b>3. Formación para un Diseño Innovador y Creativo</b>	
3.1 Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales	57
3.2 Nuevas formas de Producción, Tecnologías y Materiales	58
3.3 Innovación Cultural [A] [B]	59
3.4 Estudios Artísticos y Creativos [A] [B]	62
<b>4. Investigación y Política Editorial</b>	
4.1 Investigación. Metodología y Técnicas [A] [B]	63
<b>5. Sustentabilidad y Ecodiseño en la Enseñanza</b>	
5.1 Diseño, Medioambiente y Ecología	65
5.2 Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje	67
<b>6. Identidad, Cultura y Tendencias en Diseño</b>	
6.1 Observatorio de Tendencias [A] [B]	69
6.2 Identidades Locales y Regionales [A] [B] [C]	70
6.3 Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía [A] [B]	72

#### CORREOS ELECTRÓNICOS CONGRESO

Cualquier consulta sobre la organización del Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño contactarse con Paulina Ruiz Fernández: congreso.palermo@gmail.com  
Otros e-mails importantes de contacto:  
Foro de Escuelas de Diseño: foro.de.esuelas@gmail.com  
Libro Actas de Diseño: actasdc@gmail.com  
Comisión Latinoamericana de Posgrado: comisionposgradosdc@palermo.edu  
Acuerdos Bilaterales: vinculos.palermo@gmail.com  
vinculosinternacionalesdc@palermo.edu

#### INTRODUCCIÓN

El V Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño está dirigido a docentes, autoridades académicas e investigadores que actúan en el campo del Diseño, es organizado por la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo como coordinadora del Foro de Escuelas de Diseño, que reúne a más de 300 instituciones educativas de Iberoamérica, e integra la Agenda del IX Encuentro Latinoamericano de Diseño. La inscripción al mismo y participación en todas sus actividades es gratuita.

La organización del Congreso es un paso significativo para el Foro de Escuelas de Diseño, y expresa la consolidación alcanzada en Latinoamérica por las instituciones educativas que actúan en el campo del Diseño. Sus autoridades y profesores, en los últimos años, han dado pasos concretos para compartir experiencias, planificar acciones conjuntas, plantear temáticas relevantes, y concretar proyectos académicos, de investigación e institucionales destinados a enriquecer la formación de los diseñadores del continente e impactar favorablemente en la calidad del ejercicio profesional de todas las áreas del Diseño.

El Congreso se plantea avanzar conceptualmente en dos líneas de desarrollo. Por un lado actualización de la agenda de temas, en la reflexión compartida sobre problemáticas comunes, en el intercambio de experiencias exitosas y el análisis de casos significativos. Por otro lado es una oportunidad única de conocimiento institucional y personal, de intercambio de materiales, de establecimiento de contactos y de elaboración de proyectos interinstitucionales.

La coordinación del Congreso no reserva vacantes ni garantiza cupo en ninguna de las actividades del mismo. El acceso a cada una de las actividades es por riguroso orden de llegada hasta cubrir la capacidad del lugar. Se recomienda a cada inscripto asistir con la suficiente antelación a las actividades de su interés.

#### GUÍA DEL PARTICIPANTE DEL CONGRESO

##### Recomendaciones • Inscripción • Acreditación • Actividades • Agenda • Datos Útiles

Es importante leer atentamente esta guía para conocer adecuadamente la organización del Congreso y sus actividades (dinámica, contenidos, sedes, horarios y recomendaciones) a efectos de optimizar su participación en el mismo y evitar posibles dificultades y contratiempos.

##### Inscripción Congreso

No se permitirá el acceso a las sedes a quienes no estén inscriptos al Congreso. Los inscriptos al Congreso están automáticamente inscriptos en el IX Encuentro Latinoamericano de Diseño y podrán participar en sus actividades. Los inscriptos del Congreso pueden participar de las actividades como Asistentes o como Conferencistas. Cada inscripto tiene una categoría asignada. (Ver detalle en la página 3).

##### Acreditación Congreso

La acreditación al Congreso sólo la podrán realizar quienes estén inscriptos al mismo. En el momento de la acreditación, cada inscripto recibirá una tarjeta de acceso (personal e intransferible). El participante debe asistir con el documento

nacional de identidad o pasaporte ya que el mismo puede ser solicitado al momento de acreditarse. Es obligatorio exhibir la tarjeta de acceso en el ingreso a las sedes donde se realizan el Congreso y el Encuentro. Por razones de seguridad no se permitirá el ingreso a las sedes a quienes no tengan dicha tarjeta de acceso. En caso de pérdida u olvido deberá gestionar otra tarjeta de acceso para ingresar a las sedes.

##### ¿Dónde y cómo acreditarse?

La acreditación puede realizarse el lunes 28 de julio de 9 a 19hs en la sede de Mario Bravo 1050. En el caso de ser conferencista del Congreso podrá retirar su credencial que lo acredita como tal, el lunes 28 de julio en la sede de Mario Bravo 1050, entre las 9 y 19hs, en una mesa exclusiva de "Acreditación de expositores Congreso". También podrá realizar su acreditación en la Sede Larrea 1079 el día Martes 29 a partir de las 9hs. (en esta Sede se acreditará sólo casos especiales). Se recomienda acreditarse a tiempo antes del comienzo del Congreso a efectos de no perder tiempo en largas esperas que puedan demorar el ingreso a las sedes y a las actividades.

##### Dinámica del Congreso

El Congreso, que cuenta con el respaldo de un Comité Académico integrado por miembros del Foro de Escuelas de Diseño, organiza sus actividades en tres días consecutivos de trabajo, del 28 al 30 de julio de 2014, en Buenos Aires, Argentina. Dichas actividades se realizan en los espacios y aulas de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, en las siguientes Sedes: Mario Bravo 1050, Larrea 1079 y Salguero 1443 (Palais Rouge).

El primer día (lunes 28 de julio) en la sede de Mario Bravo 1050, se realiza la apertura del VIII Plenario Foro de Escuelas de Diseño, Sesiona el I Plenario del Foro de Escuelas de Arte y el II Plenario de las Asociaciones de Carreras de Diseño. Además se lleva a cabo la Apertura del Congreso con los Invitados de Honor: Jennifer Minniti, Terry Irwin y Norberto Chaves. El segundo día (Martes 29 de julio) en la sede de Larrea 1079, sesionan las Comisiones por temáticas, en dos turnos de trabajo: de 10 a 14hs (incluye elaboración de conclusiones) y de 15 a 19hs (incluye elaboración de conclusiones). El tercer día (miércoles 30 de julio) en el Palais Rouge (Salguero 1443), es el cierre del VIII Plenario del Foro de Escuelas de Diseño donde se entrega el Reconocimiento a la Trayectoria Académica y se realiza el Homenaje del Foro a sus miembros (Comité de Honor). Además se lleva a cabo el cierre del Congreso y sus conclusiones.

##### Actividades

Esta edición del Congreso cuenta entre sus actividades con más de 370 ponencias (programadas en 58 Comisiones). En ninguna de las actividades se reserva vacante. Se permite el acceso a las mismas hasta cubrir la capacidad del lugar. La institución organizadora no se hace responsable de los contenidos, opiniones y/o imágenes de las presentaciones que se realizan, de los materiales y/o publicaciones que se distribuyan. Las mismas son responsabilidad de sus autores.

Todas las actividades del evento se detallan en la Agenda de Actividades incluida en esta edición en las páginas 42 a 74.

Las actividades, según su tipo, se clasifican de la siguiente forma:

### 1. VIII PLENARIO DEL FORO DE ESCUELAS DE DISEÑO

Esta reunión se realiza el día lunes 28 de julio de 10 a 13hs. en la sede de Mario Bravo 1050, 6° piso, Aula Magna. Esto contempla el I Plenario del Foro de Escuelas de Arte y el II Plenario de las Asociaciones de Carreras de Diseño.

### 2. SESIONA EL PRIMER FORO DE ESCUELAS DE ARTE

Esta reunión se realiza el día lunes 28 de julio de 11 a 13hs. En la sede de Mario Bravo 1050, 6° piso, Aula Magna. Se reúne por primera vez el Foro de Escuelas de Arte, red formal de vinculación e intercambio académico en arte de América Latina. El Foro nace con el objetivo de vincular a todas aquellas instituciones que actúen en la enseñanza del Arte en sus múltiples manifestaciones; desde la plástica a las artes escénicas, desde el arte audiovisual y la fotografía al arte digital y todas las manifestaciones del arte urbano y expresiones emergentes.

### 3. II PLENARIO DE LAS ASOCIACIONES DE CARRERAS DE DISEÑO

Esta reunión se realiza el día lunes 28 de julio de 11 a 13hs en la sede de Mario Bravo 1050, en Aula Magna, una vez reunidos se dividen por áreas (distintas aulas) para debatir, intercambiar experiencias y generar proyectos entre todos los actores vinculados a la enseñanza del Diseño. La actividad continúa en un segundo bloque de 15 a 17hs, La iniciativa de la creación de las Asociaciones de Carreras de Diseño surge en el VI Plenario del Foro de Escuelas en julio de 2012, son cinco las Asociaciones de alcance latinoamericano en las áreas de: Diseño Gráfico, Industrial, Digital-Multimedial, Interiorismo y Modas. Cada uno de estos grupos tiene un Equipo de Conducción colegiado conformado por autoridades académicas que actúan en el área específica de las mismas. Estas Asociaciones están integradas por los directivos y docentes de instituciones educativas de Latinoamérica, que se vinculan entre sí para la conformación de redes de cooperación e intercambio académico que buscan desarrollar y resolver cuestiones concretas de cada una de las áreas específicas del Diseño. Las mismas tendrán un segundo encuentro el día miércoles 31 de julio, de 14 a 17hs, para presentar sus conclusiones, en el Palais Rouge, Salguero 1443.

### 4. APERTURA DEL CONGRESO E INVITADOS DE HONOR

Se realiza el día lunes 29 de julio de 17 a 20hs. en la sede de Mario Bravo 1050, 6° piso, Aula Magna. Esta actividad está abierta a todos los inscriptos al Congreso. La Apertura del Congreso cuenta con tres Invitados de Honor: Jennifer Minniti (Presidenta del Departamento de Moda de Pratt Institute, New York), Terry Irwin (Directora y Profesora Titular de la Escuela de Diseño de Carnegie Mellon University, Pittsburgh) y Norberto Chaves (Socio de I+C Consultores, Barcelona, estudio experto en Imagen Corporativa, asesor de empresas e instituciones en estrategias y programas de identidad y comunicación).

La capacidad de la sala es de 150 personas. El ingreso es por riguroso orden de llegada. (Ver detalle, páginas 6 y 7).

### 5. COMISIONES: CONFERENCIAS Y DEBATE

Se realiza el día Martes 29 de julio, en dos turnos de trabajo: de 10 a 14hs (incluye elaboración de conclusiones) y de 15

a 19hs (incluye elaboración de conclusiones) en la sede de Larrea 1079. Esta actividad está abierta a todos los inscriptos al Congreso. Los Conferencistas deben estar al menos media hora antes del inicio del turno de su conferencia.

Las Comisiones son el núcleo del Congreso y consisten en la presentación de Conferencias (papers y/o comunicaciones) enviadas por destacados profesionales, académicos y/o docentes de Iberoamérica, que han sido aceptadas para formar parte de la agenda de actividades del Congreso.

El día miércoles 30 de julio de 14 a 17hs. en el Palais Rouge (Salguero 1443) se realiza la presentación de las Conclusiones de las Comisiones del Congreso. Esta actividad está abierta a todos los inscriptos al Congreso.

El acceso a esta actividad es por riguroso orden de llegada hasta colmar la capacidad de la sala. No se reservan lugares.

### 6. CIERRE DEL VIII PLENARIO DEL FORO DE ESCUELAS DE DISEÑO

Se realiza el día miércoles 30 de julio de 10 a 13hs. en el Palais Rouge (Salguero 1443). En concordancia con la V edición del Congreso se realizará el cierre la VIII edición del Plenario del Foro (reunión académica de intercambio anual que convoca a sus adherentes).

### V Acto de Reconocimiento a la Trayectoria Académica Profesional en Diseño

Se realiza, dentro de la programación del VIII Plenario del Foro, el día miércoles 30 de julio de 10 a 12hs. en el Palais Rouge (Salguero 1443).

Este año el Reconocimiento será entregado a **Arturo Tejada Tejada**, propuesto por la Escuela de Diseño y Mercadeo de Moda Arturo Tejada Cano (Colombia) y a **Santiago Aránguiz Sánchez**, propuesto por la Universidad del Pacífico (Chile). (Ver detalle, página 40).

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

Se realiza, dentro de la programación del VIII Plenario del Foro, el día miércoles 30 de julio de 10 a 12hs. en el Palais Rouge (Salguero 1443).

Dentro de esta edición del Congreso se realiza por cuarto año consecutivo este homenaje como un reconocimiento de distinción, que será otorgado a los miembros adherentes que han estado presentes en, como mínimo, tres Plenarios del Foro en el período 2009-2013.

### Conferencias de las Invitadas de Honor 2014

Se realiza, dentro de la programación del VIII Plenario del Foro, el día miércoles 30 de julio de 10 a 12hs. en el Palais Rouge (Salguero 1443). Las Invitadas de Honor: **Jennifer Minniti** y **Terry Erwin** presentarán, respectivamente, las ponencias "Rehaciendo la Pedagogía de Diseño de Moda" y "Un Nuevo currículum para el Siglo XXI". (Ver detalle, página 7).

### 7. CIERRE DEL CONGRESO

Se realiza el día miércoles 30 de julio de 14 a 17hs. en el Palais Rouge (Salguero 1443). Esta actividad está abierta a todos los inscriptos al Congreso. Se realiza la presentación de las Conclusiones de las Comisiones del Congreso y también de las Asociaciones de Carreras de Diseño. El acceso a esta actividad es por riguroso orden de llegada hasta colmar la

capacidad de la sala. No se reservan lugares.

Durante este horario se entrega los diplomas a los conferencistas y los certificados a los asistentes.

### 8. PUBLICACIÓN DE TEXTOS EN ACTAS DE DISEÑO

En el libro Actas de Diseño número 18, única publicación académica periódica de Diseño en Latinoamérica, que se edita semestralmente desde agosto de 2006 (ISSN 1850-2032), se incluirá los resúmenes (previa edición y selección) de las Conferencias que han sido dictadas tanto en el IX Encuentro Latinoamericano de Diseño como en el V Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño.

## ORGANIZACIÓN

Las actividades del VIII Plenario del Foro de Escuelas de Diseño y del V Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño se realizan en las siguientes sedes: Mario Bravo 1050, Larrea 1079, Salguero 1443 (Palais Rouge). (Ver mapa sedes, página 76). Estas actividades están abiertas a todos los inscriptos (sujeto a capacidad de sala).

### SEDE MARIO BRAVO 1050

En esta sede, el día lunes 28 de julio en el Aula Magna, 6° piso, se realizan las siguientes actividades:

#### 10 a 13hs. I Foro de Escuelas de Diseño

- Apertura del VIII Plenario del Foro
- Sesión el I Plenario del Foro de Escuelas de Arte
- El Plenario de las Asociaciones de Carreras de Diseño por área: Diseño Gráfico, Diseño Industrial, Diseño Multimedia-Digital Moda, Moda e Interiorismo. (Ver detalle, página 39).

#### 15:00 a 17hs. I Continuación del Plenario de las Asociaciones de Carreras de Diseño.

#### 15:30hs. I Programa Colaboración para el Desarrollo Académico de Diseño y Comunicación.

- Firma de Acuerdos y Carta Intención 6° piso, Aula Magna. Actividad exclusiva para las instituciones adherentes del Foro de Escuelas de Diseño que han firmado Acuerdos Bilaterales con la Facultad; además podrán asistir a esta reunión las autoridades académicas de las instituciones educativas adherentes del Foro interesadas en unirse al Programa (a través de la firma de Acuerdos Bilaterales).

#### 17:00 a 20hs. I Apertura del V Congreso

- Presentación de los Invitados de Honor: Jennifer Minniti, Terry Erwin y Norberto Chaves. Actividad abierta para todos los inscriptos al Congreso. (Ver detalle, página 6 y 7).

La capacidad del Aula Magna es de 150 personas. Quienes no puedan ingresar a la Apertura del Congreso por capacidad del Aula Magna (promedio de 150 asistentes) o por otro motivo pueden asistir directamente el Martes 29 a la sede de Larrea 1079 a la Sesión de las Comisiones. Ver detalle en la agenda (Página 41).

### SEDE LARREA 1079

En esta sede, el día martes 29 de julio, sesionan las Comisiones por temática, en dos turnos de trabajo: de 10 a 14 y de 15 a 19 hs. (Ver detalle en la agenda, páginas 42 a 74).

**10 a 14 hs.** Conferencias, Debate y Elaboración de Conclusiones - Primer turno

**14 a 15 hs.** Receso

**15 a 19 hs.** Conferencias, Debate y Elaboración de Conclusiones - Segundo turno

Actividad abierta para todos los inscriptos al Congreso.

El acceso a las Comisiones es por riguroso orden de llegada hasta colmar la capacidad del Aula.

#### SALGUERO 1443 (PALAIS ROUGE)

En esta sede, especialmente alquilada para el evento, el día miércoles 30 de julio, se realizan las siguientes actividades:

##### 10 a 13 hs. I Cierre del VIII Plenario del Foro

- V Acto de Reconocimiento a la Trayectoria Académica Profesional en Diseño a Arturo Tejada Tejada, propuesto por la Escuela de Diseño y Mercadeo de Moda Arturo Tejada Cano (Colombia) y a Santiago Aránguiz Sánchez, propuesto por la Universidad del Pacífico (Chile) Ver detalle (Página).

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

- Presentación de las conferencias de las Invitadas de Honor: Jennifer Minniti y Terry Irwin

##### 14 a 17 hs. I Cierre V Congreso de Enseñanza del Diseño

- Presentación de las Conclusiones de las Comisiones del Congreso y de las Asociaciones de Carreras de Diseño

10 a 16.00hs. I Entrega de los diplomas a los conferencistas y de los certificados a los asistentes.

#### VIII PLENARIO DEL FORO DE ESCUELAS DE DISEÑO

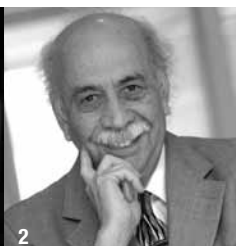
El día miércoles 30 de julio, en concordancia con la V edición del Congreso se realiza la VIII edición del Plenario del Foro de Escuelas de Diseño, reunión académica de intercambio anual que convoca a sus adherentes, dentro de la programación del mismo se realiza:

#### V Acto de Reconocimiento a la Trayectoria Académica Profesional en Diseño:

A partir del V Encuentro Latinoamericano de Diseño, la Facultad de Diseño y Comunicación como organizadora del Foro de Escuelas de Diseño, propone instaurar el Reconocimiento a la Trayectoria académica profesional en Diseño.

Este Reconocimiento está dirigido a profesionales y/o académicos que con su producción, reflexión y creatividad contribuyeron y/o contribuyen significativamente con el desarrollo del diseño en su comunidad y país.

Este año el Reconocimiento será entregado a será entregado a **Arturo Tejada Tejada (1)**, propuesto por la Escuela de Diseño y Mercadeo de Moda Arturo Tejada Cano (Colombia) y a **Santiago Aránguiz Sánchez (2)**, propuesto por la Universidad del Pacífico (Chile).



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

Dentro de esta edición del Congreso se realiza por cuarto año consecutivo el Acto Homenaje de reconocimiento a los miembros que se destacaron por su aporte al desarrollo y sostenimiento del mismo.

En este Acto en la segunda edición del Congreso (2011) se creó el Comité de Honor del Diseño Latinoamericano integrado por instituciones educativas adherentes y autoridades académicas que han contribuido, con su participación activa, en la consolidación del Foro de Escuelas de Diseño.

El Comité de Honor del Diseño Latinoamericano es un grupo de destacadas instituciones y autoridades académicas, dentro del Foro, que se incrementará año a año en cada nuevo Acto Homenaje y que actúa como un equipo asesor cuyas relevantes opiniones, aportes, ideas y propuestas respaldaron y respaldan el crecimiento del Foro como un espacio de intercambio interinstitucional de alcance Latinoamericano.

En el caso de las instituciones se considera, a efectos del otorgamiento del reconocimiento, a aquellas que han estado presentes en, como mínimo, tres Plenarios del Foro en el período 2009-2013; aunque dicha presencia institucional estuviera sostenida por diferentes representantes.

#### Listado de Instituciones Educativas Homenajeadas 2014

1. Instituciones educativas (por categoría institucional y por orden alfabético):

##### UNIVERSIDADES

- Corporación Universitaria Minuto de Dios, Colombia
- Universidad Autónoma del Caribe, Colombia
- Universidad Autónoma del Estado de México, México
- Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco, México
- Universidad de Pamplona, Colombia
- Universidad de Playa Ancha, Valparaíso, Chile
- Universidade Federal do Rio de Janeiro, Brasil
- Universidad Mayor, Chile
- Universidad Nacional de Colombia, Colombia
- Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, Colombia
- Universidad Señor de Sipán, Perú
- Universidade Presbiteriana Mackenzie, Brasil

##### OTRAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS

- Centro Universitário de Belo Horizonte, Unibh, Brasil
- Escola Superior de Propaganda E Marketing - Espm, Brasil
- Escuela de Moda & Diseño Mad, Perú
- Faculdade de Tecnologia Inap, Brasil
- Instituto Tecnológico de Sonora, México
- Istituto Europeo Di Design, Brasil

#### AGENDA COMPLETA DE ACTIVIDADES

La agenda del Congreso se organiza incluyendo todas las actividades. En cada actividad se incluye: título, expositor, institución a la que pertenece, resumen de los contenidos, sede y Comisión designada.

Los contenidos de la agenda publicados en este número de la Hoja de Diseño corresponden a la información recibida hasta

el día 3 de julio 2014. Los mismos pueden sufrir modificaciones y se encuentran actualizados diariamente en la agenda publicada en el sitio Web del Congreso.

#### AGENDA POR DÍA

Esta edición del Congreso cuenta entre sus actividades con más de 370 conferencias (programadas en 58 Comisiones) y presentaciones. En ninguna de las actividades se reserva vacante. Se permite el acceso a las mismas hasta cubrir la capacidad del lugar. La institución organizadora no se hace responsable de los contenidos, opiniones y/o imágenes de las presentaciones que se realizan, de los materiales y/o publicaciones que se distribuyan. Las mismas son responsabilidad de sus autores.

El acceso a las actividades del Congreso (evento exclusivo para docentes, autoridades académicas e investigadores) está limitado a quienes se hayan inscripto al mismo.

#### LUNES 28 DE JULIO 2014 (1º día del Congreso)

##### 1. ACREDITACIÓN

**9:00 a 19:00 hs.** I Mario Bravo 1050, Planta Baja.

##### 2. FORO DE ESCUELAS DE DISEÑO

**10:00 a 13:00 hs.** I Mario Bravo 1050, 6º piso, Aula Magna.

##### Apertura del VIII Plenario del Foro

- Sesiona el I Plenario del Foro de Escuelas de Arte
- El Plenario de las Asociaciones de Carreras de Diseño por área: Diseño Gráfico, Diseño Industrial, Diseño Multimedia-Digital Moda, Moda e Interiorismo.

##### 3. LUNCH DE BIENVENIDA

**13:00 a 14:30 hs.** I Sede Espacio Cabrera (Cabrera 3641).

##### 4. CONTINUACIÓN DE LAS ASOCIACIONES DE CARRERAS DE DISEÑO

**15:00 a 17:00 hs.** I Mario Bravo 1050, 6º piso, Aula Magna.

##### 5. PROGRAMA PARA EL DESARROLLO ACADÉMICO

**15:30 hs.** I Mario Bravo 1050, 6º piso, Aula Magna.

Firma de Acuerdos y Carta Intención con la Universidad de Palermo.

##### 7. APERTURA DEL V CONGRESO

**17:00 a 20:00 hs.** I Mario Bravo 1050, 6º piso, Aula Magna.

Detalle:

##### 17:00hs. I APERTURA

- Palabras de apertura, autoridades académicas de la Facultad de Diseño y Comunicación

##### 17:15hs. I INVITADOS DE HONOR

- **Jennifer Minniti** (Presidenta del Departamento de Moda de Pratt Institute, New York) Conferencia de Apertura.
- **Terry Erwin** (Directora y profesora titular de la Escuela de Diseño de Carnegie Mellon University, Pittsburgh) "El Potencial y la Responsabilidad para el Diseño en el Siglo XXI".
- **Norberto Chaves** "Una formación "orgánica". Alternativa al academicismo y el tecnocratismo en la enseñanza del diseño".



La capacidad del Aula Magna es de 150 personas. Quienes no puedan ingresar a la Apertura del Congreso por capacidad del aula o por otro motivo pueden asistir directamente el Martes 29 a la Sede de Larrea 1079 a la Sesión de las Comisiones.

**Martes 29 DE JULIO 2014** (2º día del Congreso)

**1. SESIONAN LAS COMISIONES**

10:00 a 19:00 hs. | Sede Larrea 1079.

Detalle:

**10:00 a 14:00 hs.** Conferencias, Debate y Conclusiones

**14:00 a 15:00 hs.** Receso

**15:00 a 19:00 hs.** Conferencias, Debate y Conclusiones

**MIÉRCOLES 30 DE JULIO 2014** (3º día del Congreso)

**1. FORO DE ESCUELAS DE DISEÑO**

**10:00 a 13:00 hs.** | Palais Rouge (Salguero 1443).

Detalle:

**9:00 a 10:00 hs.** | DESAYUNO

**10:00 a 13:00 hs.** CIERRE FORO DE ESCUELAS DE DISEÑO

**• V ACTO DE RECONOCIMIENTO A LA TRAYECTORIA ACADÉMICA PROFESIONAL EN DISEÑO**

Reconocimiento 2014: Arturo Tejada Tejada, propuesto por la Escuela de Diseño y Mercadeo de Moda Arturo Tejada Cano (Colombia) y a Santiago Aránguiz Sánchez, propuesto por la Universidad del Pacífico (Chile).

**- IV ACTO HOMENAJE DEL FORO DE ESCUELAS DE DISEÑO A SUS MIEMBROS.** Comité de Honor del Diseño Latinoamericano.

**11 a 13 hs. CONFERENCIAS DE INVITADAS DE HONOR**

Jennifer Minniti, Presidenta del Departamento de Moda de Pratt Institute, presentará "Rehaciendo la Pedagogía de Diseño de Moda"

Terry Irwin, Directora y profesora titular de la Escuela de Diseño de Carnegie Mellon University, Pittsburg, presentará "Un Nuevo currículum para el Siglo XXI". (página 7)

**13:00 hs. CÓCTEL DE CIERRE DEL FORO**

**2. PRESENTACIÓN DE LAS CONCLUSIONES DE LAS COMISIONES DEL CONGRESO Y ASOCIACIONES DE CARRERAS DE DISEÑO**

**14:00 a 17:00hs.** | Palais Rouge (Salguero 1443).

Actividad Abierta para todos los inscriptos al Congreso.

**3. ENTREGA DE CERTIFICADOS DE ASISTENCIA AL CONGRESO**

**10:00 a 16:00 hs.** | Palais Rouge (Salguero 1443).

**JUEVES 31 de JULIO 2014** (4º día del Congreso)

**1. GRABACIÓN DE LAS CONCLUSIONES DEL CONGRESO**

**10:00 a 16:00 hs.** | Jean Jaurés 932 (Estudios Palermo TV)

Los oradores del Congreso de Enseñanza del Diseño elegidos por su comisión (el martes 29 de julio) grabarán en los estudios de Palermo TV las conclusiones a las que arribaron.

**2. NEGOCIOS ONLINE. ¿FUTURO DEL DISEÑO?**

Il Plenario de la Red Digital de Diseño

**10.00 a 11.30 hs** | Jean Jaurés 932 (Auditorio)

**3. JURADO FORO DE ESCUELAS DE DISEÑO**

**14.00 a 15:30 hs** | Jean Jaurés 932 (Auditorio)

**AGENDA DE LAS COMISIONES**

El día Martes 29 de julio sesionan las Comisiones, en dos turnos de trabajo: de 10 a 14hs (incluye elaboración de conclusiones), de 15 a 19hs (incluye elaboración de conclusiones) en la sede de Larrea 1079. Esta actividad está abierta a todos los inscriptos al Congreso.

Las Comisiones son el núcleo del Congreso y consisten en la presentación de más de 370 ponencias enviadas por destacados profesionales, académicos y/o docentes de Iberoamérica, que han sido aceptadas para formar parte de la agenda de actividades del Congreso, cada conferencia tiene una duración de 20 minutos y 20 minutos de debate y preguntas, la presentación de las mismas ha sido programada en dos sesiones (turno mañana y turno tarde). Un miembro del equipo de coordinación del Congreso realiza la presentación de las conferencias y organiza la dinámica de la Comisión: introducción, presentación, debate y conclusiones, junto con un miembro de Comité Académico del Congreso.

El día miércoles 30 de julio de 14 a 17hs. en el Palais Rouge (Salguero 1443) se realiza la presentación de las Conclusiones de la Comisiones del Congreso.

El acceso a las Comisiones es por riguroso orden de llegada hasta colmar la capacidad del Aula. Mario Bravo 1050 y Larrea 1079 son edificios de la Universidad de Palermo donde se dictan clases, por lo tanto las actividades del Congreso se realizan en sus aulas. La capacidad de las mismas es limitada, significa que sólo se podrá acceder a las aulas hasta cubrir su capacidad (entre 30 y 40 personas). La organización del Congreso no reserva vacantes ni garantiza cupo en ninguna de las actividades del mismo. Los organizadores no brindan servicio de traducción de las actividades en portugués.

**INDICE** pág.

<b>1. PEDAGOGÍA DEL DISEÑO</b>	<b>42</b>
1.1 [A] Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [Aula 3.1]	42
1.1 [B] Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [Aula 2.3]	43
1.1 [C] Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [Aula 3.2]	44
1.1 [D] Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [Aula 4.1]	45

1.1 [E] Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [Aula 6.6]	46
1.1 [F] Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [Aula S.1]	47
1.1 [G] Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [Aula 5.6]	48
1.2 [A] Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes [Aula 4.2]	49
1.2 [B] Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes [Aula 4.3]	50
1.2 [C] Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes [Aula 5.1]	51
1.3 Calidad Educativa y Evaluación [Aula 4.4]	52

**2. CAPACITACIÓN PARA EMPRENDIMIENTOS Y NEGOCIOS** **53**

2.1 Mercado y Gestión del Diseño [Aula 2.1]	53
2.2 [A] Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos [Aula 5.2]	54
2.2 [B] Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos [Aula 5.3]	55

**3. FORMACIÓN PARA UN DISEÑO INNOVADOR Y CREATIVO** **57**

3.1 Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales [Aula 5.4]	57
3.2 Nuevas formas de Producción, Tecnologías y Materiales [Aula 5.5]	58
3.3 [A] Innovación Cultural [Aula 6.1]	59
3.3 [B] Innovación Cultural [Aula 2.2]	60
3.4 [A] Estudios Artísticos y Creativos [Aula 6.2]	62
3.4 [B] Estudios Artísticos y Creativos [Aula S.6]	62

**4. INVESTIGACIÓN Y POLÍTICA EDITORIAL** **63**

4.1 [A] Investigación. Metodología y Técnicas [Aula 6.3]	63
4.1 [B] Investigación. Metodología y Técnicas [Aula 6.4]	63

**5. SUSTENTABILIDAD Y ECODISEÑO EN LA ENSEÑANZA** **65**

5.1 Diseño, Medioambiente y Ecología [Aula 6.5]	65
5.2 Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje [Aula S.3]	67

**6. IDENTIDAD, CULTURA Y TENDENCIAS EN DISEÑO** **68**

6.1 [A] Observatorio de Tendencias [Aula 7.1]	68
6.1 [B] Observatorio de Tendencias [Aula 7.6]	69
6.2 [A] Identidades Locales y Regionales [Aula 7.3]	70
6.2 [B] Identidades Locales y Regionales [Aula 7.5]	70
6.2 [C] Identidades Locales y Regionales [Aula 7.4]	71
6.3 [A] Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía [Aula 7.2]	72
6.3 [B] Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía [Aula 5.1]	73

El primer número del aula corresponde al piso y el segundo a la sala. Por ejemplo: 2.1: piso 2, aula 1.

## 1. PEDAGOGÍA DEL DISEÑO

### 1.1 [A] CURRÍCULA, ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079  
Turno mañana: 10 a 14hs. | Aula 3.1

#### “Siente el color” Resultados del proceso y metodología de construcción del proyecto educativo

**Fanny Solano** [Universidad Jorge Tadeo Lozano - Colombia]

Durante el año 2013 un equipo de estudiantes entusiastas de dos cátedras de Fotografía del programa de Diseño Gráfico de la Universidad Autónoma del Caribe, emprendió un recorrido visual guiado por un cuerpo docente comprometido con el aprendizaje de sus estudiantes. En las 7 salidas de campo a sitios estratégicos de la geografía del Caribe Colombiano, se descubrieron personajes, paisajes y costumbres que se registraron por una mirada fresca y curiosa. Se entabló un diálogo diverso, que se convirtió en búsqueda y crecimiento personal.

#### Abducción e inducción en el aprendizaje morfológico espacial

**Antonio Tecchia** [Universidad de Palermo - Argentina]

Se analizan los emergentes y resultados pedagógicos de una propuesta experimental de enseñanza de la morfología espacial desarrollada mediante la implementación de una metodología basada en la utilización de dispositivos didácticos que promueven deliberadamente la alternancia entre procesos abductivos y procesos inductivos. A la luz del provocado contraste entre la brevedad de las fases irruptivas y la mayor dilatación de las fases operativas y reflexivas, se explora en la dinámica de relación entre las características esenciales de cada una de las etapas del proceso de diseño morfológico espacial con los diferentes modelos y sistemas de modelización utilizados durante su actuación.

#### Aprender a diseñar en la actualidad: la integración de los aspectos creativo y técnico como metodología de abordaje proyectual para la construcción de un prototipo de diseño de indumentaria

**Eugenia Aryan** [Universidad de Palermo - Argentina]

¿Cómo funciona la práctica del diseño en el aula? Desde el punto de vista metodológico ¿podemos avanzar hacia una integración de lo creativo y lo técnico? ¿De qué trata un trabajo de grupo del taller? Específicamente: ¿qué elementos intervienen en el acto pedagógico y la metodología proyectual implementados en el aula para realizar una pieza de diseño de indumentaria? ¿Cómo percibe el estudiante aquello que aprende y cómo lo capitaliza para una puesta de trabajo en común? Consideraciones pertinentes para trasladar el plano de las ideas al campo de lo posible y materializable, es parte sustancial de la propuesta pedagógica de la Universidad de Palermo.

#### Corpo Tipografico, experiência de trabalho coletivo no ensino de design tipográfico

**Leonardo Araújo da Costa Buggy** (\*) [Universidade Federal de Pernambuco - Brasil]

A experiência que resultou no Corpo Tipográfico consistiu na união de 3 turmas do Curso de Design do CAA/UFPE com vistas a produção de um livro sobre tipografia. Grupos de estudantes da disciplina Tipografia Experimental se encarregaram de dois ensaios fotográficos. Um capaz de apresentar possibilidades plásticas e poéticas da interação decorrente da representação de formas tipográficas no corpo humano. Outro capaz de fazer o mesmo com a representação de formas tipográficas expressadas com o corpo humano. Grupos da disciplina Tipografia Básica cuidaram de projetar, diagramar e produzir graficamente o livro.

#### Estudio exploratorio de las temáticas abordadas en los Proyectos de Graduación de la Facultad de Diseño y Comunicación

**Mercedes Massafra** (\*\*\*) [Universidad de Palermo - Argentina]

Este trabajo tiene como objetivo la identificación de las temáticas abordadas en los Proyectos de Graduación de todas las carreras de cuatro años y los Ciclos de Licenciatura pertenecientes a la Facultad de Diseño y Comunicación, de la Universidad de Palermo. Desde esta delimitación se intentará realizar un análisis de las tendencias en relación a la aplicación concreta de los conocimientos adquiridos en la carrera al campo profesional específico del egresado. Se propondrá, entonces, recopilar, describir y analizar las temáticas seleccionadas y abordadas por los estudiantes para sus Proyectos de Graduación.

#### O ensino de Comunicação Visual pioneiro em São Paulo

**Dora Souza Dias / Marcos Braga** (\*) [Universidade de São Paulo - Brasil]

Nos anos 1960, a Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, reformulou seu ensino e acrescentou à sua matriz curricular disciplinas de Desenho Industrial e Comunicação Visual. Buscando o resgate histórico dos exercícios ministrados e da didática empregada nas disciplinas de Comunicação Visual, entrevistamos ex-professores e ex-alunos e analisamos alguns documentos disponíveis do período estudado. Concluímos que o ensino desenvolvido na Sequência incluiu a Comunicação Visual no campo de atuação dos profissionais formados, com a possibilidade de aplicação em projetos de design gráfico de qualquer porte ou ainda em seus projetos de arquitetura ou planejamento urbano.

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079  
Turno tarde: 15 a 19hs. | Aula 3.1

#### De composición decorativa a la eclosión de los diseños

**Ana María Cravino** [UBA-Universidad de Palermo- Argentina]

Hasta 1956 la segunda materia más importante de la carrera de Arquitectura era Composición Decorativa, que subsumía en sí misma aspectos de diseño de mueble, gráfico y de interiores. Ese año la materia fue eliminada definitivamente de la currícula. El fin de Composición Decorativa, no constituye el fracaso de un concepto -las artes decorativas-, sino en definitiva el éxito de un anhelo largamente buscado: la socialización de las artes, cuya manifestación más evidente es la eclosión fantástica de los diseños.

#### Flexibilidad curricular en la educación superior

**Ysabel Tamayo** [Nacional del Litoral - Venezuela]

Nuestra investigación gira en torno a los conceptos de “conocimiento en espiral” (Bruner,1988) y “docente reflexivo/transformador” (Schön,1987) ambos entendidos como propuestas para un curriculum abierto materializado en las prácticas del contexto de la sociedad de conocimiento. El trabajo presenta nuestra experiencia áulica desde la propuesta de “colectivo docente” como espacio performativo que fomenta el aprendizaje/diseñador/artista/profesional que navega una estructura rizomática polisorte con trezamientos entre núcleos líquidos de conocimiento, expresión y mercado. El trabajo presenta cartografías analíticas fruto de nuestra experiencia en dos cátedras de la UNL y la UADER.

#### Formación Docente en el ámbito de la Reglamentación del Ejercicio Profesional del Diseñador

**Myriam Rodríguez | Jorge Humberto Ramos | María**

**Alejandra Uribio** [Universidad Nacional de Tucumán - Argentina]

Recordando el inicio de la historia humana y su necesidad progresiva de superarse observamos que en la actualidad se hace imprescindible conocer los aspectos organizativos y legales de la profesión que se elige para ejercer. En el campo del diseño nos encontramos con una legislación Nacional, Provincial y Municipal, Códigos de Planeamiento Urbano, etc. Y conforme a los requerimientos de las características ambientales y necesidades de los usuarios. Esas normas se encuadran en los ámbitos del ejercicio técnico, de la ética, alcanzando también el aspecto jurídico que contempla la realización del trabajo y la relación laboral al trabajador del diseño.

#### F\_P\_E Taller de diseño 1 (Fantastic - Plastic - Elastic)

**Fabián Mena | Carlos Caicedo | Balmor Javier Pereira Pabon** [Universidad de Pamplona - Colombia]

Busca proporcionar al estudiante hábitos técnicos y pensamiento crítico sobre el estudio y análisis de la forma en relación a condiciones de uso, emplea estrategias pedagógicas de apoyo, de pensamiento y de personalización, para la transmisión de los contenidos programáticos en las fases: 1. La escritura de la forma (FANTASTIC): Las ideas y sus propósitos en representaciones gráficas y planimetrías. 2. La estructura de la forma (PLASTIC): La relación entre forma y estructura en objetos útiles de escala doméstica. 3. La forma y el espacio (ELASTIC): Maneras de relacionar usuario, programa, espacio contenido y contexto.

#### La Articulación Curricular y la formación de profesionales en Diseño

**Julio Mazzilli** [Escuela Universitaria Centro de Diseño - Uruguay]

El presente trabajo busca presentar cómo actúa la articulación curricular en la propuesta del nuevo plan del estudio de la EUCD (Escuela Universitaria Centro de Diseño) dentro de las propuestas curriculares actuales de los diversos servicios y al mismo tiempo se propone proyectar las máximas posibilidades en pos de una articulación curricular que suponga, en el más amplio sentido, una oferta curricular que posibilite una efectiva movilidad estudiantil a través de los tránsitos curriculares en él previstos actualmente y dar cuenta de acciones

que permitan esta articulación y dejar constancia de que dicha formación académica está intrínsecamente relacionada con la capacidad de articular.

#### ¿Qué enseñar cuando empiezan a aprender?

**Pilar Diez Urbicain** [Universidad de Palermo - Argentina]

La materia Taller de Producción 1, es el primer eslabón en la cadena de aprendizaje de la morfología de los objetos y forma parte de unos de los ejes más importantes dentro de la carrera de Diseño Industrial, junto con Diseño y Tecnología. Como nivel inicial, el desafío es introducir a los alumnos en el estudio de las formas y la comprensión de las entidades que la componen. Donde su objetivo principal es capacitarlos en el análisis y producción de formas, abarcando su realidad geométrica, constructiva y conceptual. ¿Cómo transitar este aprendizaje que explora las diferentes dimensiones de la forma, conectado el plano (2d), y el espacio (3d)?

#### 1.1 [B] CURRÍCULA, ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079

Turno mañana: 10 a 14hs. | Aula 2.3

#### Idear y dibujar. Imaginar para expresar la interacción

**Cayetano José Cruz García** (\*\*) [Universidad de Extremadura. Centro Universitario de Mérida - España]

Elaborar un concepto e imaginar una solución implica saber expresar mucho más que la forma. La formación creativa requiere de capacitación y contextualización. En el ámbito del diseño industrial, debemos comprender que acciones de interacción pueden estar presentes en un dibujo. En este artículo, se indican algunas metodologías y atenciones que pueden ser útiles para la formación específica del diseñador industrial: El "modelo háptico de dibujo", dibujar como nacen los objetos, entender el valor de la intención, saber expresar los valores del concepto... El dibujo, es un medio expresivo que hace presente el grado de habilidad creativa y su comunicación.

#### Como es arriba es abajo: Experimento sinestésico

**Georgina Montoya Vargas** [Taller San Miguel - Colombia]

El proyecto pedagógico elaborado para el área de artes en el Liceo Taller San Miguel en la ciudad de Pereira, hace parte de los laboratorios de experimentación pedagógica en arte y diseño, donde las Conexiones entre lo simbólico y lo real, hacen parte de la experiencia creativa como base fundamental en la generación de ideas, pensamiento, comunicación y expresión. Desde este punto de vista las transformaciones que se susciten en el área de artes en nuestra institución, deben asumir los retos que nos proponen las nuevas prácticas en el arte, mediante posturas claras y estrategias innovadoras a nivel pedagógico. Para ello, se plantea un derrotero que tenga como eje fundamental "las apropiaciones del arte contemporáneo en la escuela".

#### El proyecto de aula en la disciplina del Diseño

**Astrid Barríos Barraza** (\*\*) | **Claudia Margarita Quintero Reales** [Universidad Autónoma del Caribe - Colombia]

Esta propuesta parte de los conceptos básicos que enmarcan una educación de alta calidad, en donde los procesos de enseñanza-aprendizaje en los roles del docente y estudiante, deben orientarse a la integralidad del ser, en el saber conocer, ser, hacer y convivir dentro de un contexto determinado. Esto se logra partiendo de la elaboración de un proyecto de aula específico, con un objetivo claro, medible y alcanzable, estructurado dentro de un currículo y micro currículos, con espacios y recursos necesarios en la disciplina del diseño.

#### Estudio exploratorio de las temáticas abordadas en los Proyectos de Graduación de la Facultad de Diseño y Comunicación

**Marisa Cuervo** (\*\*\*) [Universidad de Palermo - Argentina]

Este trabajo tiene como objetivo la identificación de las temáticas abordadas en los Proyectos de Graduación de todas las carreras de cuatro años y los Ciclos de Licenciatura pertenecientes a la Facultad de Diseño y Comunicación, de la Universidad de Palermo. Se parte de considerar que el Proyecto de Graduación permite "el cierre del ciclo universitario y la plena incorporación al campo profesional. (...) La innovación se plasma en el enlace real entre la vida académica y profesional, desde las inquietudes hacia los posibles desarrollos y la currícula académica." (Escritos en la Facultad, 83, 2013, pp.11-12). Desde esta delimitación se intentará realizar un análisis de las tendencias en relación a la aplicación concreta de los conocimientos adquiridos en la carrera al campo profesional específico del egresado.

#### Intersticios pedagógicos en el aprendizaje de la arquitectura. Visualización de información como instrumento en el proceso proyectual

**Andrea De Monte** | **Alfredo Stipech** [sdaarquitectura - Argentina]

El trabajo se inscribe en el entrecruzamiento de dos temáticas: las nuevas visualizaciones posibles en los medios digitales y la formación disciplinar en carreras de arquitectura y diseño, relacionadas a la innovación aplicable en la práctica docente. Se presentan los resultados de experiencias en talleres de grado a partir de explorar recursos de visualización de información en intersticios del proceso de aprendizaje proyectual. Las mismas validan la hipótesis, de investigaciones en curso, que propone la visualización de información como instrumentos operativos didácticos innovadores que potencian el conocimiento y las operaciones de diseño en los procesos de aprendizaje disciplinar.

#### Relato de planejamento da pedagogia do Design: planificação de projetos integradores e sua implementação didática

**Bianca Martins** | **Francisco Valle** | **Almir Mirabeau** (\*) [PUC-Rio - Brasil]

O texto aborda a vivência da equipe de coordenação do curso no planejamento da pedagogia do Design implementada na Graduação em Design Gráfico do Instituto INFNET - Rio de Janeiro/Brasil. A instituição aposta, notadamente, em formar profissionais para atender às demandas do mercado pois trata-se de curso onde há a ênfase na aprendizagem de recursos

tecnológicos de ponta. O texto revela o modo como é implementada pedagogia por projetos integradores, seus princípios norteadores e os dilemas vivenciados pela equipe ao planejar a adequação desta pedagogia do design às expertises e perfil docente, às normativas do MEC e às exigências de formar um profissional competente, crítico e reflexivo.

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079

Turno tarde: 15 a 19hs. | Aula 2.3

#### Criterios y competencias para la participación ciudadana en la enseñanza del diseño

**Isabel Barros** [INACAP - Chile]

Presentamos esta ponencia como la segunda parte de la que expusimos en julio del 2012, que en su parte final señalaba los criterios para una propuesta de desarrollo de competencias mediales y comunicacionales en los programas de estudio de carreras de diseño con tres objetivos fundamentales: aportar conocimiento, ejercer ciudadanía e insertarse laboralmente. Esta vez, el objetivo es profundizar en la incorporación de criterios y competencias en la formación académica de los estudiantes de diseño para que participen activa y creativamente como ciudadanos innovadores, generen progreso en nuestras comunidades y potencien el desarrollo sustentable de nuestro continente latinoamericano.

#### Caminos a lo Absoluto. Hacia la Cuarta Dimensión

**Sandra Viviana Chasco** [FAUD - UNSJ - Argentina]

La megaescultura constructivista "Rosetón de los Deportes", ubicada en la Ciudad de San Juan, provoca dilemas en su interpretación debido a su carácter abstracto. En una convocatoria pública hemos realizado una experiencia de conocimiento mediante el dibujo, obteniendo resultados que pueden ser sustento de prácticas pedagógicas con estudiantes de diseño. Incorporamos el espíritu del constructivismo, donde la modelación de la forma modela el pensamiento y amplía nuestro conocimiento de lo visual, poniendo en acción una categoría de la imaginación que participa a todo el cuerpo una manera más plena de conocer.

#### De Escuela de Artes Aplicadas a Escuela Universitaria

**Amalia Soledad Martínez** [Escuela de Artes Aplicadas Lino Enea Spilimbergo - Argentina]

Contaremos la conversión de escuela superior a universitaria de Lino E. Spilimbergo. Analizamos cómo se pone en evidencia el conflicto de identidad: somos una escuela de Artes o de Diseño? Nuestra escuela, referente sin igual en Córdoba, fue, durante los noventa, poco apreciada por instituciones que ofrecían formación de recursos humanos para las empresas, hoy a pesar del conflicto hacia adentro de la tensión Artediseño la demanda muestra el acortamiento de las distancias entre una disciplina y la otra.

#### Deontologia do Design: refletindo sobre um futuro mais humano

**Ana Maria Rebello** | **José Guilherme Santa Rosa** (\*) (\*\*)

[Universidade Federal do Rio Grande do Norte UFRN - Brasil] Considerando-se a responsabilidade e influência cultural do

El primer número del aula corresponde al piso y el segundo a la sala. Por ejemplo: 2.1: piso 2, aula 1.

Design contemporâneo, a proposta pedagógica da disciplina Deontologia do Design, do curso de Mestrado Profissional em Design da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Brasil, volta-se ao estudo da relação entre Ética e Design. Partindo da análise de projetos reais, obras teóricas, normas éticas e comportamentais, objetiva ampliar a percepção acerca do campo de possibilidades oferecido pelo Design no diálogo com outros campos do conhecimento, relacionando-os. Avaliam-se compromissos éticos do designer com seus pares, clientes e sociedade, assim como seu papel de ator frente às novas questões e desafios da atualidade.

#### Innovaciones en modelos educativos por crisis en el paradigma tradicional

**Julio Enrique Putalláz (\*\*)** | **Carlos Eduardo Burgos**

[Universidad Nacional del Nordeste - Argentina]

Los modelos educativos aplicados al diseño mantienen rasgos que denotan su adhesión al paradigma tradicional de formación de las disciplinas proyectuales. Estos modelos surgen de dos hipótesis fundamentales: (i) la hipótesis de la enseñanza de recortes epistémicos (más o menos estables) orientados a la formación de un sujeto práctico, y (ii) la hipótesis de la simulación del trabajo profesional consistente con un tipo de "oficio" sofisticado por el uso de las nuevas tecnologías. Estas anomalías revelan la necesidad de construir nuevas estrategias en el marco de un modelo innovador centrado en nuevos enfoques, tanto epistémicos como curriculares.

#### 1.1 [C] CURRÍCULA, ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079

Turno mañana: 10 a 14hs. | Aula 3.2

#### Cómo trabajar el análisis de los tres órdenes de la configuración significativa (lo icónico, lo indicial y lo simbólico) en el aula

**Lorena Steinberg** [Procomunicar - Argentina]

El trabajo buscará describir las metodologías aplicadas en el aula para abordar el análisis de dos Films a partir de los tres órdenes de configuración del sentido desde un enfoque semiótico peirceano y sociosemiótico de la Teoría de los Discursos Sociales de Verón.

#### Design Social: responsabilidade, sustentabilidade e imaginação

**Alexandre Assunção (\*)** [Instituto Federal Sul-rio-grandense - Brasil]

Este texto se propõe a apresentar as experiências pedagógicas que ocorrem dentro do projeto chamado "Design Social no IFSul/Pelotas: mobiliário para instituições beneficentes de Pelotas/RS" (2003-atual). Tais atividades são realizadas por alunos dos cursos de Design do Instituto Federal Sul-rio-grandense/Pelotas/Brasil. A apreciação foi realizada através dos seguintes critérios: seleção e identificação do acervo de projetos; organização de um banco de dados dos projetos; análise, interpretação e cadastramento de cada projeto descrevendo suas características morfológicas, simbólicas e funcionais; análise do acervo como possível exemplo de projetos de extensão e modelos avançados de avaliação pedagógica.

#### Didáctica de la Enseñanza del Diseño en el Nivel Superior

**Silvia Mariel Leeuw** | **Vanina Cantuni** [Escuela de Artes

Visuales Antonio Berni - Argentina]

La Enseñanza del Diseño en el Nivel Superior, ha sufrido cuestionamientos, muy pocas veces documentados, desde que el Diseño dejó de ser un oficio histórico para ser una profesión titulada en instituciones ya sean terciarias y/o universitarias. Las capacitaciones pedagógicas aportan muchísimo a las construcciones didácticas que los profesionales del diseño implementan con sus estudiantes. Sin embargo, cada vez más se requiere definir estrategias didácticas significativas que guíen, aporten y fortalezcan los procesos proyectuales de los estudiantes.

#### La acción formativa de diseñadores para proyectos integrales de diseño textil en pregrado y postgrado: contenidos y metodología

**Edward Venero** [Pontificia Universidad Católica del Perú - Perú]

Esta ponencia se centra en el desarrollo de proyectos integrales de diseño como eje de la enseñanza- aprendizaje para la carrera de Diseño de Indumentaria y Textiles de la Pontificia Universidad Católica del Perú.

#### La enseñanza del discurso audiovisual en la formación de grado

**Larisa Rivarola** [Universidad de Palermo - Argentina]

Nos interesa analizar las complejidades pedagógicas que presenta la enseñanza de la historia del discurso audiovisual en el marco de una carrera de grado, en tanto nos permite evidenciar las diferentes perspectivas existentes en torno al modo de abordar la historización del lenguaje audiovisual, y problematiza las diferentes posturas acerca de la utilidad práctica que implica la reflexión y análisis del discurso en el posterior ámbito profesional. En nuestro objetivo vislumbrar las necesidades de aprendizaje y modalidad en que incorporan conocimiento las nuevas generaciones de estudiantes del área audiovisual, a fin de poder desarrollar nuevas metodologías acordes a la demanda actual.

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079

Turno tarde: 15 a 19hs. | Aula 3.2

#### Evolución de las formas de enseñanza de la fotografía en Latinoamérica

**Alejandra Niedermaier (\*\*\*)** [Universidad de Palermo - Argentina]

Las profesiones relacionadas al diseño, de acuerdo a la dualidad planteada por Aristóteles en Ética Nicomáquea, se hallan conformadas por una permanente interacción entre praxis y poiesis. Cabe recordar que fue el mismo Aristóteles quien prefiguró las bases ópticas de la cámara oscura que después cuajó en un lenguaje en el cual técnica y enunciación transitan juntas. Los procesos de enseñanza-aprendizaje, desde su aparición pública en 1839, fueron muy similares en todos los países, especialmente en los latinoamericanos. Ya en el siglo XX aparecieron algunas distinciones en la formación de expertos - tanto para dedicarse al desempeño profesional como al autoral como modo de expresión-. Se analizará entonces cómo han ido mutando desde un comienzo sustancialmente empírico hacia formas académicas integrales.

#### Diagrama, Forma e Imagen. Tres niveles de interpretación histórica

**Liliana Patricia Vega** | **Duilio Alejandro Tapia Morandi**

[Universidad Nacional de San Juan - Argentina]

Presentamos un Instrumento para reconstruir piezas históricas del campo del Arte y del Diseño Gráfico, que adscribe a una Historiografía Interpretativa hermenéutica, propiciando una epistemología de sujetos intérpretes en la construcción de su identidad. Los mecanismos del relato se incorporan activamente en el proyecto de diseño, donde el estudiante es el autor, un intérprete de la realidad y su obra una crítica. La práctica de la diversidad demanda al estudiante, a asumir una posición crítica frente a la hegemonía de la verdad única y a reconocerse como un sujeto histórico que enfrenta un problema, esto es construirse a sí mismo.

#### La caligrafía como recurso editorial

**Alcides Garofalo** [Universidad Nacional del Nordeste - Argentina]

Experiencia educativa de la Catedra Tipografía 1 Fau-Unne, para acercar al alumno a los primeros conocimientos y elementos editoriales a través del uso de la caligrafía. Se trabajó en la construcción de un sistema de 3 piezas con la temática, propia de las raíces culturales del nordeste "Mitos y leyendas Guaraníes", tomando como referencia el libro de Girala Yampey. Permitiendo interiorizarse de una manera experimental con los elementos del diseño editorial, evocando a los antiguos escribas quienes realizaron los primeros libros caligráficamente. Logrando interesantes resultados desde la construcción editorial y estética. Obteniendo piezas similares a manuscritos antiguos con la esencia del tema y un correcto planteo editorial.

#### La cara olvidada de la enseñanza del diseño una mirada desde el humanismo integral

**Rafael Fiscal** [Universidad México Americana del Golfo - México]

El tema propuesto, intenta recuperar el lado humano de la formación universitaria de los diseñadores, basada en el humanismo integral desarrollando los dinamismos del ser humano. En respuesta al excesivo instrumentalismo en el que se basan los actos educativos universitarios. La propuesta lleva implícita la idea de que el diseñador pueda dar una nueva forma a la realidad que recibe. Una forma que exprese lo que el diseñador ve y siente, no mimetizando, situando la realidad en una nueva dimensión y confiándole forma humana; en estrecha relación con lo que el diseñador experimenta frente a esa realidad.

#### La educación visual: una de las competencias en la enseñanza del diseño

**Luz del Carmen A. Vilchis Esquivel** [Universidad

Nacional Autónoma de México - México]

Ver es un acto cotidiano, es una costumbre inconsciente para todos aquellos que gozamos de la capacidad física de percibir el entorno por medio del sentido de la visión. Educar la visión significa elevar al nivel de la conciencia los diferentes momentos perceptuales y ello implica considerar las condiciones objetivas y tangibles de cada instante, saber nombrar en los correctos términos las condiciones formales de lo que se ve y comprender las posibles determinaciones de nuestra visión.

**La enseñanza de la Historia en diseño industrial.**

**Consideraciones pedagógicas al respecto**

**Fabiana Griselda Agosto | Alejandra Silvina Ochoa Saad**

[Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]

En la formación de Diseñadores industriales, las Ciencias Sociales, y la Historia en particular nos enfrenta a una realidad singular. El estudiante presenta voluntad de dibujar, modelar y crear a la vez, la resistencia a la lectura es expresa. Este es el desafío que debemos enfrentar, parafraseando a Merieure, a través de estrategias, que posibiliten al estudiante "hacerse obra de sí mismo", generando proposiciones concretas a fin de educar sin "fabricar", y así descubrir caminos alternativos, que posicionen al alumno en el espacio de protagonista, logrando de este modo que "haga" de la historia una herramienta más, para materializar sus ideas.

**Seminário Paulista do Ensino da História do Design**

**Andréa Almeida** [Universidade Presbiteriana Mackenzie]

| **Patrícia Amorim** [Escola Superior de Propaganda e Marketing - ESPM] | **Marcos Braga** [Universidade de São Paulo - USP - Brasil] | **Yeda Gonçalves de Oliveira** [Universidade Presbiteriana Mackenzie - Brasil] (\*)

O paper detalha o primeiro seminário paulista de ensino da história do design ocorrido na cidade de São Paulo no ano de 2014, o objetivo foi criar um espaço para conhecer o estado da arte do ensino da história do design nos 30 cursos de design do estado de São Paulo, e de contribuir para o desenvolvimento didático e pedagógico desse ensino por meio da troca de informações e do debate de temas a ele relacionados. O evento nasceu da preocupação de ensinar história do design e como demonstrar a importância das reflexões que esta disciplina pode gerar para o desenvolvimento intelectual, processo criativo e o papel social da profissão.

O paper detalha o primeiro seminário paulista de ensino da história do design ocorrido na cidade de São Paulo no ano de 2014, o objetivo foi criar um espaço para conhecer o estado da arte do ensino da história do design nos 30 cursos de design do estado de São Paulo, e de contribuir para o desenvolvimento didático e pedagógico desse ensino por meio da troca de informações e do debate de temas a ele relacionados. O evento nasceu da preocupação de ensinar história do design e como demonstrar a importância das reflexões que esta disciplina pode gerar para o desenvolvimento intelectual, processo criativo e o papel social da profissão.

**1.1 [D] CURRÍCULA, ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS Y RECURSOS DIDÁCTICOS**

**Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079**

**Turno mañana: 10 a 14hs. | Aula 4.1**

**Diseño de Modelo Metodológico para Validación de Perfil de Egreso en Ing. en Diseño de Productos**

**Mario Dorochesi | Ricardo Viveros** [Universidad Técnica Federico Santa María - Chile]

Concebir y elaborar un modelo metodológico para la definición de un perfil de egreso, constituye un esfuerzo determinante para el proceso de análisis y toma de decisiones en el seno de los equipos docente de una carrera. Para ello, la capacidad de diseñar y formular una estructura de trabajo adecuada a la idiosincrasia de dicho conglomerado de personas, visiones e intereses presentes en un área del conocimiento profesional, requieren de la observación, recursividad y capacidad de articular la complejidad. Características todas presentes en la formación del diseño, que constituyen un hito fundamental para el éxito de la tarea.

**Diseño de sistemas complejos y aproximación sistémica: una estrategia diseñística para la construcción de**

**conocimiento en Diseño**

**Jaime Pardo Gibson** [Colombia]

El diseño de artefactos ha adquirido nuevas dimensiones por la creciente complejidad de los contextos local y global en los que desarrollamos la actividad humana. Tales dimensiones plantean la necesidad de desarrollar en los estudiantes competencias específicas para abordar problemas complejos de diseño. La sistémica se ha empleado como estrategia general de aproximación para propiciar en los estudiantes la comprensión y la explicación de fenómenos complejos, y para crear las condiciones para la proyectación de soluciones acordes con la diversidad de variables del sistema objeto de estudio. Dicha estrategia potencia notablemente la capacidad de análisis holístico y de divergencia creativa.

**Ejes temáticos imprescindibles para un currículo innovador. Estudio de caso: programa Tecnología en Diseño y Gestión de la Imagen**

**Maria Patricia Lopera Calle** [Institución Universitaria

Pascual Bravo - Colombia]

La Institución Universitaria Pascual Bravo, adscrita a la Alcaldía de Medellín, de carácter público, atiende a 4852 estudiantes, de los cuales el 96.4% son de estrato 1, 2 y 3. La Tecnología en Diseño y Gestión de la Imagen, con 505 estudiantes, inscrito en la Facultad de Producción y Diseño, gesta desde el año 2012 un proceso de autoevaluación y mejoramiento, de el se deriva la reforma curricular, el cual va de la mano del proyecto de creación de la Primera Escuela de Diseño pública para la ciudad de Medellín, desarrolló los siguientes ejes temáticos de intervención académica: Interdisciplina, contextos de ciudad, innovación, investigación, inclusión social y generación del conocimiento.

**Inspirar aprendiz de feiteiro (alunos de design)**

**Paulo Maldonado** [Faculdade de Arquitectura e Artes da Universidade Lusíada de Lisboa - Portugal]

Os novos cenários de produção / consumo pressupõem competências distintivas em design. Essas competências passam por ser capaz de visionar o futuro e de ser inovação, numa perspectiva empreendedora. A cultura visual, a inspiração e a colisão de ideias são algumas das aptidões que a estratégia pedagógica que a u.c. Design III, do curso de Design da Faculdade de Arquitectura e Artes da Universidade Lusíada de Lisboa, promove e explora de modo a preparar aprendizes de feiteiro (alunos de design) para os contextos existentes ou para as oportunidades a descobrir ou a inventar. Privilegia-se a investigação colaborativa e os grupos de trabalho com áreas de actuação e responsabilidades definidas.

**La semiótica una herramienta epistemológica para el diseño**

**Valeria Esposito** [Universidad de Buenos Aires - Argentina]

Si bien las categorías semióticas pueden parecer, en un principio, complejas, las mismas son de interés para las áreas del diseño a fin de desentrañar los sentidos que todo objeto de diseño posee. Esto es así debido a que la semiótica es una hermenéutica (una aproximación interpretativa) de las materias significantes en las que todo objeto está soportado. Por otra

parte, comprendemos que la semiótica es una herramienta analítica y metodológica profunda de los discursos sociales y es por esto que rescatamos los postulados principales de Charles Sanders Peirce y Eliseo Verón.

**Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079**

**Turno tarde: 15 a 19hs. | Aula 4.1**

**La enseñanza del diseño desde la perspectiva de la complejidad**

**Liliana Sosa | Mercedes Mercado** [Universidad Autónoma de Nuevo León - México]

El paradigma del diseño ha evolucionado como una herramienta estratégica que involucra el uso de la información material e intangible para dar soluciones a través de experiencias, dinámicas e interacciones. En los actuales contextos tecnológicos y sociales, se debe empezar a educar a los diseñadores en el lenguaje de los sistemas. El estudio y análisis de los sistemas complejos adaptativos tanto biológicos, sociales y artificiales aclaran cómo es la dinámica subyacente que se da a partir de leyes generales, y cuyas pautas son aplicables al diseño. Surge también el reto de plantear criterios para la comunicación proyectual bajo este enfoque.

**La especificidad disciplinar del diseño interior.**

**Un modelo teórico para su auto-referencia y diferenciación**  
**Virginia G. Suárez** [Universidad de Palermo - Argentina]

La división y superposiciones entre Arquitectura, Decoración y Diseño Interior no permiten clarificar el rol profesional que se requiere de los servicios de un Diseñador de Interiores. Describen su profesión como una disciplina híbrida no claramente especificada entre las disciplinas del ambiente construido. Como consecuencia se evidencia una falta de consistencia en el rigor de su enseñanza. El tema a desarrollar en la tesis doctoral es la relación entre la Arquitectura y el Diseño Interior desde el punto de vista disciplinar (construcción de conocimiento). Se plantea la importancia de establecer el lugar de la teoría del diseño interior determinando su función social dentro del contexto de otras disciplinas.

**La idea primaria, realidad en la enseñanza del diseño arquitectónico**

**Zulma Buendía de Viana** [Universidad Autónoma del Caribe - Colombia]

En este trabajo se hablará sobre el afianzamiento y pertenencia de la herramienta didáctica para la enseñanza del diseño arquitectónico en el Programa de Arquitectura de la Universidad Autónoma del Caribe, titulada "La idea primaria", la misma, es la resultante de un proyecto investigativo sobre una experiencia de aula por más de veinte años. Se describirá y analizará la metodología que han utilizado un grupo de docentes que conforman un colectivo seguidor de esta herramienta didáctica en la enseñanza del diseño, así como el proceso "Integrado" de evaluación del proyecto arquitectónico.

**Las consejerías en el fenómeno de la deserción**

**Judith Amparo Rodríguez Azar** [Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano - Colombia]

El primer número del aula corresponde al piso y el segundo a la sala. Por ejemplo: 2.1: piso 2, aula 1.

Dentro de las actividades de acompañamiento, encaminadas a ayudar a los estudiantes en su desarrollo personal, educativo y vocacional, el programa de Diseño Industrial de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, los Docentes de Planta, Tutores y Consejeros, están disponibles para facilitar el proceso de ajuste a la vida universitaria y brindar apoyo en la planificación de los objetivos y metas de carrera. No importa lo poco que se sepa o la inexperiencia, los docentes se encuentran ante interrogantes y situaciones que los estudiantes enfrentan en la actualidad. Puede ser que no se tenga la certeza de poseer las aptitudes necesarias para esta tarea, pero se debe estar totalmente convencido de que se está en la capacidad de desarrollarla. El Consejero apoya la búsqueda del estudiante, para ayudarlo a encontrar sus propias respuestas y sentido de dirección y de esta forma contribuir a la disminución de la tasa de deserción.

#### Lógicas proyectuales para el estímulo de experiencia estética en el diseño interior

**Jorge Eduardo Pokroppek** [LP Arquitectos - Argentina]  
Considerando al "Diseño de interior" como el conjunto de acciones tendientes a la producción de espacialidades habitables orientadas a la satisfacción de necesidades humanas que sólo llegan a su plenitud operativa dentro y desde una experiencia estética estimulada por la percepción de la configuración espacial, entendemos, entonces, que toda acción consciente hacia el diseño estéticamente intencionado de esa configuración espacial redundará en el inevitable incremento de la calidad existencial del ser habitante. En este sentido será menester revisar las lógicas proyectuales que orienten la configuración de espacialidades en función del estímulo de experiencias estéticas mediante procesos de metaforización.

#### Um percurso semiótico para leitura e análise de peças gráficas

**Frederico Braidá** | **Vera Lúcia Moreira dos Santos Nojima** (\*) [Universidade Federal de Juiz de Fora - Brasil]  
Este artículo tiene por objetivo principal presentar las reflexiones de un percurso para leitura e análise de peças gráficas, fundamentado na Semiótica de Charles Sanders Peirce. Ele é resultado da abordagem teórica e prática levada a cabo pelos autores no âmbito da disciplina "Design de Comunicação", oferecida para alunos do Curso de Design, da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (Brasil). Parte-se do pressuposto de que a Semiótica é uma estratégia que ensina a pensar e, portanto, o percurso proposto apresenta-se tanto como um método de análise de imagens quanto como um aporte metodológico para o exercício projetual.

#### 1.1 [E] CURRÍCULA, ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079  
Turno mañana: 10 a 14hs. | Aula 6.6

#### El diseño Gráfico en el espacio de Tutorías

**María Verónica Folgar** [Argentina]  
Los cambios de paradigmas son notables en la relación que existe entre nosotros y nuestros alumnos, podríamos decir que cuando la mayoría de nosotros estudiaba, el papel, la

birome y el libro impreso, eran nuestras herramientas de estudio. Hoy ya casi sin sorprendernos, podríamos afirmar que los alumnos no toman notas en clase sino que resuelven este acto, tomando una foto desde su celular de lo que escribimos en el pizarrón, graban, filman nuestras clases y nos escuchan en sus casas. Para estas nuevas generaciones, la fijación de contenidos pasa por el celular, la computadora y el resumen en 140 caracteres. La imagen es "el lenguaje"

#### El Objeto Sémico. Una Experiencia Proyectual construida por el estudiante

**Mailen Vázquez** | **Andrea Cristina Castresana** | **Facundo Rodríguez** [Cátedra Favre - Argentina]

El ejercicio del Objeto Sémico (OS), constituye una experiencia de aprendizaje del proyecto, para los estudiantes de las distintas carreras de grado que se dictan en la Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo de la Universidad de Buenos Aires. OS es un ejercicio síntesis e integrador de Introducción al Conocimiento Proyectual I. Si bien el curso reviste un carácter propedéutico, las problemáticas abordadas involucran integralmente y desde un enfoque transdisciplinario a la complejidad proyectual. El diseño y crecimiento del OS deriva de más de diez años de experimentación en los talleres y del desarrollo de dos proyectos de investigación.

#### El proceso proyectual en el taller de diseño

**Eugenia Limeses** [UBA FADU y USPT Tucumán - Argentina]  
Se propone exponer las metodologías dentro del taller de diseño, las dinámicas proyectuales para el arribo a la forma, los referentes estéticos y poéticos necesarios para un estudiante de diseño ¿Cómo lograr un taller de diseño, dinámico, productivo y formativo en la enseñanza de esta disciplina?

#### Los estilos de aprendizaje y su relación con las estrategias de autorregulación como parte de los procesos de enseñanza aprendizaje

**Sandra Forero** [Universidad de Pamplona - Colombia]  
El fenómeno de la globalización obliga a la educación superior a replantear el objetivo de la formación profesional ya que principalmente las tecnologías de información (entre otros muchos factores) han modificado el acceso al conocimiento, convirtiéndose este en formar para la autonomía, centrándose en: enseñar a aprender. Según León Guerrero (2004) "se trata de desarrollar el talento humano mediante la argumentación, la interpretación y la proposición; así el estudiante adquiere la capacidad de generar propuestas y acciones para la solución de problemas". Dejando a un lado la educación transmisivista, memorística y repetitiva.

#### Los estudiantes y la definición del problema retórico

**Andrés Olaizola** [Universidad de Palermo - Argentina]  
El presente trabajo trata de indagar acerca del proceso de escritura que realizan los estudiantes de la materia Introducción a la investigación de la Facultad de Diseño y Comunicación cuando producen textos para la esfera académica. Específicamente, nos centraremos en la definición que realizarían los estudiantes del problema retórico de la situación de comunicación, es decir, el análisis y la valoración que desarrollarían sobre el tema, la audiencia y el propósito de su escrito. A su vez, a fin de comparar los resultados con otros géneros dis-

cursivos que usualmente componen los estudiantes, indagaremos cómo es la definición del problema retórico durante la producción de textos digitales vernáculos.

#### Memórias traduzidas em Design Gráfico: experiência pedagógica interdisciplinar

**Ana Beatriz Pereira de Andrade** (\*\*) | **Rodrigo Cordeiro** | **Mônica Moura** | **Mariana Targa Gonçalves** (\*) [FAAC/UNESP - Brasil]

A partir de premissas teóricas acerca do Ensino em Design na contemporaneidade, coloca-se em cena vivências e experiências de prática docente interdisciplinar. A concretude ocorreu entre Fotografia e Oficina Gráfica, disciplinas do Curso de Design da UNESP. Optou-se pela temática pautada na memória familiar e pessoal dos alunos como referência para o desenvolvimento projetual com ênfase na importância de referências imagéticas e visuais. Esta proposta didático-pedagógica, e a integração docente, proporcionaram desenvolvimento de processos e produção diversificada, tanto em termos técnicos quanto conceituais. Ao final do semestre foi possível constatar desdobramentos em Ensino e Pesquisa.

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079  
Turno tarde: 15 a 19hs. | Aula 6.6

#### Gestión de contenidos: en busca de un estándar de calidad educativa

**Verónica Barzola** (\*\*\*) [Universidad de Palermo - Argentina]  
El sector de producción y gestión de contenidos académicos de la Facultad de Diseño y Comunicación concentra su tarea en el diseño y elaboración continua de estándares que garantizan la calidad educativa en el marco de una estructura institucional altamente dinámica e innovadora. La presente ponencia apunta a reflexionar sobre esta labor, que se plasma tanto en la elaboración y actualización de planificaciones modelo (que establecen un nivel mínimo de contenidos para cada asignatura), así como en las reseñas bibliográficas (tendientes a la actualización y búsqueda de nuevas fuentes y recursos) y en el vocabulario controlado (destinado a la clasificación de la producción de alumnos y docentes y la optimización en la búsqueda y recuperación de la misma).

#### Los experimentos en el proceso enseñanza aprendizaje para la toma de decisiones de diseño

**Martha Lucía Bernal Castro** | **Ovidio Rincón Becerra** [Pontificia Universidad Javeriana - Colombia]  
Uno de los objetivos de Proyecto de Diseño IV, es desarrollar en el estudiante competencias para proponer respuestas de diseño argumentadas a partir de la comprensión de la variabilidad en los problemas de diseño abordados. A través de la identificación, relación y jerarquización de las variables involucradas en una actividad, se desarrollan en el aula ejercicios de diseño de experimentos como herramienta para la toma de decisiones dentro de los procesos de diseño. El aprendizaje de los estudiantes se evidencia en la adquisición de competencias relacionadas con la identificación de los tipos de variables, y sus relaciones, para establecer el impacto del diseño en las mismas.

#### Materiales en Diseño de Interiores: revelaciones y sorpresas en una asignatura aburridísima

**Marcelo Gorga** [Instituto Superior Andrea Palladio - Argentina] Intentamos transmitir nuestra experiencia acerca de la implementación de un trabajo práctico que en las tres primeras clases pretende, no solo convertirse en herramienta de diagnóstico sino acercar al alumno ingresante tanto a conceptos de diseño vinculados con la materialidad por medio de los recursos narrativos. También detectar asociaciones casi unívocas que evidencian prejuicios tanto en aplicaciones, como de sensorialidad y significados. Desarrollamos también sintéticamente la importancia de la palabra y de la selección de contenidos iniciales con su marco metodológico, valiéndonos de un relato que muchas veces tiene como eje al propio trabajo práctico diagnóstico.

#### Metodología de diseño industrial en la academia colombiana

**Daniilo Calvache Cabrera** [Universidad de Nariño - Colombia] Los programas de diseño industrial en Colombia responden a requerimientos institucionales y normativos. Estudios respecto a los fundamentos de diseño en las universidades colombianas caracterizan a dichos programas basados en los lineamientos que rigen las condiciones de calidad en el país. No es posible identificar claramente dentro de los currículos un aspecto dirigido a la metodología del diseño. Las carreras han desarrollado metodologías de diseño propias, afirmación que no es evidente en los proyectos educativos. Se pretende identificar las características de las metodologías de diseño en programas universitarios de alta calidad, para determinar la existencia de esas metodologías en el

#### Metodología para la Enseñanza del Diseño de Espacios Comerciales

**Raúl Fernando Rivera Ortiz** [Colombia] Esta es una nueva propuesta metodológica para implementar el correcto diseño de espacios comerciales, centrado en la aplicación teórico/práctica de conceptos de Visual Merchandising con el fin de lograr que el estudiante identifique y aplique correctamente los conceptos, técnicas y elementos que componen el proceso de planeación, producción e implementación de un proyecto básico de diseño de un espacio comercial. Es una metodología que define los parámetros y pasos a seguir en el curso de diseño de espacios comerciales mediante el desarrollo de un proyecto final en el que se evidencie la aplicación de conceptos esenciales para la implementación exitosa de una marca en un punto de venta.

#### Uma análise do percurso para a consolidação de um programa de pós-graduação em design

**Sebastiana Luiza Bragança Lana | Rita Aparecida da C Ribeiro** (\*) [Universidade do Estado de Minas Gerais - Brasil] No Brasil, assim como em boa parte dos outros países, a implantação de programas de pós-graduação stricto sensu em Design ainda é recente. Em nosso país, atualmente, existem 27 cursos de pós-graduação, sendo 15 mestrados, 08 doutorados e 04 mestrados profissionais. O Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade do Estado de Minas Gerais começou suas atividades em 2009. Em 2013, teve sua primeira avaliação junto à Coordenação de Aperfeiçoamento de

Pessoal de Nível Superior - CAPES, obtendo conceito 4. Esse trabalho visa apresentar um panorama da pós-graduação em Design no Brasil e relatar a experiência do processo de reconhecimento de um curso de pós-graduação na área.

#### 1.1 [F] CURRÍCULA, ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS Y ECURSOS DIDÁCTICOS

**Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079**  
**Turno mañana: 10 a 14hs. | Aula S.1 (subsuelo)**

#### El trabajo interdisciplinario en las carreras de Diseño Gráfico y Comunicación Audiovisual

**Enrique Marini** (\*\*) [Universidad del Pacífico- Paraguay]

La Universidad del Pacífico de Paraguay hace varios años trabaja en el desarrollo de estrategias pedagógicas y recursos didácticos innovadores y creativos, con el propósito integrar las mallas curriculares de ambas carreras, mediante la implementación de talleres interdisciplinarios que facilitan el proceso de enseñanza - aprendizaje. Con ello se ha logrado impulsar y reforzar la integración y el trabajo en equipo de docentes y estudiantes, esta metodología permite optimizar el tiempo y los recursos y desarrollar destrezas y habilidades que serán de utilidad para el futuro profesional.

#### Enseñanza de la Historia en una disciplina proyectual

**Melecia Granero** [Universidad Nacional de Mar del Plata FAUD - Argentina]

El presente proyecto se enmarca en la labor realizada como docentes en las cátedras de Pensamiento Contemporáneo y de Lenguaje Proyectual de la FAUD-UNMDP. Se pretende realizar, a través del análisis de ejemplos una contribución al proceso de enseñanza-aprendizaje de una disciplina proyectual, a partir de considerar al artefacto, entendido como una máquina o un aparato creado con un propósito técnico específico, como un emergente de cuestiones tecnológicas, morfológicas, culturales, histórico-sociales y económicas.

#### Espacios de aprendizaje para la formación de diseñadores

**Marcelo Quezada** [Universidad de Chile - Chile]

La formación para la apertura de nuevos campos de desempeño implica una formación que se desarrolla principalmente fuera del aula, quedando esta solo como un lugar para la reflexión. Así el estudiante trabaja sobre la base de situaciones reales donde pueda comprobar la efectividad de la teoría, al tiempo que capta el sentido de lo construido, con miras a lo que está por construirse. Esta modalidad se enmarca en el concepto del servicio profesional, en él, el sentido del hacer profesional no está en función del mercado o la producción, sino en función de la calidad en el habitar.

#### Gestión de contenidos: en busca de un estándar de calidad educativa

**Marina Mendoza** (\*\*\*) [Universidad de Palermo - Argentina] El sector de producción y gestión de contenidos académicos de la Facultad de Diseño y Comunicación concentra su tarea en el diseño y elaboración continua de estándares que ga-

rantizan la calidad educativa en el marco de una estructura institucional altamente dinámica e innovadora. La presente ponencia apunta a reflexionar sobre esta labor, que se plasma tanto en la elaboración y actualización de planificaciones modelo (que establecen un nivel mínimo de contenidos para cada asignatura), así como en las reseñas bibliográficas (tendientes a la actualización y búsqueda de nuevas fuentes y recursos) y en el vocabulario controlado (destinado a la clasificación de la producción de alumnos y docentes y la optimización en la búsqueda y recuperación de la misma).

#### Novos paradigmas e o ensino de arquitetura para alunos ingressantes

**Carina Cardoso | Antonio Colchete Filho** (\*) [Brasil]

A clareza do processo projetual para os estudantes, em especial no início da graduação, é um dos desafios do ensino de Arquitetura. Este artigo apresenta o processo e metodologias de projeto abordados na disciplina de Projeto de Arquitetura e Urbanismo I, ministrada no primeiro semestre do curso de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal de Juiz de Fora, Brasil. O objetivo é apresentar como a apreensão das etapas de projeto é trabalhada nos módulos temáticos desenvolvidos ao longo do semestre letivo e, mais além, mostrar como as novas prerrogativas do ensino de projeto vêm sendo desenvolvidas junto aos alunos ingressantes.

#### Pedagogía de la creatividad: Recursos metodológicos para la Generación Y

**Patricia Claudia Barrios** [Argentina]

Esta ponencia brinda recursos para la formación creativa en la educación y aborda el desarrollo de la creatividad destinada a profesores de nivel secundario y universitario. Algunos de los temas desarrollados profundamente son: Estímulos y bloqueos a la creatividad, Métodos, técnicas y campo de aplicación. Programas que consideren a la creatividad. La propuesta es ser una obra de consulta permanente y estudio, que le permitirá al docente, obtener información y programar la capacitación de los sujetos de las educación buscando la formación integral de las personas en todas sus aptitudes y actitudes.

#### Proyectos de creación en el programa de diseño industrial

**Diego A. Romero Cotrino | Judith Amparo Rodríguez Azar** [Colombia]

Esta ponencia describe la importancia de los procesos de creación que obtienen productos tecnológicos certificados o validados mediante protección intelectual. La importancia acá tratada es manifestada desde el plan de desarrollo en Colombia vigente 2010- 2014 y las políticas del proyecto educativo institucional de la UJTL y cómo se constituye en una alternativa de investigación en la Universidad bajo el denominado proyecto de creación. Se hace una descripción de los proyectos que con anterioridad, actualmente y en un futuro próximo en el programa de Diseño Industrial están encaminados hacia la obtención de protección de propiedad intelectual.

**Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079**  
**Turno tarde: 15 a 19hs. | Aula S.1 (subsuelo)**

El primer número del aula corresponde al piso y el segundo a la sala. Por ejemplo: 2.1: piso 2, aula 1.

### Enseñar Comunicación y Diseño Multimedial en Palermo: una experiencia diferente

**María Laura Spina** [Spina Diseño / Universidad de Palermo - Argentina]

Multimedial I y II son asignaturas clave en la currícula de los alumnos de Diseño Gráfico en la Universidad de Palermo. Dada la envergadura de estas asignaturas integradoras su carga horaria es doble, requiriendo un amplio manejo de los docentes, quienes trabajan alentando y apoyando el progreso de los alumnos como fórmula de incrementar su creatividad y su motivación personal brindando tiempo, recursos y autonomía suficientes para tomar decisiones y obtener buenos resultados en los proyectos de ambos niveles. Multimedial I, busca generar el diseño de la identidad visual de un museo, en tanto que Multimedial II busca proveer a cada uno de un sistema completo de Identidad visual.

### Parámetros de conceptualización de temáticas para el taller de Diseño

**Fernando Rosellini** [UNC. Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño - Argentina]

Esta ponencia trata de establecer parámetros conceptuales de cómo desarrollar, en una cátedra de Diseño, la selección de una temática-problemática, para ser utilizadas como objeto del plan de trabajos en el taller. El aprendizaje del diseño se hace operativo por la simulación de la práctica profesional, se aprende Diseño diseñando desarrollando todas las etapas del proceso de diseño, la temática que se va a abordar Nivel a Nivel es la que legitima esta simulación, mientras más verídica, coherente y coordinada esta sea, mejor. Esto presenta un campo fértil de estudio y producción de parámetros de articulación.

### Pensamiento proyectual y teoría del diseño. Un análisis de las prácticas docentes

**Estefanía Alicia Fantini | María Laura Badella** [Argentina]

La modalidad "taller" establece un espacio de intercambio indiscutido entre docentes y alumnos en el marco de una disciplina proyectual: la especificidad que requiere el proyecto, encuentra en el taller de diseño el ámbito propicio para un "aprender haciendo" en el sentido en que Donald Schön (1998) nos habla de una "reflexión en y durante la acción" en tanto "conversación reflexiva con la situación problemática concreta". Sin embargo, y de manera creciente, la escisión que se plantea entre práctica y teoría está exigiendo rever a nivel curricular de qué manera los alumnos deben abordar el nivel conceptual, trascendiendo la mera fundamentación formal de una propuesta.

### Reconocimiento del Pensamiento Creativo

**Lina María Ortiz Quimbay** [Colegiatura Colombiana - Colombia]

Pensamiento creativo es la herramienta en el campo de la educación que permite identificar modos, maneras, relaciones e interacciones entre los elementos del proceso creativo, para la creación consciente de un objeto concepto, producto y/o acción, explorando de manera reflexiva, analítica y productiva, las rutas metodológicas que permitan la comprensión de la creatividad como proceso, asumiendo la percepción ético-estética que de manera transversal, explora, vivencia,

comprende e interioriza la identidad del ser humano como potencia transformadora, experimentando, pensando, razonando, interviniendo y viviendo en la cultura; podría definirse como un recorrido de enseñanza, metodológico y reflexivo que nos permite profundizar en el sentir del ser humano, desde sus afecciones de cuerpo y alma, su eficacia comunicativa, su conciencia emocional y el reconocimiento armónico de su Ser en una idea creativa.

### Relación estética-receptor para el director de arte publicitario

**Claudia Inés Vélez Ochoa** [Luis Amigó - Colombia]

Hoy en día en las facultades de diseño y publicidad en Colombia se enseña la dirección de arte desde una perspectiva integral e interdisciplinaria. Es por ello, que para comprender mejor la dirección de arte publicitaria se recomienda primero tener como referente importante a la estética, rama de la filosofía que nos enseña las sensaciones; de allí que la experiencia estética es apreciada por un receptor, ese observador al cual debemos comunicar e impactar con nuestro anuncio. El papel del director de arte es hacer que la estética sea la conexión para una mejor exploración y comprensión visual en una nueva sociedad.

### Utilizando literatura como briefing em projetos experimentais de design gráfico

**Ana Paula Margarites (\*)** [Instituto Federal Sul Rio-Grandense - Brasil]

Esta apresentação fala sobre a experiência de conduzir, junto a turma de estudantes do Curso Técnico em Comunicação Visual do IFSul - Pelotas - Brasil, um projeto experimental de desenvolvimento de identidades visuais, dentro da disciplina de Laboratório de Criatividade. Neste caso, foram utilizados os textos do livro Cidades Invisíveis, do escritor Ítalo Calvino, como ponto de partida para a criação de marcas e aplicações para diferentes cidades inexistentes criadas pelo autor. Em um exercício que promovia a utilização linguagem literária do autor como briefing para um projeto, os estudantes foram estimulados utilizar elementos subjetivos e poéticos para concretizar tais Cidades Invisíveis.

### 1.1 [G] CURRÍCULA, ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS Y RECURSOS DIDÁCTICOS

**Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079  
Turno mañana: 10 a 14hs. | Aula 5.6**

### Estrategias cognitivas asociadas al razonamiento visual y creativo para estudiantes con NEE

**John Alfredo Arias Villamar** [FACSO de la Universidad de Guayaquil - Ecuador]

En el diseño gráfico, se aplican acciones cognitivas asociadas a la creatividad en los procesos de enseñanza-aprendizaje, para que el educando genere propuestas visuales innovadoras. Aprovechando dichos procesos, fueron seleccionadas algunas estrategias cognitivas con el fin de adaptarlas en el área de la inclusión, ya que el aula común se presentan necesidades educativas especiales asociadas o no a la discapacidad. El educando que presenta déficit cognitivo, se refugia en la creatividad para poder interpretar los problemas que se

muestran en el aula. Gracias a las estrategias cognitivas se pueden crear entornos de aprendizaje, que orienten a construir conocimiento.

### Estrategias didácticas para un espacio curricular transversal

**Patricia Alejandra Pieragostini | Mónica Osella** [FADU - UNL - Argentina]

La transformación curricular pensada para renovar el ámbito didáctico del ingreso a las disciplinas proyectuales de la FADU, demandó revisar encuadres curriculares y actualizar debates sobre la enseñanza del proyecto. Este espacio académico transversal instaló la necesidad de dar respuestas a nuevos requerimientos. El desafío de configurar una didáctica orientada a las dimensiones propias de la proyectualidad sin estar performada por un campo del diseño específico, trazó nuevos horizontes. El presente trabajo recapitula la experiencia del Taller de Diseño Básico, poniendo en consideración los dispositivos didácticos planificados para dar respuesta a estos requerimientos, reflexionando sobre una propuesta en construcción.

### Estructuración de la materia a través del concepto de cadena de valor

**Agustín Bramanti** [Santa Cruz Co. - Argentina]

La materia "Planificación de la producción" aporta diversas herramientas a los estudiantes del último año de Diseño Industrial para la gestión de procesos productivos, incorporando el manejo de los procesos de fabricación y transformación de los materiales para obtener productos comercializables. El objetivo del proyecto es sistematizar y presentar las actividades que se realizan en la materia, específicamente estructurar los conceptos y construir un hilo conductor de todas las herramientas aportadas a través del concepto de cadena de valor.

### Estudio exploratorio de las prácticas pedagógicas y los modelos para la enseñanza del diseño

**Jeisson Ramirez** [Liceo Nacional Antonia Santos - Colombia]

Corresponde a un estudio de una serie de prácticas pedagógicas exitosas en la enseñanza del diseño a nivel técnico, tecnológico y profesional, realizado a fin de derivar una propuesta de modelo para la enseñanza del diseño, teniendo en cuenta las estrategias empleadas, roles, contenidos, propósitos de formación y demás asociados

### Hacia un abordaje del diseño de juegos de mesa

**Silvia Torres Luyo** [UNL. FADU - Argentina]

En el marco de la cátedra Gorodischer y del CAI+D 2013 "Diseño de juegos. Un abordaje desde el diseño de información al potencial cognitivo y pedagógico del diseño de interfaces lúdicas", esta ponencia se propone como reflexión. Su principal propósito comenzar el abordaje de análisis de una selección de la producción de juegos de mesa, realizados como trabajos prácticos en los Talleres de Diseño de la Cátedra Gorodischer y continuar con un espacio de análisis y reflexión sobre la producción, el desarrollo y la usabilidad de los juegos de mesa.

**Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079  
Turno tarde: 15 a 19hs. | Aula 5.6**



**Talleres de publicidad: Una metodología para generar experiencias significativas**

**Jaime José Pedreros Balta** [Universidad de San Martín de Porres - Perú]

El Taller de Publicidad de la Universidad San Martín de Porres de Lima Perú, decide apostar por la generación de experiencias significativas para enseñar y aprender publicidad. Con este método ofrecemos al alumnado una vivencia más real y trascendente; garantizando que los procesos de aprendizaje de esta especialidad sean una respuesta actual y válida para nuestros tiempos. Luego de analizar los antecedentes del Taller de Publicidad de la USMP, la conferencia sustenta el por qué generar experiencias significativas. Se describe el proceso de generación de experiencias significativas como metodología de enseñanza-aprendizaje y se comparten evidencias y testimonios.

**Techné: del arte al tejido**

**Leticia Duarte** [Escuela Universitaria Centro de Diseño - Uruguay]

"Techné: del arte al tejido" es un proyecto que se inicia como una búsqueda de nuevos caminos que despierten la pasión en alumnos y docentes respecto del tejido de punto. En pro de sortear posibles limitaciones de espacio, maquinaria y carga horaria, se realizó una reformulación del programa tradicional, en busca de innovación, tendencia y nuevas técnicas de transformación textil. Mezclando el arte plástico nacional y tejido de punto, se buscó generar un proyecto atractivo y de sencilla implementación, lo cual lo hace aplicable en cualquier tipo de curso, lugar y alumnado. Es por todo esto que queremos compartir nuestra experiencia con otros docentes en busca de nuevos aportes e ideas.

**Tri - dimensional: Diseño de contenido gráfico para espacios y objetos**

**Alexander Ordoñez | Diego Felipe Varela Garzon** [Universidad del Cauca - Colombia]

Esta presentación está orientada a compartir experiencias y resultados obtenidos como docentes de diseño, creando e implementando un nuevo programa de estudio para el Taller II Tri - dimensional del programa de Diseño Gráfico de la Universidad del Cauca - Colombia. Este planteamiento se enfoca en el diseño de contenido gráfico para espacios y objetos a través de una metodología que se desarrolla en un ambiente de aprendizaje de laboratorio/taller, donde se analizan las relaciones entre lo visual, háptico y dimensional que conectan a los usuarios con los objetos y espacios en el contexto cotidiano y se producen ideas/conceptos/prototipos/pruebas de usuario.

**Una aproximación a la enseñanza del diseño desde la experiencia polisensorial**

**María del Carmen Ramírez Hernández** [Universidad Autónoma Metropolitana Xochimilco - México]

La época presente se caracteriza por la urgencia y la inmediatez. Nuestros deseos y necesidades son veleidosos, egoístas y carentes de empatía. Transformamos las ciudades y la naturaleza a una velocidad que es difícil entender su lógica, su funcionamiento así como sus estrechas y armónicas inte-

rrrelaciones. Por lo anterior es imprescindible diseñar nuevas estrategias pedagógicas y recursos didácticos que promuevan en nuestros alumnos un cambio de actitud respecto a su formación y capacidad de respuesta hacia las problemáticas que enfrenta la sociedad. Un ejemplo de aproximación y sensibilización consiste en acercarnos a la ciudad desde la literatura. Entendiendo que la literatura consiste en una manera de apropiarse y transformar la realidad.

**Una experiencia de extensión para el abordaje de problemas complejos de diseño, aplicado a un caso de responsabilidad social**

**Martín Miguel Bomrad | Silvia Torres Luyo** [UNL. FADU-Argentina]

Durante el año 2011 en el Taller de Diseño 3, Cátedra Goro-discher de la carrera Lic. en Diseño de la Com. Visual, FADU, UNL, el equipo docente, junto con alumnos correspondientes a ese nivel, trabajaron los contenidos curriculares de la materia aplicándolos a una situación real y concreta de responsabilidad social. El desafío que se presentaba era doble: por un lado, poder cumplir con el proceso de aprendizaje, respondiendo a los contenidos fijados en el programa de la materia, y por el otro, atender a las especificidades del caso, con el objetivo de satisfacer las expectativas y necesidades reales del comitente. El proceso del proyecto y los alcances obtenidos demostraron que era posible.

**1.2 [A] FORMACIÓN DOCENTE. NUEVAS METODOLOGÍAS DOCENTES**

**Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079  
Turno mañana: 10 a 14hs. | Aula 4.2**

**De cómo sortear la materia obstáculo**

**Andrea Mardikian (\*\*\*)** [Universidad de Palermo - Argentina]

La experiencia indica que algunos alumnos, en algún momento de sus carreras, se encuentran con la materia obstáculo, aquella capaz de señalar en el acto cognitivo del alumno, un entorpecimiento, una confusión, un retroceso, un desinterés. Según Gastón Bachelard el problema del conocimiento científico se plantea en términos de obstáculos. No se trata de considerar los obstáculos externos como la complejidad de los fenómenos, ni de culpar a la debilidad de los sentidos o del espíritu humano. El docente puede revertir la actitud del alumno, mostrar otra mirada sobre el objeto de estudio y principalmente, cooperar para sortear la materia obstáculo.

**Desarrollo de habilidades creativas en estudiantes de Ingeniería en Diseño**

**Gustavo Rojo | Marisol Urzua** [Universidad Santa María - Chile]

En el proceso formativo de un estudiante de Ingeniería en Diseño, es fundamental el desarrollo de habilidades creativas, como elemento preponderante para la generación de nuevo valor. Para tal efecto el acercamiento hacia las propiedades físicas de los materiales, es el catalizador que estimula su potenciamiento, pues, desde esta perspectiva, el estudiante comprende y relaciona el conocimiento de manera diferente

logra visualizar soluciones desde prismas diferentes. En tal sentido el proceso se puede resumir en las siguiente etapas:  
1. Acercamiento hacia las propiedades físicas de los materiales.  
2. Comprensión y asimilación de procesos constructivos.  
3. Desarrollo de la materialización.

**Design de interiores na televisão brasileira: metodologias para o ensino**

**Frederico Braida (\*)** [Universidade Federal de Juiz de Fora - Brasil]

Este artigo aborda o tema dos programas de televisão sobre design de interiores veiculados no Brasil. O principal objetivo é evidenciar como as estratégias utilizadas pelos designers nos referidos programas podem ser sistematizadas e empregadas como metodologias de ensino. Como objeto de estudo empírico, foram selecionados três programas, ainda em exibição, em canal fechado no Brasil: "Casa Brasileira", "Decora" e "Santa Ajuda", os quais, respectivamente, abordam três escalas distintas do design de interiores: (1) arquitetura de interiores, (2) decoração de ambientes e (3) organização do espaço interior. Ao final, espera-se contribuir com insumos pedagógicos decorrentes da práxis projetual.

**Design thinking & Human Centered Design aplicado a la concepción de propuestas pedagógicas para la formación académica en disciplinas proyectuales**

**Mariela D'Angelo** [UNLP - Argentina]

Oímos habitualmente hablar del diseño de experiencias como una disciplina emergente sobre todo en referencia a nuevas tecnologías y nuevos medios. Sin embargo, visto está, que es una disciplina que puede operar en diversas áreas de desempeño. Esta ponencia tratará sobre su potencial alcance en el marco de la educación. Su implicancia en nuevas propuestas pedagógicas para la formación académica en carreras de diseño y comunicación, que tienen como factor común una dinámica vertiginosa que requiere por parte de los formadores la actualización constante de contenidos y métodos, adaptables a contextos que mutan permanentemente y que esperan cada día más de los profesionales de dichas disciplinas.

**El cine como herramienta pedagógica del diseño gráfico**

**Liliana Beatriz Martínez Dávila | Fabian Podrabinek**

[Facultad de Filosofía, Humanidades y Artes - Argentina]

Palabras claves: diseño, cine, educación Comisión 1.1: Pedagogía del Diseño Es inevitable cuando hablamos de diseño en relación al cine que no se nos venga a nuestras mentes el nombre Saúl Bass, esto ocurre por la gran calidad de trabajo en los créditos de las películas que ha dejando una huella fuertemente marcada en el séptimo arte. Pero el cine nos da un sinnfín de posibilidades en su aplicaciones y en conjunto con el diseño nos permite no solamente usarlo como herramienta para la creación - aplicación y el análisis de tipografías, efectos, afiches de difusión, etc. sino también como una herramienta pedagógica.

**El Rol del diseñador gráfico en el proceso enseñanza-aprendizaje**

**Juan Reyes** [DuocUC - Chile]

El primer número del aula corresponde al piso y el segundo a la sala. Por ejemplo: 2.1: piso 2, aula 1.

El uso de los elementos del diseño, pueden hacer la tarea del docente mucho más efectiva para lograr un aprendizaje significativo en el estudiante, saber escoger el color, las formas o la tipografía correcta pueden hacer que la comunicación entre profesor y alumno sea mucho más eficaz.

#### En la Era de las Redes Sociales, la vuelta a la enseñanza cara a cara

**Fiorella Silvina Zaccara** [Escuela Da Vinci - Argentina]

Ya todos los docentes utilizamos las Redes Sociales y los adelantos tecnológicos para hacer las clases más dinámicas e incluso poder seguir relacionándonos y ayudando a los alumnos fuera de clase. Pero estos tiempos donde la gente va en el colectivo, sentados uno al lado del otro y sin hablarse por estar chequeando el celular, la vuelta a la relación cara a cara se ha vuelto importante.

**Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079**  
**Turno tarde: 15 a 19hs. | Aula 4.2**

#### Algunas ideas para re-pensar la enseñanza en los cursos iniciales

**Miriam Bessone** [MBESSONEYARQUITECTOS Colaborativos - Argentina]

El presente trabajo pretende ser un aporte a la discusión teórica respecto a la enseñanza en los cursos introductorios comunes a las carreras de Arquitectura y los diferentes campos del diseño. El desarrollo de teorías que sustentan el desplazamiento del paradigma educativo de la "Transmisión", al paradigma de la "Transacción" y propone una cierta "educación expandida" como propuesta educativa para la actual configuración cultural y relacional. La presentación intentará responder desde la perspectiva planteada ¿Qué es lo que hoy debe ser parte del conocimiento básico requerido? ¿Cómo organizarlo? ¿Cómo propiciar en los alumnos la transformación del discurso docente?

#### Aprendizaje de diseño a través de la neuropsicoeducación

**Marcela Cifré** [Rodríguezlagoa & Asociados - Argentina]

Las prácticas metodológicas en las carreras creativas deben aggiornarse tanto o más que el avance que en el diseño se observa día a día. Como docentes, debemos estar preparados para brindar a los alumnos nuevas herramientas, para poder co-construir su aprendizaje. La neuropsicoeducación y el neuropsicoentrenamiento aportan el conocimiento, de nosotros mismos y del mundo que nos rodea. Las potencialidades que guardamos, sabiamente estimuladas, permiten ampliar el campo comunicacional, y por lo tanto el creativo. Recursos de interacción de distintas áreas facilitan la motivación en el aprendizaje, a través del hacer, complementando los recursos teóricos que se vierten en las aulas.

#### Como ensinar o processo criativo empírico

**Janaina Moroni** (\*) [Universidad Federal do Rio Grande do Sul - Brasil]

Esta pesquisa se baseia na reflexão sobre o ensino da criatividade, as observações de como fazê-lo e a análise empírica dos processos criativos. Um dos personagens com sua criatividade inovadora, sem sombra de dúvidas, ao longo de todos os anos é Leonardo da Vinci. Assim, realizou-se um convênio

de pesquisa, entre Brasil e Itália, com três objetivos: (i) obter maior informação sobre a criatividade inovadora desde a época do Renascimento até a atualidade, (ii) a semelhança da cultura dos países latino-americanos e (iii) aplicar resultados em aula para desenvolver projetos de design criativo e inovador.

#### Conocimiento y práctica en el diseño y construcción de objetos

**Sebastián E. Ackerman** [Universidad de Palermo - Argentina]

Una pregunta central para planificar una cursada nos permite darle una definición precisa al proceso pedagógico: ¿cómo se conoce lo que se conoce? De la mano de esa respuesta, adoptamos una perspectiva epistemológica que funcionará como "anteojos" que nos permitirán concebir la realidad de una manera específica. Con otras palabras: la perspectiva que adoptemos para la enseñanza del diseño de los más variados objetos será la mirada que nos formemos para comprender dos niveles de injerencia de esos objetos: el primero, para qué sirve (es decir, su utilidad); el segundo es su significación (qué sentido produce ese objeto que usamos).

#### Dar clases como me hubiese gustado que me den

**Víctor Cittá Giordano** [Cittá Giordano Arquitectura y Diseño - Argentina]

La presente propuesta de conferencia está basada en la experiencia de años de trabajo docente acompañando la evolución y desarrollo de conocimientos a los estudiantes, partiendo desde el estudio del "aprendizaje" para luego formular bases conceptuales de la enseñanza; aprender a aprender junto los estudiantes sin dejar de aspirar a ser un "líder" en vez de un "jefe" tanto con ellos como con un grupo docente a cargo, utilizando como constante el dibujo y la observación como motores de descubrimiento y guías del proceso de pensamiento proyectual. "Observar es diferente a ver" es el concepto base de esta experiencia. Observar es descubrir, es conocer, es analizar, comparar, cualificar, seleccionar, buscar, derivar en otro fenómeno; es situarse en otro campo desconocido para el mismo observador. Conociendo podemos intervenir con mayor amplitud, podemos alterar las reglas porque sabemos como son. "Observando" como se enseña pudimos modificar nuestras formas de hacerlo, obteniendo resultados más rápidos y potenciando la comodidad y calidez en el ámbito de trabajo.

#### ¡Eureka! o Cómo surge la creatividad

**Mónica Schwartzapel** [Universidad Favaloro - Argentina]

Los avances en neurociencia para la comprensión del funcionamiento cerebral cognitivo, afectivo y creativo nos aportan elementos para desarrollar nuevas posibilidades a nivel didáctico. El pensamiento complejo, lo dialógico entre disciplinas, los estímulos adecuados para desarrollar habilidades y destrezas en el alumnado y en el docente forman parte de esta presentación. Se ligarán estos temas al proceso creativo individual y su estímulo y reforzamiento en estrategias áulicas.

#### 1.2 [B] FORMACIÓN DOCENTE. NUEVAS METODOLOGÍAS DOCENTES

**Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079**  
**Turno mañana: 10 a 14hs. | Aula 4.3**

#### El docente de diseño y los nuevos desafíos de los ambientes con alta disposición tecnológica.

##### ¿Cómo comprometerse con la buena enseñanza?

**Natalia Lescano** (\*\*\*) [Universidad de Palermo - Argentina]

En los últimos años se ha generado una innegable influencia de los avances tecnológicos en la cotidianeidad de los alumnos y de los docentes. Cuando los docentes piensan la inclusión de la tecnología a sus clases suelen surgir visiones con tendencias apocalípticas o en oposición otras visiones con tendencias redentoras a grandes problemas pedagógicas. Más allá de esto las aulas con alta disposición tecnológica se presentan como una oportunidad para los docentes de enriquecer la enseñanza, los desafía a acercarse a creaciones originales, a propuestas didácticas que generen aprendizajes significativos clase a clase. Se espera que el docente del diseño ayude a sus estudiantes a desarrollar competencias, habilidades y destrezas operativas propias para desempeñarse profesionalmente.

#### Entornos gráficos en diseños de sistemas académicos

**Joffre Ruperto Paladines Rodriguez** [Universidad Católica de Guayaquil - Ecuador]

En la actualidad el diseño se convierte en la columna vertebral de todas las aplicaciones prácticas por lo que se considera un lenguaje visual para la comunicación. Los sistemas académicos han evolucionado exponencialmente al mismo tiempo que los diseños y sus entornos gráficos permiten la comunicación de las ideas y la transformación del pensamiento del hombre. Se debe considerar principalmente que dentro del diseño de sistemas académicos se conjugan la estética y la simbología, en el cual se ven involucrados aspectos sociales, psicológicos, biológicos y técnicos para producir un nuevo objeto que se manifiesta en una concepción visual.

#### Enseñanza en la universidad: entre la teoría y la práctica

**Karina Agadía** | **Silvia Meza** [Universidad de Palermo - Argentina]

Las universidades de hoy están atravesadas por los cambios epocales; la sociedad exige con fuerza la formación de profesionales críticos, con sólidos marcos epistemológicos y principios éticos. Hoy formar profesionales en la universidad implica repensar las prácticas de enseñanza que se han ido sedimentando como forma inherente de la práctica universitaria. Es por eso que en esta ponencia tomamos como eje de análisis la relación entre la teoría práctica, desde una dimensión cultural, política y pedagógico-didáctica que nos permita ensayar nuevas alternativas de enseñanza más innovadoras y favorecedoras de aprendizaje.

#### Experiencias metodológicas en la enseñanza del diseño

**Miller Gallego** [Universidad El Bosque - Colombia]

Esta ponencia se propone compartir las experiencias pedagógicas acumuladas en el ejercicio docente desarrollado en la asignatura-taller Fundamentos de la comunicación que oriento en el programa de Diseño Industrial de la Universidad El Bosque, Bogotá, Colombia, pretendiendo que pueda ser de utilidad y guía para todos los docentes interesados en afianzar y orientar el pensamiento creativo de sus estudiantes, así como su capacidad de síntesis conceptual y comunicativa en el ámbito profesional del diseño, mediante una serie de

estrategias metodológicas que responden a distintos factores, particularidades y elementos condicionantes que la diferencian de la práctica tradicional.

#### Generación de números de parte para proyectos de Diseño Industrial

**Armando Martínez de la Torre** [Universidad Autónoma de Ciudad Juárez - México]

La ponencia tiene como propósito, dar a conocer la importancia que tiene la introducción y aplicación del conocimiento de crear o generar números de parte para la administración de proyectos de Diseño Industrial, sin importar la complejidad o simplicidad relacionado a la cantidad de componentes o partes que integran el diseño de un producto. Este modelo de generar códigos alfa-numéricos que propongo para su enseñanza en el aula está vinculado en el proceso de planeación, desarrollo y realización de proyectos que permita al alumno cuando egrese de la universidad, tener el conocimiento para que pueda administrar sus propios proyectos de diseño si decide ejercer su profesión como emprendedor.

#### Interfaces Educativas. Estrategias, Instrumentos y Espacios para Propuestas Didácticas Innovadoras

**María Georgina Bredanini Colombo** | **María Elena Tosello** | **Cecilia Verónica Zorzon** | **Cecilia María Scandolo** [Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo; Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

En el entorno socio-técnico actual, la educación universitaria debe integrar redes educativas híbridas, orientadas al aprendizaje contextual por un sistema distribuido de conocimientos, favoreciendo el desarrollo de destrezas interpersonales y competencias para la resolución colaborativa de problemas. El curso "Interfaces Educativas. Estrategias, Instrumentos y Espacios para Propuestas Didácticas Innovadoras", destinado a docentes de disciplinas proyectuales, buscó motivar procesos educativos integrando las capacidades del medio digital, mediante metodologías de aprendizaje combinado que complementan las instancias presenciales con recursos y actividades en espacios- interfaz.

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079  
Turno tarde: 15 a 19hs. | Aula 4.3

#### Intuición, acción, creación: Mil trucos para docentes atrevidos

**Patricia Claudia Barrios** [Argentina]

Todas las áreas del desarrollo humano presentan hoy constantes desafíos y cambios de los cuales la educación no podía quedar exenta. Organizado en torno a las tres fases principales del proceso de diseño: definir problemas (intuición), generar ideas (acción) y dotarlas de forma (creación), esta ponencia expone una decena de recursos para conceptualizar y formalizar proyectos gráficos acordes a la enseñanza-aprendizaje educativo: desde métodos rápidos y puramente intuitivos hasta sistemas de investigación más formales. Métodos de inspiración e inventiva para planificar clases más motivadoras y creativas acordes al área del diseño.

#### La creatividad como herramienta didáctica en la licenciatura en diseño gráfico

**Mariela Zúñiga Luna** [Instituto Tecnológico Latinoamericano ITLA - México]

El presente trabajo es sobre cómo los profesores de la carrera de diseño gráfico podemos potencializar la creatividad en los estudiantes y utilizarla dentro del aula como una herramienta mas para el auxilio de la práctica docente. Expongo una propuesta para el uso dinámico de la creatividad como herramienta docente.

#### Métodos Innovadores de Enseñanza atravesando el AulaTaller

**Maria Fernanda Apesteguía** [Universidad de Palermo - Argentina]

Este proyecto se encuentra enmarcado dentro del último ejercicio curricular del cuatrimestre. Un trabajo de Identidad Corporativa propia donde se integran investigación, selección de material para trabajar, conceptos aprendidos en la cursada extendiendo en muchos casos el concepto aula taller fuera del mismo. Un método de enseñanza basado en la práctica real, donde los estudiantes son clientes del mismo grupo al que pertenece. Un enfoque educativo capaz de preparar profesionalmente a un estudiante universitario de una carrera de diseño desde el primer curso. Un método de enseñanza innovador donde se sigue trabajando fuera del ámbito universitario.

#### Modelo Educativo IDEA y su adecuación a la enseñanza del diseño

**Vanessa Patiño** [Van-arq - Perú]

La educación basada en el estudiante, como hoy en día se estructura la enseñanza, genera retos en los docentes que día a día anhelamos inspirar la vida integral y no solo profesional del estudiante. El Modelo Educativo o de Aprendizaje "IDEA" se baja en "momentos" durante una sesión de aprendizaje, en el cual se desarrollan distintos procesos pedagógicos, importantes para el logro de cada sesión. Como docentes estamos llamados a no solo transferir conocimientos, sino ser parte de la transformación de vidas, por ende el Modelo IDEA adecuado a la enseñanza del diseño es una metodología docente que puede ser aplicada en la educación centrada en el estudiante.

#### Notas para o ensino de desenho: arquitetura e pintura

**Antonio Colchete Filho** | **Domingos Loureiro** (\*) [Universidad Federal de Juiz de Fora - Brasil]

O objetivo desse artigo é sintetizar duas experiências de ensino de desenho em dois cursos e países distintos (Arquitetura - Brasil; Pintura - Portugal). Tencionase fazer uma abordagem ao desenho como matéria de compreensão e representação do espaço para avaliar como campos de conhecimento próximos apropriam-se dessa ferramenta cotidianamente. Verificamos a utilização desses desenhos em diferentes etapas e inserções no processo de produção discente, além da extrapolação do desenho como suporte bidimensional, que invade o corpo. A análise desses resultados amplia os usos do desenho com alto valor simbólico agregado e reflete sobre os meios e insumos pedagógicos em cada contexto.

#### O ensino colaborativo de conceitos de fundamentos do design

**Vinicius da Costa** (\*) [Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul Riograndense - Brasil]

O tema da apresentação é sobre a experiência de ensino na disciplina de Fundamentos do Design - dentro do Bacharelado em Design do IF Sul - Pelotas - Brasil - a partir de uma abordagem construtiva, na qual os alunos são convidados a relacionar temas gerais dos elementos básicos da sintaxe visual entre a teoria dos livros com sua prática visual. Com um tema gerador - como uso de texturas, por exemplo - os alunos ouviam uma música e relacionavam sua letra a um exercício prático visual com uso dos conceitos propostos em aula. Assim ao final da disciplina tinham seu próprio portfólio de trabalhos com conceitos próprios e experimentações.

#### 1.2 [C] FORMACIÓN DOCENTE. NUEVAS METODOLOGÍAS DOCENTES

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079  
Turno tarde: 15 a 19hs. | Aula 5.1

#### Recursos 2.0. ¿Realidad o utopía en la educación actual?

**Marina Portillo** | **María Victoria Latosinski** [Argentina]

En la actualidad, nos encontramos dentro de un mundo globalizado, en el cual, las nuevas generaciones de alumnos son nativos digitales y las redes sociales son su entorno natural. Es por ello que la educación superior requiere docentes 2.0, preparados para incorporar las nuevas tecnologías a los métodos de enseñanza tradicionales con el fin de poder acompañar a los millennials en la construcción de sus saberes. En esta ponencia, se ofrecerán diversas estrategias didácticas para el desenvolvimiento y la comunicación en redes sociales, desde una mirada pedagógica y atendiendo a sus posibles aplicaciones. Se trabajará con distintas herramientas de pedagogía, marketing y comunicación para encontrar los puntos de conexión entre ellos.

#### Política educativa universitaria y necesidades de especialización de los diseñadores

**Daniela Larrea** [Universidad Técnica de Ambato - Ecuador]

Un objetivo del Gobierno ecuatoriano es la transformación de la Matriz Productiva, lo cual se consigue a través del desarrollo educativo. Así, uno de los requisitos para ser docente universitario es contar con título de maestría afín al área de su cátedra. Sin embargo ¿Cómo puede cumplirse con este requisito si en el país existen escasos programas afines a la profesión?, y en el caso específico de la Región N° 3 no se cuenta con ninguna Maestría en Diseño Gráfico, lo cual limita el cumplimiento de este requisito y además retrasa la posibilidad de acreditación de las carreras y la mejor calificación de las Universidades dentro del Sistema Nacional de Evaluación y Acreditación.

#### PreMediTar- La percepción visual y el aprendizaje

**Adriana Granero** [UBA - Argentina]

Dentro del modelo proyectivo incitativo (DOBERTI, 2008), Pre-MediTar (Precisar / Medir / Investigar / Trazar / Cotejar y la

El primer número del aula corresponde al piso y el segundo a la sala. Por ejemplo: 2.1: piso 2, aula 1.

técnica de repaso espaciado como proceso de consolidación de conocimientos) es el método propuesto sobre el que se debiera efectuar la acción como actividad lúdica para llegar al conocimiento a través de atajos holísticos donde el alumno aprende por utilidad práctica, apoyando sus resultados en las potencialidades y probabilidades, en función del riesgo, la productividad del juego.

#### Proyectos de Intervención social para el Fortalecimiento de la Autonomía

**Edgard David Rincón Quijano | Katherine Tapias**

[Universidad del Norte - Colombia]

Durante ésta ponencia se describe la experiencia de cómo la incorporación de proyectos con trabajo de campo junto a comunidades vulnerables, en pobreza extrema o calamidad, acompañados de metodologías de diseño social, diseño participativo e innovación social, ha impactado positivamente la actitud de los estudiantes de Diseño Industrial de último año hacia el desarrollo de competencias de autonomía, autogestión y empoderamiento en la formulación y ejecución de proyectos; convirtiéndose así en una estrategia clave para la formación para la investigación.

#### Reflexiones sobre estrategias de enseñanza en Taller de Diseño III

**Gabriel Juani** [Argentina]

En el presente trabajo proponemos una reflexión sobre las estrategias de enseñanza desarrolladas en la materia Taller de diseño gráfico 3 de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Visual de la Universidad Nacional del Litoral. Dicha reflexión consistirá en el reconocimiento, clasificación y descripción de tales estrategias. Esto nos permitirá destacar tanto similitudes con la dinámica y las estrategias utilizadas en los talleres de diseño en general, como particularidades implementadas en nuestra cátedra, en búsqueda de estrategias de enseñanza innovadoras que permitan un mejoramiento de la práctica docente y un aumento de calidad del proceso de enseñanza/ aprendizaje del diseño.

#### Tecnología y Materiales en Diseño de Interiores:

##### Una propuesta de acción, integración y análisis

**Vanina Fernanda Logarzo Mondello** [Instituto Superior Andrea Palladio - Argentina]

La propuesta de este ensayo es poder plasmar la experiencia vivida, desde la mirada del docente, en la cátedra de Tecnología y Materiales de la Carrera de Diseño de Interiores, en los niveles de 2º y 3º año. Aquí se resume el desarrollo de la materia partiendo de los objetivos propuestos, teniendo como fundamental el crear en el alumno una actitud activa y positiva frente a los diferentes temas desarrollados en las materias. Creando con las diferentes actividades la posibilidad de mostrarle al alumno de manera casi real el mundo profesional del Diseñador de Interiores.

#### Un paradigma para la enseñanza del Diseño Industrial a una nueva generación de alumnos

**Estela Beatriz del Valle Aravena** [Facultad de

Arquitectura, Urbanismo y Diseño - UNSJ - Argentina]

Generalmente los docentes no se plantean si sus estrategias de enseñanza son parte de las dificultades que tienen los

alumnos para cursar con éxito la carrera. Esto tiene que ver con la diferencia generacional que hace que las estrategias de enseñanza priorizadas tengan que ver con las actividades del hemisferio cerebral izquierdo mientras que los alumnos priorizan las actividades del hemisferio cerebral derecho. Es de destacar que en una carrera como Diseño Industrial son fundamentales las actividades del hemisferio cerebral derecho. Además, se les pide a los alumnos algunas actividades para las que aún no tienen madurez ni cerebral ni emocional. Ser verdaderamente inclusivos requiere mucho más que un cambio metodológico; requiere un cambio de paradigma de la enseñanza del Diseño Industrial, tanto en lo institucional como en las cátedras.

### 1.3 CALIDAD EDUCATIVA Y EVALUACIÓN

**Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079**

**Turno mañana: 10 a 14hs. | Aula 4.4**

#### Descubriendo el lenguaje oculto del diseño

**Oswaldo Muñoz Peralta** [Universidad de Chile - Chile]

Este trabajo es producto de una investigación realizada para descubrir como es el lenguaje utilizado por docentes y estudiantes de diferentes escuelas de diseño de Chile, para referirse a conceptos de diseño. Se observa que el lenguaje académico y ortodoxo que se enseña o se debería enseñar en las escuelas de diseño no siempre se condice con el lenguaje que regularmente se emplea. Esto nos lleva a suponer que existe un lenguaje paralelo u oculto del diseño que se ha desarrollado según diversas vertientes. Sobre esta base, se realizó un catastro de los términos de diseño más utilizados por los estudiantes de primer año, para generar un pequeño diccionario de diseño.

#### El diseño como generador de nuevos contextos de pensamiento

**Cristina A. Lopez | Paolo I. G. Bergomi** [Asociación Argentina de la Moda /CONPANAC / Modelba / ALADI - Argentina]

La competitividad de una sociedad depende de la calidad de su fuerza de trabajo, para lo cual la educación, en su rol estratégico de formador, debe obligarse a educar ciudadanos con capacidades calificadas. En el tránsito de la necesaria formación de las fuerzas del trabajo es imprescindible asegurar un proyecto de país industrial, donde las potencialidades, aportes y capacidades de la clase empresarial sean sinceramente consideradas y respetadas, tomando en cuenta que "Sin industria no hay país" y "sin Diseño no hay industria", una educación optimizada es un componente vital, necesario para fomentar el desarrollo de cara a pensar los Objetivos del Milenio.

#### El Diseño en Colombia: La apuesta desde la academia en un entorno hostil

**Paola Harris Bonet** (\*\*) [Universidad del Norte - Colombia]

El diseño en Colombia debe buscar adaptarse a un medio hostil que no lo concibió -como generalmente sí ocurrió en otras partes del mundo- desde el vientre productivo y empresarial. Inició a principio de los 60s por coyunturas relacionadas con el desarrollo colombiano, el crecimiento de algunas universidades y el trabajo de un grupo de intelectuales que, influenciados por las ideas traídas por extranjeros y colom-

bianos formados en el exterior, dieron cuerpo a la profesión. Esta realidad afectó directamente a la académica y su lucha por identificar escenarios de acción en la industrial y sobre todo la disyuntiva que buscaba promover esta profesión en un sistema de que no prepara ni fomenta el desarrollo de líderes en estas áreas.

#### El diseño se aprende

**Carlos Caram** (\*\*\*) [Universidad de Palermo - Argentina]

La enseñanza es una actividad intencionada que implica estrategias que promuevan el aprendizaje. Si bien el aprendizaje es una actividad psíquica individual, ésta se desarrolla en un marco social y con la ayuda de ciertas herramientas. En este sentido las herramientas pedagógicas son la contrapartida del talento individual. Centrar la enseñanza y el aprendizaje sólo en el talento del estudiante implicaría, entre otras cosas, negar la capacidad transformadora que tiene la educación, el derecho que tienen los estudiantes a aprender en un grupo y se correría el riesgo de excluir a ciertos estudiantes de estos procesos.

#### Evaluación de Proyectos de Diseño con Realimentación de Actuaciones

**José Luis Santolaya** [Universidad de Zaragoza - España]

En este trabajo se presenta una herramienta para realizar de forma eficaz la evaluación de proyectos de diseño. Disponible en la nube, es capaz de generar una plantilla o rúbrica extendida con una adecuada estructura formada por diferentes niveles. Además, permite definir los criterios de evaluación necesarios, conocer el grado de cumplimiento de los objetivos previstos, registrar los aspectos mejorables y añadir las observaciones que el profesor estime oportunas. Los alumnos pueden acceder al resumen de las evaluaciones realizadas, pueden ver los errores más habituales, los aspectos mejorables y las recomendaciones y utilizarlas como base para la elaboración de sus proyectos.

#### Una propuesta de evaluación por competencias en diseño gráfico: un caso de México

**Mariela Zúñiga Luna** [Instituto Tecnológico Latinoamericano ITLA - México]

Los modelos de formación universitaria sustentados en los contenidos curriculares como objetivos fundamentales del aprendizaje están sufriendo cambios como derivación de la acelerada variación de los conocimientos y por consiguiente, de lo eventual de los saberes. La educación superior deberá promover la formación de individuos que se adapten a condiciones y problemáticas cambiantes de manera eficiente. Una opción es la educación basada en competencias (EBC). Aunque afronta imprecisiones sobre qué enseñar, qué se debe aprender y cómo evaluar. El presente trabajo es una propuesta de la interacción de estas tres actividades dentro del marco de la EBC y su adecuada aplicación.

**Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079**

**Turno tarde: 15 a 19hs. | Aula 4.4**

#### Estrategia de Enseñanza-Aprendizaje-Evaluación en el Taller de Diseño

**Paola De la Sotta** [Facultad de Arquitectura y Urbanismo, Universidad de Chile - Chile]

En los talleres de diseño la evaluación ayuda a mejorar la práctica docente y el aprendizaje de los estudiantes. La estrategia que se plantea en el modelo Output-Mapping contribuye a una mejora en cuanto a la enseñanza, aprendizaje y evaluación del proceso proyectual desde una mirada holística y alineada con los nuevos paradigmas en evaluación en la educación superior. Es así que el proceso de evaluación fomenta el desarrollo de la autonomía por parte del estudiante como así también la retroalimentación del equipo docente. La evaluación genera aprendizaje y el aprendizaje comprende logros, los que no son unidimensionales ni univalentes.

#### La corrección como proceso dinámico de aprendizaje

**Ezequiel Bluvstein** [Universidad de Palermo - Argentina]  
La corrección de un proyecto de diseño representa una de las actividades más comprometidas para el docente y supone uno de sus mayores retos. El objetivo principal de una corrección es guiar al alumno en dos aspectos claves: uno técnico, otro estético/creativo. Dentro de su dificultad, el primero no resulta controvertido al estar avalado por un marco normativo específico. Pero el segundo sí. La subjetividad del docente, y la necesidad de hallar argumentos objetivos dentro de ésta; la problemática de la percepción por la forma en que el cerebro procesa las imágenes; son algunas de las cuestiones que debemos analizar para mejorar el proceso de corrección y la comunicación con el alumno.

#### La evaluación transversal como proyecto educativo

**Carolina Menso | Moriana Abraham | Victoria Solís** [Argentina]  
La evaluación de los procesos de aprendizaje en materias proyectuales nos promueve la reflexión sobre los paradigmas que estructuran los programas académicos. Como docentes, vemos la necesidad de establecer dinámicas de enseñanza que le permitan al alumno el desarrollo del pensamiento proyectual operando redes de sentido, vinculando saberes adquiridos desde las diferentes materias que forman la disciplina. Entender el proceso como instancia de reflexión y posterior aprendizaje, promulgando la reflexión en la acción, nos convoca a pensar la evaluación como parte del trayecto y no como instancia final de un recorrido académico

#### Propuesta para la Sistematización de Procesos de Acreditación de Programas Académicos de Diseño

**Erika Rivera Gutiérrez (\*\*)** | **Alejandro Higuera Zimbrón | Arturo Santamaría Ortega** | [Universidad Autónoma del Estado de México - México]  
Sistematización de procesos de acreditación tiene gran importancia actualmente, sirve para asegurar y promover la calidad en Instituciones de Educación Superior y programas académicos que éstas imparten. Sus efectos están en dos niveles: interno, desarrollo de procesos de autoevaluación que conducen al conocimiento de la realidad, considerando fortalezas como debilidades que deben reforzarse; externo, la acreditación cuenta con mecanismos de certificación pública de calidad de PA e IES. Este trabajo está orientado a desarrollar criterios que permitan plantear procesos de acreditación para IES, mediante sistematización de experiencias adquiridas

en estos procesos, teniendo adecuada orientación para definir e implementar soluciones en PA.

#### Vivencias y predicamentos de un doctorado en diseño en México

**Diana Guzmán López** [Universidad Autónoma Metropolitana Xochmilco - México]  
La Universidad Autónoma Metropolitana cuenta con un Doctorado en Ciencias y Artes para el Diseño, por el cual transcurren once generaciones con cuatro objetivos de formación comunes. Cada persona involucrada (Alumno, Docente, Director de Tesis e Institución) juega un rol delimitado. A través de un grupo de enfoque, se dan a conocer las perspectivas que tienen los miembros de la comunidad de doctorado acerca del papel de cada uno, en diferentes etapas de la formación. Y una de las posibles causas de la diferencia entre el tiempo que se tardan en graduarse de la maestría y el doctorado.

## 2. CAPACITACIÓN PARA EMPRENDIMIENTOS Y NEGOCIOS

### 2.1 MERCADO Y GESTIÓN DEL DISEÑO

**Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079**  
**Turno mañana: 10 a 14hs. | Aula 2.1**

#### A questão da complexidade na constituição da percepção de valores no design

**Rodrigo Antônio Queiroz Costa (\*) (\*\*)** [Faculdade Tecnológica Inap - Brasil]  
Para se alcançar a percepção real dos valores do design dentro da realidade do mercado local da cidade de Belo Horizonte há de singrar as realidades das Tabelas de Referências de Valores constituídas para outros mercados, perpassando pela montagem da tradicional Composição de Preço, assim como pela Escala que contextualiza a proposição da solução, e por fim, se propõe adicionar a essa equação a Complexidade que se exige ao designer. Com isso, além de formatar uma nova percepção de Tabela de Referências de Valores do design para a realidade local se constituirá uma metodologia para que se parametrize o valor do design na realidade contemporânea.

#### Análisis de las estrategias empresariales en los estudios de diseño de la ciudad de Buenos Aires.

**Estudio de casos, período 2001 - 2013**  
**Diego Jordan** [Ecuador]  
El objetivo de esta investigación es desarrollar un modelo de gestión de calidad, basado en un estudio de caso en centros de diseño. Se trata de una estrategia de investigación, método mixto, centrada en un análisis profundo de la disciplina del diseño. El estudio es elaborado sobre la hipótesis de que la calidad de la gestión podría mejorar utilizando criterios y herramientas empresariales eficientes en los sectores gráficos. El estudio concluye con un resumen general de los casos y un análisis comparativo de tres estudios. Este material está dirigido a desarrollar un modelo de gestión de calidad para instituciones similares.

#### Análisis Semiótico: Campaña "All you need is Ecuador" Santiago Pazmiño [Ceja Pensante - Ecuador]

El análisis semiótico de las piezas gráficas publicitarias de una campaña, se puede abordar desde diversas perspectivas. Si tomamos en cuenta que la morfología y la sintaxis son elementos que se interrelacionan y configuran el mensaje, la profundización en el estudio de estos elementos partiendo de un modelo de análisis semiótico, configura un método de construcción del sentido, cuando relacionamos los elementos visuales denotados con las características implícitas de los signos, que conformarán la pieza fundamental de los mensajes visuales.

#### Aportes significativos de una marca líder en el mercado colombiano

**Guillermo Roberto** [Universidad de Boyacá - Colombia]  
Este proyecto de investigación propone abarcar la identificación de planes y estrategias de comunicación corporativa que son utilizados en la estructura del sistema publicitario en Colombia, durante las décadas de los ochenta y noventa. Analizando los factores determinantes que la empresa Nalsani S.A. desarrolló en el empleo de objetivos y estrategias comunicacionales en torno de la marca Totto; logrando así, ser de gran impacto asertivo en los modelos de negocio y estrategias dentro del sistema publicitario del país.

#### El ADN de las marcas de moda

**Gianfranco Castillo Lecca** [Chio Lecca Fashion School - Perú]  
Las grandes marcas de moda tienen una personalizada definida, un distintivo que va más allá del logo, un ADN que habla por ellas mismas y las hacen únicas, descubramos qué nos quieren decir y de qué manera lo hacen.

#### El discurso del miedo en las campañas gráficas de prevención de accidentes viales

**Rafael Clariana** [Universidad Católica Argentina - Argentina]  
El objetivo de esta tesis es analizar en cómo actúa el discurso de miedo en las campañas gráficas de Prevención Vial. El mismo es tan recurrente en dichas campañas, que se presume como el mejor sino único modelo comunicativo. Durante el transcurso del presente trabajo, se buscará optimizar dichas estrategias comunicacionales. No es la intención ofrecer una solución única y absoluta a una temática tan compleja e inabarcable por la multiplicidad disciplinar que la compone, sino aportar valores positivos, que incorporen mayor eficiencia al mensaje, estimada como adhesión real y cambios conductuales del público objetivo de dicho mensaje.

#### Estudio de trayectoria de construcción de marca gráfica en Guayaquil

**Antonio Moncayo** [ESPOL - Ecuador]  
En Guayaquil el diseño gráfico nació como una actividad propia de las personas que tenían el talento, el don y/o la habilidad de dibujar, mientras que la construcción de marcas gráficas estaban asociadas a la creatividad de estas personas (que en algunos casos fueron verdaderos artistas) y la subjetividad de quienes les tocaba aprobarlas, es por eso el motivo

El primer número del aula corresponde al piso y el segundo a la sala. Por ejemplo: 2.1: piso 2, aula 1.

de esta investigación, el cual es buscar cuales fueron los referentes que usaron los diseñadores de Guayaquil - Ecuador a través del tiempo, ¿qué aprendieron?, ¿qué leyeron?, ¿cómo se formaban las marcas gráficas?, ¿qué hechos ocasionaron que se de más atención a las marcas gráficas en Guayaquil?

**Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079**  
**Turno tarde: 15 a 19hs. | Aula 2.1**

#### Gestão de Design no Brasil - discurso e disciplina

**Luis Emiliano Costa Avendaño** (\*) [Centro Universitario Belas Artes - Chile]

A compreensão do objetivo do ensino da Gestão de Design e do seu significado como atividade gerencial do projeto de design tornou-se uma necessidade atual. Esta análise nasce da própria fundamentação construtiva do discurso da Gestão de Design que se apropria, na sua teoria e prática, das ferramentas já estruturadas por outros agentes, em especial do Marketing. Este artigo visa compreender o significado do design na sua origem, missão e como a Gestão de Design vai se definir neste contexto e na obra do design, gerando uma necessidade de uma reflexão mais ampla desta disciplina no e com o design.

#### Gestión de la innovación y capacidad competitiva del sector confección

**Bibiana del Pilar Tinjacá Numpaque** [Fundación Universitaria del Área Andina - Colombia]

Frente al descenso de los índices de competitividad del sector confección en Risaralda/Colombia, surge la necesidad contundente de hacer transformaciones derivadas de la relación existente entre la gestión de la innovación en la capacidad competitiva de la micro, pequeña, mediana y gran industria de las confecciones. Para el abordaje del objeto de estudio se seleccionó una muestra significativa de 144 empresas. De manera que la investigación espera ser una herramienta útil para los empresarios que apunten a la alta competitividad en la visualización, no solo de nuevos horizontes de mercado, sino también de procesos innovadores y pertinentes para sacar de la crisis este sector.

#### Gestión del diseño, una mirada integradora

**Marcela Zakalik | Analía Erica Villegas** [Universidad Nacional de Cuyo - Argentina]

El Diseño no es una disciplina que se desarrolle independientemente del resto de las actividades, para ejercerla se hace necesaria su interrelación con un amplio abanico de elementos del contexto actual. Identificar y analizar estos elementos es un desafío de los nuevos profesionales, para responder a las necesidades de las personas. El presente trabajo tiene como objetivo la aplicación de una metodología de enseñanza que permita al alumno vincular e integrar los conceptos de economía y gestión dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje del diseño.

#### La industria de la Moda Ecuatoriana y el cambio de la Matriz Productiva: Nuevos Retos

**Ruth Estefanía García Villarreal** (\*\*) [Tecnológico Sudamericano - Ecuador]

El gobierno Ecuatoriano quiere impulsar el producto local por

ese motivo estableció algunas restricciones en las importaciones para que la industria de la moda ecuatoriana se desarrolle, esto también ha impactado a nivel académico, como docentes nos hace modificar el método de enseñanza debemos preparar y capacitar a los estudiantes ante esta nueva demanda, el Tecnológico Sudamericano participo en la feria XPOTEX en una competencia de 33 grupos de estudiantes ganamos el Primer Lugar, esto demuestra que la academia no es indiferente a los cambios que se dan en un país sino más bien es un pilar fundamental que genera cambios innovadores.

#### La sustentabilidad profesional de los egresados.

##### Su inserción en el tejido productivo

**María Elena Onofre** (\*\*\*) [Universidad de Palermo - Argentina]

La sustentabilidad profesional de los egresados, su inserción en el tejido productivo y el desarrollo de una "interacción virtuosa" (Arocena, 2001) entre la Universidad y el contexto socioeconómico de influencia, son los ejes del abordaje de una problemática que atraviesa a toda la cadena educativa. Factores como el impacto de la nueva organización del mercado laboral, nuevos modelos ocupacionales y profesionales, la expansión del ecosistema emprendedor, el ritmo en el que los cambios se producen y la legitimación de los nuevos saberes, producen incertidumbre y tensión en la cadena educativa. Para las escuelas de diseño (en todos los niveles), el desafío para promover esa interacción virtuosa será impulsar modalidades de pensamiento proyectual que estimulen la capacidad de leer escenarios, comprender contextos, visualizar oportunidades, delinear tendencias, tomar decisiones y proponer soluciones.

#### Observatório Tecnológico da Moda

**Lourdes Maria Puls | Dulce Maciel | Icléia Silveira** (\*)

[Universidade do Estado de Santa Catarina - Brasil]

Na sociedade atual, o conhecimento é o único ativo capaz de diferenciar as organizações, portanto no ambiente empresarial o uso das informações e dos novos conhecimentos constitui-se um valor estratégico na tomada de decisões dos negócios. Isso significa vantagem competitiva. Esse trabalho apresenta o Observatório Tecnológico de Moda, como instrumento de disseminação de informações e conhecimento relevantes ao setor do vestuário, tendo em vista a criação do conhecimento organizacional. Consta-se que os objetivos do observatório estão sendo atingidos, pelo número de acessos ao portal, obtidos pela flexibilidade e rapidez da conexão via internet e pela constantemente atualização dos conteúdos postados.

#### Ya terminé y ahora ¿Qué Estudiar?... La influencia de la publicidad gráfica

**Yván Alexander Méndez Espinoza** (\*\*) [Universidad Señor de Sipán - Perú]

La universidad como cualquier organización que necesita comunicarse con su público objetivo requiere el uso de diferentes medios para transmitir sus mensajes; por ello es importante saber si el impacto de los medios gráficos influye sobre la toma de decisión en la carrera a la que postulan los egresados de Educación Secundaria y en qué medida éstos eligen la Escuela Profesional de Artes & Diseño Gráfico Empresarial, lo que permitirá optimizar la selección de los medios y el manejo del presupuesto publicitario de la institución

#### 2.2 [A] VINCULACIÓN CON EMPRESAS, PROFESIONALES Y EMPRENDIMIENTOS

**Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079**  
**Turno mañana: 10 a 14hs. | Aula 5.2**

#### Formación para el emprendimiento en diseño

**Juan Carlos Ruiz Barragán** [Universidad Javeriana - Colombia]

En un entorno globalizado y altamente competitivo el diseño y su gestión, se han vuelto protagonistas activos en la formulación de nuevas y diferentes maneras de generar emprendimientos, es así como otras disciplinas están vinculando conocimientos, procesos y herramientas propias del diseño en sus planteamientos. Al respecto, es importante desde la disciplina articular sus propios discursos en la formación de los diseñadores. De aquí la importancia de la academia como ente responsable no solamente de la formación sino del quehacer profesional de sus egresados en donde el emprendimiento más que un ámbito laboral se convierta en un proyecto de vida.

#### La formación de profesionales en el diseño gráfico.

##### Estudio de las competencias y habilidades necesarias para el campo laboral

**Carlos Salas | Magdalena Jaime** [Universidad Autónoma de Coahuila - México]

Durante el desarrollo de esta comunicación se abordará el tema de las competencias y habilidades que se consideran necesarias para la formación de profesionales creativos en el área del diseño gráfico y la situación actual de los estudiantes de la licenciatura en diseño gráfico de la Universidad Autónoma de Coahuila sobre el cambio de paradigma que enfrentan al estar próximos a egresar y convertirse en profesionales del diseño. Se pretende abordar como una crítica en base a la observación y estudio de casos de la materia de Portafolio profesional y la experiencia a través de los programas de prácticas profesionales y seguimiento de egresados.

#### La interacción colectiva de los ilustrados de la red networking "Behance" Como medio de salida laboral

**Juan Sebastián Ceferino** [Colombia]

En los últimos 10 años ha habido un auge significativo en la forma de comunicarnos y de transmitir información a diferentes personas, clientes o empresas a través de internet. Dicho esto, La presente investigación busca saber que tan efectiva resulta la red networking "Behance" para los ilustradores en la ciudad de Bogotá, para mostrar proyectos a clientes o empresas que puedan brindar oportunidad(es) laboral(es).

#### PAR: Integrando la empresa con la academia

**Sandra Lisseth Meléndez Martínez** [El Salvador]

PAR significa Programa de Apoyo Recíproco, el cual es un modelo de trabajo academia-empresa que ha permitido poner en práctica los aprendizajes adquiridos por los estudiantes de Diseño Gráfico y Diseño del Producto Artesanal de la Universidad Dr. José Matías Delgado, en un contexto real. A través de una metodología de aulas abiertas, se ha propiciado nuevos ambientes de aprendizaje entre estudiantes y beneficiarios, generando una integración entre los diversos contextos em-

presariales con nuestra realidad académica. PAR posee un enfoque integrador que propicia la investigación, la planificación, la ejecución, la validación y la medición del impacto en los beneficiarios.

#### Proyecto Diseño MX: estatus del diseño

**Alejandra Marín** [Universidad Autónoma de Nuevo León - México]

El contenido de esta investigación se basa en redescubrir la situación del Diseño en México a través del posicionamiento que ha tenido el diseño industrial en el estado de Nuevo León, auxiliándose de la ubicación de la práctica profesional en la oferta, la demanda y la cultura, por medio de un modelo teórico que sirve para organizar en un solo mapa el conjunto complejo y variado de actores que participan en un contexto delimitado y que interactúan alrededor de la actividad profesional del diseño y su impacto para saber el lugar que ocupa en esta región de nuestro país.

#### Se trabaja con la imagen; se negocia con la palabra

**Silvina Scheiner** [Silvina Scheiner Redacción Corporativa - Argentina]

¿Cómo vender un servicio, si el código que utilizo no es el que comprende quién me contrata? Si bien un profesional del diseño habla a través de sus trabajos, la negociación y la relación cotidiana con el cliente necesitan de otro lenguaje, el de la palabra escrita. Lidiar con la información y la persuasión, así como con la etiqueta que rodea a la comunicación mediada por pantallas -en ese híbrido entre la oralidad y escrita- es un enorme desafío para el profesional del diseño. Herramientas y estrategias para salir de la "zona de confort" de la imagen, y entrenarse para dominar el lenguaje de los que contratan.

#### ¿Cómo construir una incubadora de emprendimientos sociales?

**Fabián Espinola** [Consultora Estrategica Fabian Espinola - Argentina]

En esta conferencia desarrollaremos, la construcción (teórica) de una incubadora. Como proyecto para la aceleración del proceso de formación, funcionamiento, crecimiento y consolidación de emprendimientos; A partir de las capacidades emprendedoras de los titulares de dichos proyectos. Objetivo general: Aplicar / tomar un modelo de incubación general y transformarlo en a incubadora social. Objetivo específico: Identificar las organizaciones relacionadas con emprendedores. Identificar las organizaciones encargadas de incubar emprendimientos. Conocer los programas de incubación para emprendedores. Identificar elementos estructurales necesarios para la viabilidad de una incubadora social.

**Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079**  
**Turno tarde: 15 a 19hs. | Aula 5.2**

#### Formando Designers de Moda com foco em oportunidades globalizadas: a parceria Yamamay

**Sergio Sudsilowsky** (\*) [SENAI CETIQT - Brasil]

A Inticon, grupo italiano que possui 2 empresas no ramo de

moda, estabeleceu desde 2011 uma parceria inédita com a Faculdade Senai Cetiqt/RJ, para a realização de um concurso de novos talentos com alunos da graduação de Moda, cujo prêmio para os vencedores é um estágio de até 6 meses no Depto de Criação e Estilo da Yamamay, em Milão (Itália), com todas as despesas pagas pela empresa. O projeto constitui-se no convenio escola-empresa, onde à escola cabe oferecer workshops direcionados para a realidade de mercado globalizado e à empresa, fornecer todos os dados necessários inclusive sigilosos, para a realização dos mesmos. Como resultado, em 3 anos, 6 alunos concluíram o estágio com sucesso.

#### Las Nuevas tendencias del consumo y del diseño en el contexto de la Enseñanza

**Patricia Iurcovich** (\*\*\*) [Universidad de Palermo /

PI Consultora en Comunicación Integrada - Argentina]

Conceptos como desnudar con anticipación la mente del consumidor, ó desafiar el pensamiento convencional. Anticiparse, de eso se trata. Esta síntesis apunta a meterse en el mundo del nuevo cliente y consumidor, ya no solo a través del eje de las redes sociales sino entendiendo que los alumnos deben pensar en cualquiera de las disciplinas del diseño en la palabra, anticipación. Hoy los ambientes, son "espacios", la moda es "tendencia", el cliente es "la mente". Se recorrerán los campos tradicionales y novedosos del mundo del diseño y la comunicación.

#### Pensamiento de Diseño y Emprendimientos basados en Diseño

**Leticia Fernández Marín** [Universidad Autónoma de Colombia - Colombia]

La incorporación de los modelos de Pensamiento de Diseño en las actividades de enseñanza para la generación de negocios basados en Diseño con estudiantes de la Carrera de Diseño Industrial en la Pontificia Universidad Javeriana (Bogotá, Colombia), ha contribuido a la identificación de competencias profesionales que deben ser desarrolladas para facilitar la inserción del profesional del Diseño en las empresas de su contexto, especialmente las que requieren gestión de diseño de integral tanto de sus productos y servicios como de la estructuración de una cultura de innovación que apunte a una competitividad basada en el un diseño diferencial y un consumo sustentable.

#### Programa de Emprendimiento y Liderazgo para Universitarios

**Richard Campillay** [pioneros - Chile]

La ponencia brindará una mirada global a la implementación y desarrollo de un Programa de Emprendimiento y Liderazgo para universitarios de carreras vinculadas a la comunicación y el diseño con unidades de aprendizajes específicas, para reconocer los fundamentos del emprendimiento, del espíritu emprendedor y del desarrollo de ciertas habilidades financieras, innovadoras, sociales-comunicativas que fortalecerán sus capacidades para crear, exponer, liderar e innovar en las organizaciones.

#### Rosario Design. Un observatorio para la integración local y regional

**María Cecilia Ribecco** (\*\*\*) [Escuela Provincial de Artes Visuales N° 3031 - Argentina]

El encuentro nace como respuesta ante la demanda local de espacios para el intercambio de experiencias del sector en pos de fomentar la vinculación académica con el campo profesional del área. La propuesta articula la transmisión de saberes propios de los profesionales en ejercicio, las prácticas de los alumnos en las aulas de las escuelas de diseño de la región y las necesidades de un mercado en expansión que encuentra en esta disciplina una vía de desarrollo económico como factor competitivo y de innovación. La experiencia congrega referentes y emergentes destacados que tienen como objetivo transmitir y compartir nuevas prácticas.

#### Ser emprendedor universitario

**Wendy Hernández** [Universidad Autónoma de Baja California - México]

Fomentar el espíritu emprendedor en los estudiantes, no es tarea fácil, sin embargo el papel de los maestros puede contribuir en la promoción, impulso y creación de nuevas habilidades en los futuros diseñadores alternas a las que adquieren creativos para lograr una posición privilegiada en el desarrollo económico, y servir como plataforma de crecimiento para el diseño industrial de su país. El emprendedurismo en los jóvenes universitarios y estudiantes de diseño debe fomentarse para pasar de disciplina pasiva a disciplina activa que forme parte y sea uno de los principales motores e impulsores de la economía de los países latinoamericanos.

#### Surfeando las dificultades de la creatividad e innovación

**Carlos N. Papini** [Universidad de Palermo - Argentina]

Los emprendimientos del futuro van a necesitar no sólo de trabajadores activos y creativos sino que además del invaluable compromiso que poseen para el cambio, agreguen un necesario dominio sobre las herramientas de la gestión y la comunicación. Estas nuevas competencias deben adquirirse rápidamente vista la vertiginosidad de la evolución en la tecnología. Manejar estas nuevas herramientas nos permitirá una transición hacia el crecimiento ordenado, que nos asegurará la sustentabilidad futura. Pero además, nos ayudará a evitar o enfrentar con opciones de éxito, a las crisis que por cuestiones internas o del entorno siempre aparecen.

#### 2.2 [B] VINCULACIÓN CON EMPRESAS, PROFESIONALES Y EMPRENDIMIENTOS

**Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079**  
**Turno mañana: 10 a 14hs. | Aula 5.3**

#### Apresentação e Difusão do Design Gráfico sob a Ótica Universitária

**Ana Maria Rebello** (\*) [Universidade Federal do Rio Grande do Norte UFRN - Brasil]

Dentro das várias preocupações do designer recém-formado, a que mais causa dor-de-cabeça é explicar o que ele realmente faz. Mas se existe esta confusão, de onde ela se origina?

El primer número del aula corresponde al piso y el segundo a la sala. Por ejemplo: 2.1: piso 2, aula 1.

Como minimizá-la? A través de pesquisa realizada entre 199 alumnos (calouros e concluintes) busca-se observar os principais equívocos, motivações, expectativas e objetivos dos alunos em relação a profissão. A análise dos resultados obtidos aponta para os pontos críticos na definição do que é design, formas de atuação e o domínio de ferramentas. Os dados avaliam ainda o papel fundamental e o sucesso do curso em questão como agente transformador do profissional de design.

#### Audiovisual en el Diseño Gráfico, rompiendo el sistema

**Rodolfo Silvero Caballero** [KUYA Producciones - Paraguay]

Los sistemas educativos han dejado de buscar el SER de los estudiantes para concentrarse en PRODUCIR trabajadores para cubrir las necesidades de un mercado. En las escuelas de diseño nos sucede relativamente lo mismo, y además de eso, resulta que los estudiantes al terminar sus carreras, siempre reclaman que lo que han aprendido en los años de estudio, no es suficiente para emprender en el mercado laboral. Pero en realidad no reflexionan sobre su papel dentro de un sistema. ¿Qué pasaría si un taller de diseño rompiera con el sistema de una manera práctica y sencilla? ¿Qué pasaría si en la clase aprendieras a laburar como en la calle? ¿Qué pasaría si tu examen lo hicieras porque TE ENCANTA y no porque tenés que hacerlo? Un taller audiovisual en una escuela de diseño de Paraguay, muestra una experiencia que cambia la mentalidad de los alumnos de una manera práctica y efectiva, acercándolos a la realidad profesional.

#### Concursos Universitarios. Aprender haciendo

**Raul Carlos Drelichman (\*\*)** [Universidad Maimónides - Argentina]

Las cátedras de Marketing de la carrera de Diseño y Comunicación Multimedial de la Universidad Maimónides, desde su implementación, promueven y apoyan la participación de alumnos en diversos concursos interuniversitarios, como forma de enriquecer el aprendizaje mediante el intercambio de experiencias y la interactividad con la vida real.

#### De la inclusión a la superación. El diseño como estrategia de integración y reinserción social y laboral

**Romina Tártara | Alejandro Dantas | Luis Augusto Gandini Ammann | Denise Gari Jonneret | Angel Joubin | Marisa Navarro** [Argentina]

Este proyecto se enmarca en un ejercicio curricular que incorpora la extensión universitaria como protagonista. Alumnos de la cátedra Diseño Industrial IA, del segundo nivel de la carrera de Diseño Industrial, FAUD, UNC, trabajan en función de verificar sus proyectos de diseño por medio de prototipos. En una labor compleja que los vincula y articula a una institución pública, el Centro de Rehabilitación Socio Laboral de la Provincia de Córdoba, los alumnos llevan adelante la materialización de los mismos mediante un trabajo conjunto con los operarios de los talleres de oficios, pacientes ambulatorios con diferentes problemáticas relacionadas a la Salud Mental.

#### Diseño y Gestión: experiencias de formación

**Cecilia Ramírez** [Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia - Colombia]

Este registro de una experiencia de enseñanza de la administración en el ámbito del diseño industrial confirma el aporte

de los saberes de la administración al desempeño personal y profesional del diseñador, dado el carácter interdisciplinar de su ejercicio en permanentes dinámicas de trabajo en equipo y en permanente interacción con el usuario del producto que diseña. El trabajo es fundamentalmente una contribución en la toma de decisiones curriculares para efectos de formación del diseñador. El caso de estudio es la asignatura "Administración de la Profesión", en la Escuela de Diseño Industrial de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia.

#### E-book virtual de nuevas aplicaciones y nuevos productos de diseño

**Cesar Muñoz | Omar Eduardo Sánchez Estrada | Mario Gerson Urbina Pérez** [México]

En la actualidad muchos diseñadores industriales utilizan las herramientas 3D para desarrollar o simplemente visualizar de manera realista los proyectos generados según sus competencias particulares. De esta manera se desarrollo como proyecto una revista o portafolio de trabajo con la selección de los mejores proyectos diseñísticos y con un buen nivel de conceptualización realizados por diseñadores noveles y profesionales del Centro Universitario UAEM Valle de Chalco, para que cada uno de ellos contribuyen a la difusión del Diseño Industrial en México, y logre crear vínculos con empresas de la zona para comenzara a generar bolsa de trabajo para el egresado.

#### El Inhouse universitario, una experiencia exitosa en la formación de nuevos profesionales

**Gabriel Bernal Garcia (\*\*)** [Escuela de Artes y Letras Institución Universitaria - Colombia]

Deseamos presentar esta experiencia académica, como aporte importante en la formación de los nuevos profesionales del diseño, mostrar la conceptualización, la calidad gráfica, la ilustración, creación de personajes, animación de videos y destacar los logros y reconocimientos que se pueden obtener a nivel mundial con los futuros profesionales del medio latinoamericano y la vinculación de la empresa privada y las instituciones gubernamentales. Desarrollamos un proyecto para complementar las competencias de formación y acercar a los estudiantes a las prácticas profesionales y vincularlos al mundo real, así se creó el inhouse institucional denominado "Realidad Comunicación Estratégica".

**Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079**

**Turno tarde: 15 a 19hs. | Aula 5.3**

#### Capacitación en emprendedorismo a alumnos de industrias creativas

**Diego Bresler (\*\*\*)** [Universidad de Palermo / DBCONSULTORIA - Argentina]

La presentación aborda la reflexión sobre el emprendedor y su mundo, la reflexión sobre el tipo de emprendimiento a desarrollar por los alumnos y los patrones de la actividad en cuestión y la relación entre la Universidad y los profesionales que participan en la materia. Se desea superar la barrera entre lo institucional, los conocimientos teóricos y la práctica y vida real que se vincula en una materia como esta donde se coopera con la construcción de un emprendimiento que le dará salida laboral al profesional/emprendedor que la toma.

#### Cientes reais no projeto final para aproximação do aluno com o mercado

**Raquel Godinho (\*)** [Instituto Federal Sul-rio-grandense - IF Sul - Brasil]

O trabalho tem o intuito de apresentar uma das experiências de aproximação dos alunos dos cursos de design, do Instituto Federal Sul-rio-grandense Campus Pelotas, com o mercado. O desafio aceito em 2013 foi de atender a uma demanda interna de seis cursos de diferentes níveis e áreas do Instituto. Foram desenvolvidos sete projetos de design em seis disciplinas, das dez que compõem o semestre, de forma interdisciplinar.

#### El contacto con clientes reales como elemento de definición del perfil profesional

**Gabriela Paganí** [Universidad de Palermo - Argentina]

El trabajo indaga acerca del impacto de los trabajos proyectuales para empresas e instituciones con demandas reales en la reformulación de las expectativas laborales de los estudiantes de carreras de Diseño y Comunicación, ayudándolos a definir el campo de trabajo en el que desean incursionar dentro de su disciplina.

#### El diseño y el desarrollo local una apuesta desde la universidad

**José Eduardo Naranjo Castillo (\*\*)** [Universidad Nacional de Colombia - Colombia]

La Universidad como epicentro del desarrollo del conocimiento en Latinoamérica debe jugar un papel importante en su desarrollo a escala humana, es así como desde el Diseño a partir del modelo de la triple hélice (relación Universidad-Empresa-Estado) la Universidad Nacional de Colombia a partir de sus ejes misionales formación-investigación- extensión, genera una plataforma para el desarrollo desde la dimensión productiva soportado por tres entes que se integran para fortalecer las estructuras del estado y las empresas con miras a un desarrollo sostenible y sustentable en el tiempo. DGI, EDDP y ACUNAR tres unidades integradas para este fin, un modelo de desarrollo desde la universidad.

#### Enseñanza del Diseño, fase dos "Producción y Financiación"

**Cristina Amalia Lopez | Paolo I.G. Bergomi** [Asociación Argentina de la Moda /CONPANAC / Modelba / ALADI - Argentina]

Los programas públicos y sistemas de apoyo económico y financiero son una herramienta necesaria para concretar desarrollos de investigación tecnológica, innovación, prototipos, pre-series y productos diseñados, en especial cuando se trata de los primeros proyectos de diseño, momento en el cual proponer en el mercado una idea innovadora y creativa necesita de apoyo crediticio para poder concretarlo. En este sentido los lineamientos desarrollados por ALADI en lo que respecta a la formación profesional a través del ALA y la alianza con el Foro de Ciencia y Tecnología han desarrollado el programa informativo y de proceso "Financiando Diseño", pensado como una oportunidad estratégica de apoyo al neo diseñador.



### 3. FORMACIÓN PARA UN DISEÑO INNOVADOR Y CREATIVO

#### 3.1 NUEVAS CARRERAS, NUEVOS CAMPOS PROFESIONALES Y ENTORNOS DIGITALES

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079  
Turno mañana: 10 a 14hs. | Aula 5.4

##### Análisis de las transformaciones que han registrado los videojuegos

**Yamil Lambert** [Escuela Superior Politécnica del Litoral - Ecuador]

Analizar las transformaciones que han tenido incidencia en el diseño de videojuegos independientes que tienen como factor de éxito la adictividad, cómo subsiste la industria de los videojuegos siendo que deja de ser un pulpo y externaliza un producto que es atractivo, Identificar patrones de adictividad en los videojuegos móviles como factor de éxito usando el DSM V, identificar y explorar los factores que han hecho que los desarrolladores independientes se interesen en la industria de los videojuegos móviles. Analizar el diseño de videojuegos móviles con pocas características técnicas e inversión. Describir y analizar la ludopatía y Comparar y analizar los videojuegos móviles populares.

##### Análisis de objetos gráficos y de patrones utilizados en Realidad Aumentada para el aprendizaje en la educación básica del Ecuador

**Wellington Remigio Villota Oyarvide** [Ecuador]

Analizar las transformaciones que se han registrado en el contenido multimedia producido por diseñadores ecuatorianos para la Realidad aumentada en la educación básica del Ecuador entre el 2010 y 2013. Conocer desde el punto de vista docente la aportación de la Realidad Aumentada en la educación básica del Ecuador frente a otras tecnologías como el video digital. Diagnosticar los objetos (imágenes 2D, 3D, videos y animaciones) y su interacción a los que se ha aplicado realidad aumentada. Además de evaluar el proceso de producción del contenido de Realidad Aumentada como imágenes 2D, 3D, videos y animaciones por diseñadores gráficos especializados.

##### Análisis Histórico en la interacción de medios de Facebook

**Jessenia Guadalupe Chalen Ortega** [Universidad Católica Santiago de Guayaquil - Ecuador]

La red social Facebook (2004) sigue liderando, seguida de Twitter, puesto que es considerada no sólo la más popular sino también la más innovadora, debido a la inclusión de varios elementos como el video, sonido, enlaces, imagen, y texto han ido registrando una transformación notable en las interfaces del usuario en el periodo que se desea estudiar. Dichos elementos forman parte del diseño web que se aplica a los sitios 2.0. En este contexto, nos lleva a realizar un análisis de cada uno de los elementos y su disposición relativa que afectan en la intención comunicacional y funcional de la interacción de medios dentro del diseño web de esta red social.

##### El diseñador del futuro

**Ramiro Pérez** [pérezdiseño - Argentina]

El mundo ha cambiado vertiginosamente y no nos ha dado tiempo aún para saber si lo que estamos enseñando y formando es lo que el mercado necesita. En pos de vislumbrar el panorama actual y de embarcarnos hacia una nueva etapa, reflexionemos: ¿cómo debe ser el diseñador del futuro?

##### El diseño de interfaz como investigación en arte-ciencia-tecnología

**Joaquín Zerané** Harcha [Chile]

El arte y el diseño que trabajan con nuevos medios plantean una serie de investigaciones sobre el desarrollo de interfaces experimentales que buscan explorar no sólo las posibilidades técnicas sino también la dimensión cultural y vital de estas tecnologías. Las figuras del artista medial y del diseñador de interfaz presentan fuertes similitudes, tanto en la práctica como en la teoría, como generadores de espacios de acción donde se articulan las interacciones entre usuarios y artefactos. Las relaciones arte-ciencia-tecnología encontramos un escenario propicio desde el cual plantear posibles encuentros interdisciplinarios para reflexionar sobre la actividad del diseño en una sociedad mediatizada

##### Elementos conceptuales para la aplicación de la ergonomía en el proceso creativo

**Viviana Otálvaro** [Instituto Tecnológico Metropolitano - Colombia]

Las nuevas tecnologías han generado grandes cambios en la relación usuario-maquina-entorno, amplifican las maneras de uso de los objetos y determinan modos de comportamientos que deben replantear la manera de la enseñanza y aplicación de la ergonomía. Esta ponencia pretende establecer una reflexión acerca de cómo se puede abordar esta enseñanza mediante la incursión de varios elementos conceptuales que permiten cambiar estructuras mentales en el estudiante y amplifican los modelos de interacción en el proceso creativo o metodológico. Estos elementos se han probado en diversos cursos de ergonomía en el Programa de Diseño Industrial del Instituto Tecnológico Metropolitano.

##### Tipografía: de la gráfica a la web

**Rita E. Ludueña** [Instituto Superior Santo Domingo - Argentina]

"Tipografía: de la gráfica a la web" se muestra como un recorrido que lleva a comprender la tipografía desde su esencia formal y su raíz gráfica, hasta su aplicación en la web. La metodología de enseñanza que se presenta se aleja de la transmisión de recetas ejecutadas. Propone ver ejemplos de diseños tipográficos inspiradores que alimentan la creatividad. Ayuda a comprender los detalles de la creación de fuentes y tipos de letra para múltiples aplicaciones, con el firme objetivo de formar profesionales que además de crear técnicamente sitios web, lo hagan con originalidad y criterios estéticos.

##### ¿Sufro de algún "TIC nervioso" en tiempos de Alfabetización Digital?

**Luis Fernando Téllez Jerez** (\*\*) [Fundación Universitaria Comfenalco Santander UNC - Colombia]

Como docentes, directivos o investigadores en la Educación Superior nos enfrentamos al impacto de las nuevas tecnologías en un contexto netamente expedito para los nativos digitales (que son nuestros estudiantes hoy en día) y algunos somos considerados dinosaurios tecnológicos por el poco conocimiento en el uso de dispositivos electrónicos en el aula para impartir conocimiento o aprovechar las ventajas que ofrecen las nuevas tecnologías para su aprovechamiento en educación; en esta ponencia busco diagnosticar a los asistentes si sufren de algún "TIC nervioso" para mostrarles el enfermo panorama si no se actualizan y aprenden la adaptación de sus currículos a sus contextos educativos.

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079  
Turno tarde: 15 a 19hs. | Aula 5.4

##### Diseño editorial de bajo costo: El dibujo y las soluciones imaginarias proyectadas hacia espacios loft mediante ideas low tech

**Georgina Montoya Vargas** [Taller San Miguel - Colombia]

El proyecto pedagógico presentado para el área de artes en el Liceo Taller San Miguel en la ciudad de Pereira, hace parte de los laboratorios de experimentación - creación en arte y diseño, donde las Conexiones entre lo simbólico y lo real, parten de la experiencia creativa como eje fundamental en la generación de ideas, pensamiento, comunicación y expresión. El análisis que se presentara a continuación trata de la intermedialidad y la utilización de diferentes dispositivos donde los niños y niñas puedan comprender el mundo de las imágenes en la contemporaneidad a partir de una alfabetización visual simulada por medios análogos pero dirigida hacia el pensamiento digital.

##### El papel y la pantalla. Potencialidades y limitaciones de la cultura digital en las estrategias de enseñanza y aprendizaje

**Mariana Bavoleo** [Universidad de Palermo - Argentina]

Retomando algunas de las concepciones sobre la tecnología educativa, la ponencia intentará reflexionar sobre las relaciones pedagógicas, en el marco del fortalecimiento de la cultura digital. El objetivo es abordar las potencialidades, limitaciones y valorizaciones didácticas que surgen frente a incorporación de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC), en las asignaturas del Núcleo de Formación Académica (NFA) de la Universidad de Palermo. En esta ponencia se presentarán los resultados finales del proyecto disciplinar que se desarrollado en el marco del Programa de Investigación DC, perteneciente a la Universidad de Palermo, durante el año 2013.

##### Hotel Salam: relato sobre o desenvolvimento de um produto audiovisual para mídias digitais

**Tiago Lopes** (\*) [Universidade do Vale do Rio dos Sinos - Brasil]

O relato aborda o processo de desenvolvimento do projeto web de audiovisual interativo Hotel Salam. Trata-se de uma atividade transdisciplinar do curso de graduação em Comunicação Digital da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS) na qual foram trabalhados princípios conceituais

de hipertextualidade, convergência de novos formatos audiovisuais e produção colaborativa emergente.

### La Comunicación Audiovisual, caos y transformación, una reflexión histórica desde 1995 - 2013

**David Ulises Chóez Ortega** [Ecuador]

Este análisis pretende identificar cuales son las esferas que participan en la transformación de la comunicación audiovisual en el Ecuador entre los años 1995 -2013 estableciendo una correlación entre el criterio de varios autores sobre la disyuntiva entre la profesionalización y la metodología académica de la comunicación audiovisual, su importancia y su aparición dentro del contexto educacional, con el fin de permitir una reflexión y discusión que nos ayude a pautar un eje de percepción entre el arte, la sociedad y la tecnología.

### Los territorios del diseño y su incidencia en los modelos educativos

**David Jurado | Lukas Vargas Bonilla** [Colombia]

Construir un diálogo crítico-académico entre los agentes involucrados en la enseñanza y práctica del diseño es importante, para tal fin, se observa el sistema dinámico de la cultura que genera la formación de nuevos territorios del diseño, en donde el desempeño del diseño en términos laborales, se presenta como consecuencia de la formación académica brindada por el docente y las instituciones educativas. De igual forma, es interesante dar cuenta del vínculo entre algunas problemáticas del diseño y la integración disciplinaria atendido desde una perspectiva antropológica del diseño.

### Narrativas digitales en Redes Sociales

**Washington Quintana** [Universidad Católica Santiago de Guayaquil - Ecuador]

En el desarrollo de la historia la narración ha sido una herramienta que nos ha ayudado a contar historias propias y de extraños, traspasando experiencias de vida y conocimiento. A partir de la evolución tecnológica estas narrativas han tomado un plano activo en la construcción del significado de una cultura, el desarrollo de discursos en redes sociales nos llevan a tratar las narrativas desde un punto de vista no lineal y digital, donde el audio, el video y la imagen ahora son parte del contar del individuo, construyendo historias propias que forman parte de la identidad de una sociedad.

### Procesos proyectuales algorítmicos en estrategias de diseño no-lineales

**Santiago Miret** [Argentina]

El enorme avance que representó el descubrimiento de ecuaciones diferenciales por parte de Newton y Leibniz, sentó las bases definitivas de la ciencia clásica. Tiempo más tarde, la ciencia daría con el hecho de que el universo es un tejido complejo de estructuras no-lineales. El término no-lineal es utilizado para referirse a sistemas en donde la información de entrada, no tiene siempre un correlato de causa y efecto con la de salida. Los sistemas no-lineales tienden a ser impredecibles, indeterminados. La aplicación de este concepto al diseño, apoyado por el actual avance en materia de software paramétrico, parece ser el modo más indicado para abordar el actual paradigma de la complejidad.

### Social Media y Universidad, mucho más que marketing online

**Nicolás Sorrivás (\*\*\*)** [Universidad de Palermo - Argentina]

En los tiempos que corren, las redes sociales se han tornado una herramienta indispensable a la hora de pensar las estrategias de comunicación de una empresa. Sin embargo, si hablamos de una institución educativa, el Social Media no puede, únicamente, pensarse en torno a estrategias de marketing. En la presente conferencia, se debatirá el caso DC 2.0, la Facultad de Diseño y Comunicación en las Redes Sociales, donde el coordinador del Programa describirá cómo se trabaja el Social Media en la Universidad de Palermo, en torno a la gestión de comunidades educativas online.

### 3.2 NUEVAS FORMAS DE PRODUCCIÓN, TECNOLOGÍAS Y MATERIALES

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079

Turno mañana: 10 a 14hs. | Aula 5.5

#### Enseñanza innovadora de Diseño Industrial con tecnologías de fabricación digital

**David Torreblanca** [Duoc UC - Chile]

Las tecnologías de fabricación digital están modificando la manera de concebir, diseñar y de fabricar productos, impulsando la innovación. Son tecnologías que permiten materializar una pieza, sistema o producto final directamente de un archivo digital, con diferentes métodos, materiales y acabados. Las ventajas para la educación de Diseño Industrial son la rapidez, precisión, versatilidad y posibilidad de generar formas complejas. Las Tecnologías de Fabricación Digital son herramientas que permiten potenciar las competencias (conocimientos, habilidades, actitudes) de los diseñadores industriales en formación, motivarlos y abrir nuevos espacios para la innovación y emprendimientos a través del Diseño Industrial.

#### Ensino de Animação em Design - Um caminho com três etapas

**André de F. Ramos (\*) (\*\*)** [Universidade Federal do Rio de Janeiro - Brasil]

Será apresentado no congresso o resultado das disciplinas relacionadas à área de animação no curso de Comunicação Visual/Design da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Serão abordados: a proposta pedagógica, expectativas, os procedimentos metodológicos, exercícios e trabalhos finais das disciplinas de Tecnologia e Produção da Imagem B (animação), Projeto em animação e Trabalhos de Conclusão de Curso (TCCs). O artigo refere-se à apresentação dos resultados obtidos ao longo dos anos de 2012 e 2013, concebido a partir da filosofia de Fluxo de aprendizagem (Learnflow - apresentado no Congresso Latino americano de Ensino de Design em 2013).

#### Las herramientas multimedia como refuerzo en el aprendizaje en las unidades educativas del milenio

**Paulina Paula** [ESPOCH - Ecuador]

La investigación pone de manifiesto el problema de aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura en los niños de segundo año de Educación Básica de las Unidades Educativas de Milenio. Por tanto el desarrollo de una herramienta

multimedia como ayuda para el proceso de aprendizaje será la propuesta didáctica en que los niños aumentarán su nivel de aprendizaje, de forma que la propuesta esta direccionada entorno a la identificación de componentes gráficos que despierta el interés y aceptación en los estudiantes. Este trabajo de investigación refleja que las herramientas multimedia refuerzan el aprendizaje en las Unidades Educativas del Milenio.

#### Las Teorías del Procesamiento de Información Aplicadas en los Entornos Virtuales de Aprendizajes Utilizados en las Carreras de Diseño Gráfico

**Ingrid Fiallos** [Universidad Politécnica Salesiana - Ecuador]

La educación ecuatoriana ha venido transformándose desde hace algunos años en donde las corrientes europeas han sido un modelo exitoso a replicar en el país, uno de los componentes utilizados son entornos virtuales de aprendizaje aplicados en las aulas de las universidades, los mismos que incorporan recursos a ser usados por los docentes para la mejor comprensión del estudiante. Las teorías de enseñanza-aprendizaje están inmersas en estas herramientas ya que ayudan analizar a los alumnos. Esta investigación pretende analizar los entornos virtuales de aprendizaje dentro de las teorías de procesamiento de información que son aplicados dentro de las carreras de Diseño Gráfico en el Ecuador.

#### Puestas lumínicas dentro y fuera del aula

**Carolina Levy** [Levy & Ciotti / Universidad de Palermo - Argentina]

El objetivo es mostrar como agrega valor a una clase, llevar las pruebas de luces habituales de cada espacio de un anteproyecto de Diseño, y producir las en el aula. Incorporándolo como un juego grupal, en una escala chica, con toda la práctica que sea necesaria y luego volver a aplicarlo sobre objetos, interiores o fachadas. Observando como cada intervención es diferente, porque hay diversos materiales, texturas y colores que inciden en el espacio y luego como repercute en la puesta lumínica. La especialización y la Integración de los elementos nos condicionara al momento de cerrar una venta. Todo es parte del proceso de creación.

#### Rudimentos del Modelado Tridimensional y Renderizado dentro del aula

**Edwin Alberto Moreno Jaimes** [Universidad Manuela Beltrán - ITAE - Colombia]

Se propone profundizar el aprendizaje de la computación gráfica 3D, de todo el conjunto de utilidades y recursos que los programas de diseño brindan para la creación de ilustraciones espaciales en el campo arquitectónico, editorial, Web y multimedia, aplicados dentro de un curso de diseño. Reconociendo y haciendo un análisis de las técnicas gráficas y los recursos existentes basados en varios conceptos novedosos como navegar en mundos tridimensionales, crear complejas figuras partiendo de formas simples, aplicar texturas, y renderizados que transformen las ideas. Propiciando la investigación en la producción de material gráfico analizando los procesos estructurales involucrados en el diseño.

#### Televisión educativa en Argentina: Perspectivas teóricas para abordar la problemática

**Matías Panaccio** [Universidad de Palermo - Argentina]

En la Argentina, el concepto de “televisión educativa” continúa hoy tan en disputa como desde la aparición de la tecnología a principios de los años cincuenta. Desde entonces al concepto se lo han apropiado productores, docentes, canales, sacerdotes, médicos, políticos o tecnófilos, sin que esta pretenda ser una lista completa o representativa. Esta ponencia se propone discutir en las diferentes concepciones que ha tenido este concepto tan complejo a lo largo de los años, con miras a intentar comprender las actuales concepciones y dejar planteadas las preguntas que aguardan por una respuesta.

#### Tipografía híbrida: caligrafía e letterpress em processos digitais

**Fernanda Henriques | Naiane Biazzi | Marcella Gadotti (\*)**  
[Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (Unesp - Bauru) - Brasil]

Desde a invenção da escrita a partir do barro e da cunha, uma constante busca pelo desenvolvimento de ferramentas exploram a plasticidade da escrita. Atualmente contamos com diversos aplicativos para dispositivos móveis que emulam processos antigos de composição de texto. Os aplicativos móveis acabam por se tornar um importante instrumento de ensino no campo do design por permitir aos alunos experimentarem técnicas antigas que precisariam de grandes e onerosos laboratórios para existirem, infelizmente distantes da realidade das universidades públicas. Portanto, esta pesquisa averigua alguns aplicativos disponíveis no mercado analisando seus potenciais didáticos, as convergências e divergências com as técnicas originais.

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079  
Turno tarde: 15 a 19hs. | Aula 5.5

#### Aprender a dibujar con tablets, métodos de estudio del arte y nuevos métodos de enseñanza

**Luis Lopez Jubin** [Hastaller Comunicación Visual - Uruguay]  
Se trata de un proyecto de trabajo a 3 años, donde se busca aprender el dibujo desde la técnica pura utilizando herramientas digitales, para luego abordar varios temas sobre arte digital, los futuros métodos de estudio del arte y nuevos métodos de enseñanza. Se explicará el recorrido de aprendizaje del dibujo que da la academia de arte, usando una tablet con sus herramientas digitales, solo cambiar el lápiz y el papel por la tablet y su lápiz. En esta conferencia se explicará el proceso de como se realizaron todos los pasos que marca un taller de Bellas Artes (5° año) utilizando una tablet Samsung Galaxy Note y un lápiz wacom.

#### Aspectos inquietantes de la subjetividad contemporánea: lo deseable y lo posible

**Daniela Di Bella (\*\*\*)** [Universidad de Palermo - Argentina]  
La subjetividad contemporánea ha efectuado un pasaje de la concepción del sujeto clásico, a la del sujeto operativo, un sujeto que no sabe bien por qué hace las cosas, un sujeto con vacío simbólico. En este contexto la definición de la propia subjetividad ciertamente se puede convertir en una incógnita, en un vacío de desorientación y dificultades. Como educadores en Diseño estamos cada vez más comprometidos en encontrar y proporcionar las pistas, y llaves hacia la propia

subjetividad significada, donde el individuo se encuentra, se divierte y se retroalimenta en relación con una actividad que lo identifica, satisface y lo motiva, en definitiva brindar aquellas claves que resultan esenciales en la construcción de una subjetividad anclada con el propio flujo personal creativo.

#### Cine digital en realidad aumentada

**Fernando Rolando** [Universidad de Palermo - Argentina]  
Esta ponencia plantea que asistimos a un cambio profundo en los paradigmas audiovisuales que dinamizan los métodos de enseñanza. La concepción retiniana del cine, sumada a las posibilidades que hoy nos brindan los procesos de digitalización nos obligan a ampliar las estrategias pedagógicas conforme a las exigencias innovadoras del mercado. Implica discutir medios, recursos y didácticas para el desarrollo de un diseño innovador y creativo que sume distintos enfoques en el aula aunando el cine digital con la realidad aumentada, reflexionando acerca del rol que les cabe a las nuevas formas de producción y tecnologías como generadoras del conocimiento humano.

#### Diseño Didáctico y Educación para la Comprensión:

##### Una respuesta editorial para la demanda contemporánea

**Renato Echegaray (\*\*)** [Instituto Superior Santo Domingo - Argentina]

Inmersos en una cotidianeidad en la que palabras como “Experiencia de Usuario”, “Accesibilidad”, “Amigable” y “Comprensible” son términos corrientes; se propone una interfaz interactiva y diseñada a medida para cada espacio curricular en la enseñanza del diseño. Se presenta una solución de diseño que articula la “Educación para la Comprensión” como un modelo educativo consistente y una interfaz diseñada bajo atributos de estética sincrónica al estudiante y calidad académica. En este marco conceptual, la ponencia presentará diseños editoriales digitales que responden tanto a la exigencia académica como a un relato visual agradable para el alumno.

#### Dispositivos móviles de realidad aumentada como plataforma de innovación disruptiva para la creación de valor de marca

**Eduardo Orozco Caba** [Colombia]

Los avances en la miniaturización de los microprocesadores, y la disminución del costo de la tecnología, han democratizado el uso de dispositivos móviles creando un mercado global altamente competitivo y favoreciendo un desarrollo tecnológico marcado por la convergencia digital y la comunicación permanente. Para permanecer relevantes en un mundo sobrecomunicado las marcas deben innovar. Es así que nacen las computadoras vestibles y los dispositivos móviles de Realidad Aumentada. En este estudio se explora la capacidad que tienen estas aplicaciones tecnológicas de crear valor de marca para las compañías que las desarrollan y se evalúa la posibilidad de que cambien la manera en que las personas interactúan con la información a diario.

#### El libro digital y las nuevas formas de acceso y consumo de contenidos

**Daniel Benchimol** [Proyecto451 - Argentina]

El libro digital está presentando cambios muy profundos en la forma que tenemos de crear, distribuir, compartir y acceder a los contenidos. Tal vez el cambio más profundo en su historia. Y el ámbito académico está sin dudas atravesado fuertemente por este nuevo contexto, donde docentes, investigadores y alumnos conviven con nuevas maneras de acceder a la información. En esta conferencia, la propuesta será desarrollar cuáles son las características que diferencian a un libro digital de un contenido en papel, y exponer las características fundamentales de los cambios que promueve el acceso a libros digitales, así como también las estrategias que actualmente están desarrollando las editoriales educativas, acompañado del surgimiento de nuevas plataformas de difusión de contenidos

#### El modelo Flipped Classroom: una propuesta de enseñanza digital

**Andrés Olaizola** [Universidad de Palermo - Argentina]

La ponencia describe los rasgos distintivos del modelo pedagógico flipped classroom o “clase inversa”. En primer lugar, se exponen los orígenes de este modelo, así como su vinculación con el “blended learning”. Después, se detallan los pasos a seguir para implementar este modelo y la estructura básica de una clase inversa. En tercer lugar, se reflexiona acerca de los beneficios potenciales del modelo y sus limitaciones y desafíos. Luego, se analizan los videos de las clases o mini-videos docentes modulares (Letón et al., 2009, 2011), elemento central de la clase inversa. Finalmente, se esbozarán algunas conclusiones.

### 3.3 [A] INNOVACIÓN CULTURAL

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079  
Turno mañana: 10 a 14hs. | Aula 6.1

#### Accesibilidad en el diseño de interfaces gráficas de usuarios ciegos y sordos

**Pedro Augusto Cruz Rodríguez** [Universidad Nacional de Colombia - Colombia]

Evaluar y analizar la página de la Maestría en Discapacidad e Inclusión Social de la Facultad de Medicina de la U.N. de Colombia; como herramienta pedagógica y marco referente en los procesos metodológicos de proyección, tratamiento, diseño, soporte y robustez del desarrollo multimediático; estas pautas de evaluación se harán centradas en el usuario -proceso de accesibilidad- en el caso específico ciegos y sordos. Para esto se realizaron protocolos de análisis y herramientas de evaluación, cuya finalidad es la recomendación y propuesta del re- diseño de la página Web de la MDEIS de la Facultad de Medicina. Creando herramientas de análisis usabilidad y accesibilidad, que sean cuantificables.

#### Aplicação do conceitos do Design Universal a uma proposta de Loft para Terceira Idade com Acessibilidade

**Amliton Arruda (\*)** [Universidad Federal de Pernambuco - Brasil]

Com o crescimento da população idosa no Brasil aumenta a preocupação com lugares adequados para os idosos morarem e adequar estes ambientes para tal faixa etária. Para esta im-

El primer número del aula corresponde al piso y el segundo a la sala. Por ejemplo: 2.1: piso 2, aula 1.

portante tarefa de design é necessário fazer uso de ferramentas informacionais e computacionais para o desenvolvimento de projetos mais inovadores. O objeto deste trabalho é apresentar uma modelo de estudo, onde os ambientes do ponto de vista das dimensões, do espaço físico, do mobiliário e da informatização, para se tornarem residências confortáveis, seguras e adequadas aos idosos, é necessário implantar uma cultura da Terceira Idade, onde estes valores sejam verdadeiramente coerente.

#### Aproximación a los discursos en torno a la dimensión social del Diseño

**Edgar Saavedra Torres** (\*\*) [Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia - UPTC - Colombia]

Este documento muestra los avances en la propuesta de acercamiento a teorías y/o discusiones de diseñadores en su producción escrita (textos en o traducidos al español y portugués) difundidos en Latinoamérica, que aborden conceptualmente la dimensión social en el diseño; por tanto se centra en lo discursivo y no en las intervenciones o casos que se auto inscriban en la acción social del diseño. Lo anterior, con el fin de aportar elementos teórico- conceptuales, que contribuyan a ampliar el campo de investigación en el diseño y particularmente en lo social.

#### Carnaval e Design. Laboratório de Design Solidário junto ao GRES Coroa Imperial

**Claudio Goya** (\*) [Brasil]

Trata-se do relato de experiências do Projeto de Extensão Universitária em Design, Laboratório de Design Solidária, Labsol, do Departamento de Design da Faculdade de Artes e Comunicações, FAAC, Unesp Bauru, junto à comunidade do GRES Coroa Imperial. Neste processo os integrantes do projeto, contou-se com o voluntário do alunado do Curso de Design, na experiência de projeto, execução de protótipos, pilotos e peças finais, propiciando o contato com a comunidade e demonstrando na prática o papel social e o valor do designer na sociedade contemporânea ao verem que a Coroa Imperial último colocado no carnaval de 2013, recebeu o terceiro lugar em 2014 pela ação do Design.

#### Design para a diversidade cultural na escola infantil

**Rita Aparecida da C Ribeiro | Anderson Horta** (\*)

[Universidade do Estado de Minas Gerais - Brasil]

Uma das grandes questões que permeiam a Universidade hoje é sua interação com o ensino infantil. O trabalho propõe a discussão da diversidade cultural, a partir da construção de mobiliário para escolas infantis associada à utilização de materiais sustentáveis. Nossa proposta foi criar uma linha de mobiliário para escolas públicas, que traga o conceito da diversidade, mostrando que todos são iguais, porém diferentes. Realizada pelo Grupo de Pesquisa Design e Representações Sociais, do Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade do Estado de Minas Gerais com a Escola Municipal Henfil, que atende 200 crianças, na faixa de 02 a 05 anos, é um projeto financiado pela FAPEMIG e CAPES.

#### Percepción del adulto mayor de Buenos aires, Argentina, frente a la comunicación visual de las etiquetas en los productos del mercado

**Martha L. Arroyave Vargas** [Colombia]

Esta investigación se enfoca en la oportunidad de comunicación que puede o no generar el diseño gráfico y sus variables (color y tipografía) en el adulto mayor de Buenos Aires, a través de la etiqueta del envase de un producto exhibido en gondolas. Esta población de consumidores crece cada vez más y se convierte en un mercado potencial con sus propias necesidades. En este sentido, se busca indagar acerca de las dificultades que encuentra este grupo etario para percibir, detectar o identificar objetos espaciales, considerando, además las limitaciones que presentan en su capacidad visual.

#### Publicidad Social - Comunicación para la integración

**Rafael Mauricio Paris Restrepo** [Colombia]

Se reconoce la Publicidad Social, porque sus objetivos van encaminados a la acción de reflexión, en pro de mejorar actitudes hacia el cambio social, y sobre todo, actividades dirigidas a la difusión de ideas y conceptos acerca de la convivencia, posicionando causas sociales. Esta ponencia se centra en dilucidar el papel de la Publicidad Social en el escenario del siglo XXI, y en señalar su valor educativo como publicidad integrativa y de desarrollo social de las identidades nacionales y globales.

**Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079  
Turno tarde: 15 a 19hs. | Aula 6.1**

#### “Somos Todos Um” - Projeto teórico-fotográfico baseado em estudos em Natureza, Simplicidade e Espiritualidade, desenvolvido juntamente com crianças da Escola Viver

**Débora Cristina Ferrari** (\*) [Brasil]

Com o objetivo principal de trazer boas energias aos que tenham contato com esta pesquisa, de uma forma simples e leve, Somos Todos Um tem base em estudos a partir dos conceitos de Natureza, Simplicidade e Espiritualidade. Foi desenvolvida junto com crianças da Escola Viver - Waldorf de Bauru, interior de São Paulo. As ferramentas metodológicas tiveram por princípios a possibilidade de Educação com o Design, o Design Social e a Cartografia como método descritivo. Amor, Afeto, Cuidado, Respeito, Filosofia, Sociologia, Pedagogia, dentre outros saberes e sabores, misturam-se e interligam-se em uma rica teia repleta de trocas, experiências e evolução.

#### Co-laboratorio, diseño desde el museo del caribe dirigido a la primera infancia

**Diana Casalins | Tatiana Miranda** [Museo del Caribe - Colombia]

Cada vez más, los museos evolucionan para facilitar el acceso a sus colecciones para públicos diversos. En los últimos años se ha vuelto la mirada sobre el impacto de las primeras experiencias para los niños más pequeños. Por ello se plantea una propuesta multidisciplinar a través de una metodología en la cual el Museo se convierte en un laboratorio colaborativo, enseñando y fomentando un proceso participativo en cual diseñadores y museólogos invitan a pedagogos y padres a participar en el diseño de materiales educativos y estimulantes para los más pequeños, con el fin obtener resultados pertinentes, interesantes y concertados.

#### Derechos Humanos y Diseño industrial: experiencia en la Cátedra Ciencias Humanas

**Patricia Buguía | Adriana Ester Martín** [Argentina]

En una materia del ciclo introductorio de Diseño Industrial, como es Ciencias Humanas, docentes y alumnos embarcamos en un medio donde navegan fortalezas y debilidades asociadas ambas a distintas problemáticas, entre ellas, las posibilidades de la institución universitaria como sede de inclusión social y cultural. La educación, por su capacidad de transformación es el instrumento más efectivo para lograr el objetivo de que la ética de los derechos humanos se transforme en un motor de cambio que mejore y facilite la interacción de las personas en los distintos ámbitos sociales. Este objetivo se incluye en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la materia Ciencias Humanas, desde la que proponemos construir una conciencia crítica de la práctica proyectual, con una clave de lectura del Diseño Industrial a partir del enfoque de Derechos Humanos

#### El diseño y la construcción de significados:

##### de la sociedad al aula

**Sebastián Caro** (\*\*\*) [Universidad de Palermo - Argentina]

La condición signica del diseño lo inserta en la vida cotidiana como un innegable configurador de sentido. A través del flujo de imágenes, el diseñador realiza su labor contribuyendo a procesos de construcción de significados. Esta acción -propia del carácter comunicacional del diseño- otorga al diseñador una gran responsabilidad social. En esta ponencia se analizan cuáles son las herramientas pedagógicas que se deben poner en práctica para educar al futuro diseñador en dicha responsabilidad social, estableciendo la importancia de la transposición didáctica de la acción significativa del diseño para incluir en el aula desarrollos conceptuales y tecnológicos para la innovación cultural.

#### O Designer de Moda Abraça as Mulheres Mastectomizadas

**Priscila Andrade | Naira do Amaral | Leila Lemgruber** (\*) [Brasil]

Este artigo apresenta o desenvolvimento de um projeto de design social para o campo da moda que objetiva promover o bem estar de mulheres mastectomizadas, através de uma coleção de vestuário e acessórios. Trata-se de um público bem extenso e que requer um projeto específico, tendo em vista as limitações físicas impostas pelo tratamento da doença que fragiliza a autoestima da mulher. A proposta da coleção é, ao mesmo tempo, promover o bem estar da usuária e valorizar sua feminilidade.

#### 3.3 [B] INNOVACIÓN CULTURAL

**Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079  
Turno mañana: 10 a 14hs. | Aula 2.2**

#### A voz da Capoeira: Design Social aplicada em jornal comunitário

**Manoela Cazzoni Gonçalves** (\*) [Brasil]

A pesquisa trata do processo e dos resultados do jornal comunitário A Voz da Capoeira. O projeto vem sendo elaborado junto com o Centro Cultural Casa da Capoeira, localizado na cidade de Bauru, interior do estado de São Paulo. Optou-se pelos princípios do Design Social, considerando como interlo-

autores: fundador, profesores e alunos. Até a presente data, duas edições foram feitas e a terceira está em produção. Isso já permite possibilidades de validação acadêmico-científica. O grupo social foi envolvido em todas as fases do processo e optou-se pela cartografia enquanto metodologia descritiva, enfatizando relacionar Design e Emoção.

#### Desarrollo de competencias de diseño en personas con discapacidad visual congénita

**Carlos Alberto Merchán Basabe** [Universidad Pedagógica Nacional de Colombia - Colombia]

El siguiente trabajo presenta los resultados de la investigación "El análisis de objetos como estrategia pedagógica para el desarrollo de competencias de diseño en estudiantes con ceguera congénita como discapacidad visual" desarrollado en la Universidad Pedagógica Nacional. Se presentan y caracterizan las competencias de diseño y cómo la estrategia las favorece. Los resultados señalan que tales competencias si se favorecen en personas con esta discapacidad.

#### Diseño de libros infantiles como una experiencia de inclusión educativa. Nivel Inicial / Universitario

**Carolina Menso** [Argentina]

La experiencia de Responsabilidad Social Universitaria, se basa un trabajo entre la Cátedra Diseño III de la Carrera de Diseño de la Universidad Blas Pascal y la Escuela primaria Municipal Lazcano Colodrero, ambas de la ciudad de Córdoba. Este proyecto propone la realización de libros de cuentos infantiles entre los alumnos de ambas instituciones. Esta experiencia se puede definir como un instrumento de la construcción socio-cultural de los valores que pueden ser sistematizados para ambos dimensiones educativas: la escuela primaria y universitarias. Esta experiencia ha sido evaluada por el Ministerio de Educación para ser propuesta en currícula académica.

#### Diseño incluyente a partir del estudio de la comunicación objetual

**Juan Diego Moreno Arango** (\*\*) [Instituto Tecnológico Metropolitano - Colombia]

El diseño de soluciones incluyentes para personas con diferencia funcional ha sido una constante preocupación del Semillero de Investigación en Diseño y Salud del Instituto Tecnológico Metropolitano (Medellín, Colombia). A través de la experiencia adquirida con los proyectos de investigación realizados hasta ahora se ha encontrado que la inclusión de las personas divergentes funcionales dentro de sus diferentes contextos con una mal llamada normalidad pasa no sólo por el uso de un apoyo técnico que le permita realizar algunas funciones sino también de un entendimiento de los diferentes procesos comunicacionales entre sujeto, objeto y contexto.

#### El diseño en la trama intercultural

**Amalia Soledad Martínez** (\*\*) [Escuela de Artes Aplicadas Lino Enea Spilimbergo - Argentina]

En las últimas décadas el diseño se ha enseñado en torno a algunas problemáticas y ha dejado de lado otras más próximas o necesarias. Es en ese vacío del diseño donde nos interesa indagar en los intersticios del entramado intercultural.

Pensaren aquello que no "ha sido diseñado" que ha sido construido con la participación de cada uno en las comunidades, incluso de aquellos no participan de la lucha dentro del campo de la disciplina. El diseño puede definirse según la perspectiva desde la cual se mira. Puede ser un instrumento al servicio de algunos pocos o una posibilidad de construcción social.

#### Identidade em Ambientes e Serviços Comunitários - instrumental de ensino de Design

**Lucy Niemeyer** | **Stella Hermida** (\*) [Universidade do Estado do Rio de Janeiro - Brasil]

Ao abordar o nosso objeto - o ambiente construído - tratamos a relação do design de interiores com o design de serviços, ambos como possíveis instrumentais teóricos do design social. Para tanto, aspectos de comunicação e de identidade do ambiente construído, assim como, seu caráter significativo, foram então observados também em ambientes comerciais e serviços de interesse social. O espaço em que realizamos a nossa atividade de ensino/pesquisa é o prédio pertencente à Cooperativa Vale Encantado, no Rio de Janeiro, que realiza iniciativas econômicas que promovem a sustentabilidade ambiental e inclusão social por meio de empreendimentos inovadores.

#### Inclusión de la lateralidad humana en las redes de la investigación en el diseño

**Elsa Morales Castañeda** | **Arturo Santamaría Ortega** [Universidad Autónoma del Estado de México - México]

La lateralidad humana es la preferencia que el hombre manifiesta por el uso del lado derecho o izquierdo de su cuerpo. A los individuos de lateralidad izquierda se les ha discriminado en la sociedad, sin embargo, la legislación promueve, protege los derechos, la cultura del consumidor y procura la equidad, certeza y seguridad jurídica en las relaciones entre proveedores y consumidores. De tal modo que la inclusión de las minorías dentro del diseño concientizado es un nuevo paradigma que permitirá la formación de redes de investigación para la innovación sobre esta temática.

**Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079  
Turno tarde: 15 a 19hs. | Aula 2.2**

#### Design Gráfico Inclusivo: Percepção visual na dislexia e o estudo da tipografia

**Fernanda Henriques** (\*) [Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (Unesp - Bauru) - Brasil]

No âmbito do design gráfico, inúmeras áreas e propostas específicas podem agregar-se sob o conceito de Design Inclusivo e propiciar um alargado rol de trabalhos que visam amenizar certas limitações humanas. Dessa forma, esta pesquisa propõe a união entre os estudos sobre dislexia e tipografia a partir dos saberes fonoaudiológicos e de design gráfico no intuito de identificar algum padrão relacionado ao nível visual entre estes indivíduos e se as diferentes tipografias existentes influenciam no reconhecimento visual das palavras desta população.

#### Diseño para fortalecer tejidos sociales

**Diomar Elena Calderón Riaño** [Universidad San Buenaventura (sede Medellín) - Colombia]

La buena nutrición en la primera infancia es una de las formas para romper el ciclo de pobreza, promover el desarrollo humano y económico de un país. Situación que involucra diversas disciplinas e invita al diseñador industrial al ejercicio de proponer a partir de un modelo social que considera una serie de ejes o valores fundamentales del bienestar de las personas, hábitos y cultura. En este panorama se consolidan oportunidades para la intervención del diseñador desde los enfoques social, sistémico, estratégico, y de servicios, para generar propuestas centradas en la comunidad, compatibles con el contexto y fortalecedoras de la red de conocimiento.

#### Formando en diseño incluyente: "Hacia la emancipación de la diversidad"

**Vaslak Rojas Torres** (\*\*) [Instituto Tecnológico metropolitano - Colombia]

Cuando se diseña para la diversidad funcional locomotriz, se hace inevitable reestructurar las maneras y métodos de diseño tradicionales, esto implica cambiar desde la base la forma y maneras del enseñar dicha clase de diseño, donde se le muestra al estudiante el poder que tienen los usuarios en el proceso mismo del diseñar sus propios objetos, esto sumado a la responsabilidad del diseñador al asumir el reto de cambiar su paradigma de creador a co-diseñador de los mismos, y el entender como debe volverse un experto en "la lectura del otro" para saber interpretar su punto de vista máximo cuando son usuarios que tienden a la introversión.

#### Intervención del Diseño Universal en la experiencia del usuario con discapacidad visual en productos de consumo masivo

**Yurbi Álvarez** [Venezuela]

Normalmente el consumidor espera encontrar el producto en determinado empaque con determinados colores. ¿Pero qué sucede cuando el consumidor es discapacitado visual? Hoy en día al revisar las góndolas de los supermercados se observa la ausencia de Diseño Universal en los productos, lo que imposibilita la interacción adecuada del producto con el consumidor con discapacidad visual. Pues para estas personas no es posible distinguir por medio del tacto qué producto están adquiriendo, ya que el empaque o la etiqueta no les proporcionan ningún tipo de información bien sea por medio de la escritura Braille, uso de texturas, relieves y formatos.

#### La enseñanza en la academia del Diseño Web incluyente. Interfaces gráficas para todos

**Jaime Enrique Cortés Fandiño** [Colombia]

El presente texto busca abordar de una manera introductoria la relación que existe entre la accesibilidad de los públicos con discapacidad visual, el diseño web y la enseñanza formal en el aula de clase. Se utilizan ejemplos del cine de usos de traducción semiótica y procesos lingüísticos para la ilustración del tema. Este texto hace parte de la investigación que lleva el mismo nombre en la Universidad Minuto de Dios, el Instituto Nacional para Ciegos y la Universidad de Caldas, esta última en donde adelanto mi maestría en Diseño y Creación Interactiva.

El primer número del aula corresponde al piso y el segundo a la sala. Por ejemplo: 2.1: piso 2, aula 1.

### Reflexiones acerca de la complejidad de investigar en diseño: la experiencia del Doctorado

**Marina Matarrese** (\*\*\*) [Universidad de Palermo - Argentina]  
Se indagan las complejidades que conlleva formar investigadores que serán los que construyan el futuro del diseño y las comunicaciones. El Doctorado en Diseño de la Universidad de Palermo procura contribuir al desarrollo de las competencias necesarias para generar nuevos conocimientos y aportes originales, tanto teóricos como prácticos. Esta propuesta innovadora, que cubre una demanda académica que hasta ahora no había sido resuelta en Argentina y América Latina, cuenta con las particularidades propias de elaborar una tesis doctoral con una alta complejidad teórica acerca de tópicos que muchas veces tienen un claro interés proyectual y requieren un abordaje metodológico específico.

### 3.4 [A] ESTUDIOS ARTÍSTICOS Y CREATIVOS

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079  
Turno mañana: 10 a 14hs. | Aula 6.2

#### Bioenergética y entrenamiento actoral

**Ruth Rodríguez** | **María Pía Rillo** [UNA - Argentina]  
En la cátedra de entrenamiento corporal del actor del IUNA que tenemos a cargo, utilizamos la bioenergética ya que es una técnica muy movilizante de la zona emocional. Observamos que los estudiantes llegan rápidamente a un estado de disponibilidad y presencia, y que se conectan con un amplio registro de sensaciones y emociones. En nuestra ponencia, describiremos ejercicios que aplicamos en clase, expondremos brevemente el marco teórico y nos detendremos particularmente en los aspectos metodológicos y pedagógicos de nuestro enfoque de enseñanza.

#### El aula-taller como espacio transformador

**Eugenia Mosteiro** [Argentina]  
La importancia de guiar al estudiante en un proceso de aprendizaje que lo conmueva para aprender a adquirir un conocimiento de la asignatura, que aprenda a emprender, que cometa sus propios errores y que descubra a partir de sus fortalezas y debilidades su evolución y objetivos deseados. En la asignatura Caracterización se parte de un concepto y se visualiza el personaje. Y la articulación entre la teoría y la práctica lleva al estudiante a incorporar la técnica, uso y herramientas del maquillaje.

#### El proceso de diseño en la enseñanza de la escenografía

**Héctor Calmet** [Universidad de Palermo - Armenia]  
En esta ponencia se desarrollará y demostrará como está encarada y los objetivos que se están llevando a cabo en la carrera de escenografía en el Área Teatro y Espectáculos de la Facultad de Diseño y Comunicación. Se reflexionará sobre el plan de estudios, la teoría y la práctica encarada en los cursos, la experiencia que se le transmite a los alumnos, debido a que los profesores de esta carrera somos, profesionales en actividad, por lo cual, transmitimos y legamos toda nuestra experiencia, las pasadas, las actuales e investigamos la vanguardia tecnológica. Con esta forma de enseñar, preparamos futuros profesionales con temáticas innovadoras.

#### Hacia una pedagogía funcional a la poética personal

**Florencia Cima** [Argentina]  
Considero de vital importancia impulsar el universo singular del intérprete para el abordaje compositivo. Trabajo en una pedagogía que integra las cualidades asociativas psicofísicas del actor en pos de una búsqueda activa y personal. Siempre me interesó un camino que le permitiera libertades, ciertos márgenes de libre asociación para que el resultado final fuera una combinación de los recursos técnico expresivos con su imaginario poético. Pienso que para lograr presencias escénicas elaboradas y personales los recursos que se le otorgan al actor tienen que ser vastos y provenir de una experiencia de experimentación metodológica interdisciplinaria.

#### Ser dramaturgo hoy: recursos y metodologías

**Pilar Ruiz** [Instituto CDM / Universidad de Palermo - Argentina]  
La escena teatral de Buenos Aires se destaca por la diversidad de propuestas teatrales. ¿Cómo está diseñado hoy el campo teatral? y ¿cuáles son las nuevas tendencias en los procesos de creación? Crece la tendencia de dramaturgos que dirigen sus obras; directores que experimentan en la escena para llegar a una dramaturgia; actores que crean una dramaturgia a partir de la acción de sus cuerpos. ¿Cómo escribir una obra de teatro hoy? Analizar las diferentes formas de dramaturgia, comprender el rol del dramaturgo, conocer sus recursos y aprender diferentes metodologías para escribir y diseñar hoy una obra teatral.

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079  
Turno tarde: 15 a 19hs. | Aula 6.2

#### El arte en la formación del docente de arte

**Débora Astrofky** [Tercer Acto, Escuela de Teatro - Argentina]  
Suelo escuchar a profesores de teatro relatar su sendero a profesor contando: estudiaba teatro hacía unos años, mi profesor me ofreció ser su asistente, luego lo reemplacé cuando el viaje, al año siguiente me ofreció un curso, leí un par de libros, hoy tengo mi propio taller. Sin desmerecer a los procesos de aprendizaje a partir del ensayo error, considero que tratándose de un trabajo que hacemos con sujetos humanos que depositan en nosotros su confianza y entrega deberíamos ser algo más cuidadosos y hacer uso del desarrollo teórico y metodológico para la formación de profesores del área artística con los que contamos en la actualidad. A ser profesor del área artística también se aprende.

#### Las artes del espectáculo. El proceso creativo como desafío

**Alejandra Soto** [Argentina]  
Puntos basales de conocimiento, cómo desarrollar un proceso creativo de pensamiento en lo visual, técnicas y estrategias de experimentación, la importancia de la retroalimentación en el sistema de creación, los desafíos creativos de la enseñanza y del alumno, cómo conciliar, las salidas de campo y la interrelación de las diferentes aéreas del espectáculo para una nueva generación de alumnos a insertar en el mundo real.

#### Proceso creativo y vivencial en el Taller de Moda I

**Andrea Cárdenas** [Universidad de Palermo - Argentina]

En esta ponencia se abordarán las problemáticas y detección de necesidades académicas de la asignatura Taller de Moda I. El eje de central de esta investigación es la exploración vivencial y creativa a partir de la obra del multifacético artista Xul Solar. Se analizará su interdisciplinaria obra, desde sus pinturas, objetos- escultóricos hasta sus creaciones lingüísticas. Los estudiantes crearán un trabajo de registro visual y teórico personal. Como catálogo visual de inspiración y disparador de ideas para la concreción de los trabajos prácticos y para el Trabajo Final. Se pretenden lograr las competencias de los códigos del lenguaje visual y su representación en productos de indumentaria.

#### Relaciones de Tonalidad Sinestésica y la interpretación Atonal de música y color

**Héctor Zurita** [Universidad Católica de Santiago de Guayaquil - Ecuador]  
El fenómeno perceptivo sinestésico color y sonido en un estudio de la obra de Araceli Gilbert, contribuirá hacia nuevas lecturas interpretativas para el diseño, a través de un análisis de Tonalidad Sinestésica y la Interpretación Atonal de música y color como una experiencia sinestésica. Es en la relación tonal del sonido contrastado con la tonalidad del color que serán estudiadas las obras de Araceli Gilbert. Además, se desarrollará la interpretación Atonal propuesta por Kandinsky y Schönberg para evaluar y sugerir un diagnóstico correlacional con los resultados sinestésicos obtenidos.

#### Teatro interactivo: funciones y alcances

**Ayelen Rubio** [Universidad de Palermo - Argentina]  
Desarrollar habilidades, solucionar situaciones problemáticas o mediar conflictos son algunas de los beneficios que otorga la utilización del teatro interactivo como herramienta de aprendizaje, reflexión y cambio social, lejos de una búsqueda con fines estéticos.

#### Tendencias Escénicas. Presente y futuro del espectáculo

**Andrea Pontoriero** (\*\*\*) [Universidad de Palermo - Argentina]  
Desde la Facultad de Diseño y Comunicación nos preocupa generar proyectos que integren el mundo profesional con la gestión académica. Desde el nacimiento, hace diez años, del Área Teatro y Espectáculo, hemos venido desarrollando acciones al interior y hacia el exterior de las carreras destinadas a integrar esos dos mundos. En el año 2013 se tomó la decisión de organizar un Congreso que pudiese aglutinar en 2 días a los profesionales, creativos y teóricos del espectáculo. El objetivo de este trabajo es reflexionar sobre la articulación entre gestión, diseño y realización del Congreso Tendencias Escénicas, cuya primera edición se realizó el 25 y 26 de febrero de 2014, evaluar sus alcances y su proyección hacia el futuro.

### 3.4 [B] ESTUDIOS ARTÍSTICOS Y CREATIVOS

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079  
Turno tarde: 15 a 19hs. | Aula S.6 (subsuelo)

#### Análisis historiográfico del surgimiento de la industria del cine de animación en el Ecuador

**Mario David Moncayo Romero** [Universidad Católica de Santiago de Guayaquil - Ecuador]

Ecuador es una nación multiétnica y multicultural, lo que apasiona y evoca un interés colectivo por el reconocimiento de la identidad ecuatoriana. Formar parte de este reconocimiento es lo que motiva la investigación en el campo de la industria cinematográfica animada, reencontrarse con la historia a través de un análisis del surgimiento de la industria de la animación en el Ecuador; como aporte a la historia de la cinematografía en el país. Este análisis busca encontrar una realidad en la actualidad, en donde habría que analizar diferentes esferas que de alguno u otro modo interactúan en el desarrollo de la industria de la animación en el Ecuador.

#### Animo lúdico y profesionalización en las Artes Escénicas

**Raúl Santiago Algán** [El Catalan - Argentina]

El juego, actividad sobre la que han reflexionado filósofos como Huizinga y Callois, es una herramienta pedagógica muy importante en la formación profesional. El sector de las artes escénicas de Buenos Aires asiste a la profesionalización de sus agentes y el robustecimiento de su producción. En tal sentido, el ánimo lúdico propio de la actividad artística y creativa puede funcionar como plataforma para orientar este proceso y potenciar la formación de técnicos y creativos en áreas no tradicionales como el teatro o el arte en general.

#### Cuerpo/danza en la cultura digital

**Alejandra Ceriani** [Facultad de Bellas Artes - Argentina]

El mundo de las especializaciones se desmoronó. Los lenguajes artísticos entrecruzan procesos y configuraciones promoviendo así un amplio campo de investigaciones. Haciendo hincapié en esta migración del cuerpo al contexto digital observaremos, en principio, cómo se va afectando y mutando la gestualidad estetizada y la percepción de quienes intervienen. Pues, la danza, como un sistema perteneciente a un contexto, estará siempre implicada en una determinada cultura. Es fundamental hoy, por tanto, abordar una particular orientación pedagógica que posibilite la selección de ciertos saberes propios del vínculo de la danza con las artes audiovisuales y multimediales.

#### Del Film Noir al Cyberpunk: Una comparación entre el género Film Noire y el film Blade Runner

**Ronald Villafuerte** [ESPOL - Ecuador]

En esta comparación tratamos de mostrar los elementos que tiene en común el Cine Negro con la película Cyber punk: Blade Runner. Elementos como el espacio donde se desenvuelven, la iluminación, el arquetipo de los personajes y como se interrelacionan, temática, lenguaje. Es decir, como el Cine Negro de la década de los años 40 y 50 sirvió para que sobre su estética y tipo se construyera una película de ciencia ficción basada en una novela de Phillip K. Dick denominada Blade Runner.

#### Del Registro Etnográfico de la cotidianidad Educativa, a la Creación plástica de los y las docentes de Arte y Diseño

**Isayra Colmenares** [Venezuela]

La Cotidianidad Educativa, contiene en sí elementos minúsculos que son ricos para la interpretación artística, me refiero a los formatos administrativos, los registros evaluativos, datos del estudiantado, fotos de los productos creativos y hasta las

planificaciones. Todos ellos pueden ser papeles de trabajo seductores para el Docente de Diseño y Artes que desee interpretar su entorno y reconstruirlo en propuestas plásticas contemporáneas. Esta experiencia ya aplicada, desea determinar al registro etnográfico, como método cualitativo para la creación artística, además de establecerlo como una humilde ruta fenomenológicamente alternativa que poetiza ó critica la intensa labor rutinaria del maestro.

#### Desafíos de la Formación Artística en tiempos de cambios y transformaciones

**Claudio Emilio Seijo** [Universidad de Palermo - Argentina]

El pensamiento y la didáctica de la formación artística no solo se enfoca en la transmisión de la técnica y de la información sino que fundamentalmente imprime un huella generalmente permanente en la personalidad y futuro de la actividad artística del estudiante. En los comienzos de la contemporaneidad, tiempos de cambios y transformaciones, muy lejos ya de los modelos ortodoxos que nos proponía la modernidad y el desvarío de la postmodernidad, nos encontramos con nuevos desafíos para repensar continuamente nuestra postura frente a la valoración del conocimiento y de sus concreciones.

#### La enseñanza de las artes en primer lugar

**Paola Acosta Zambrano** [Colombia]

La enseñanza de las artes en el sistema educativo tiene poco valor ya que se le anteponen las ciencias exactas, aquellas que desde la antigua Grecia se consideraban como trascendentes para la razón, por lo tanto las artes han sido despreciadas y vistas desde un aspecto meramente técnico. Sin embargo ésta disciplina posee la facultad de develar en el sujeto una visión del mundo diferente, concreta la autonomía y se planta en la conciencia valores que hemos perdido con la distracción de la virtualidad y la saturación publicitaria. El arte es el camino que conduce fuera del panóptico y nos abre la puerta hacia nosotros mismos, por ello el arte en la educación debe ser primero.

## 4. INVESTIGACIÓN Y POLÍTICA EDITORIAL

### 4.1 [A] INVESTIGACIÓN. METODOLOGÍA Y TÉCNICAS

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079  
Turno mañana: 10 a 14hs. | Aula 6.3

#### A análisis de imagens como método de pesquisa e recurso didático

**Ana Paola dos Reis** (\*) [Universidade Federal de Minas Gerais - Brasil]

A análise de imagem representa um procedimento metodológico que estabelece a imagem como fonte de conhecimento teórico. Toma-se como parâmetro para discussão a experiência didática desenvolvida com estudantes do sexto período do curso de bacharelado em Design de Moda da FAV-UFG, que concerne a análises de imagens e sobre as quais a problematização e a relação com outras fontes de pesquisa ancoraram o processo de aprendizagem. O artigo apresenta as particularidades metodológicas a serem consideradas ao se tomar a

imagem como fonte de pesquisa, à luz de autores como Jules Prown, Lou Taylor e Gillian Rose.

#### Co-Diseño: espacios de investigación-participación social

**Michele Wilkomirsky** [Pontificia Universidad Católica de Valparaíso - Chile]

Se trata de presentar un marco teórico y de investigación generado a partir de una asistencia académica de nuestra escuela de Diseño Gráfico al Programa de Recuperación de Barrios del Ministerio de Vivienda y Urbanismo, a través de la Subsecretaría de la V región de Chile; realizada entre los años 2012-2013 con el Co-Diseño como método generatriz de diálogos formales para la elaboración y ejecución de proyectos de intervención barrial, tanto a nivel de equipamiento como de intervención social.

#### Comunicación estratégica: un enfoque para la investigación en Diseño

**Diego Eduardo Apolo Buenaño** [Ecuador]

Concepciones antiguas propendían a que el diseño sólo servía para que las cosas se vean bonitas, en la actualidad se requiere realizar un análisis que permita establecer equilibrios y abrir espacios para que los estudiantes y profesionales vean la necesidad de investigar para desarrollar sus trabajos. Se requiere comprender que la comunicación visual (diseño) debe estar acompañada de procesos de comunicación estratégica e institucional, no por el carácter instrumental sino por la forma investigativa analítica que se pretende alcanzar. El tener este acercamiento permitirá en los asistentes obtener aspectos relevantes para la vinculación institucional, estratégica y visual en sus prácticas.

#### Concepto, idea e insight: tres engranajes para la creatividad en el diseño

**Omar Muñoz Sánchez** [Universidad Pontificia Bolivariana - Colombia]

A diario, los estudiantes de diseño, comunicación y publicidad deben relacionarse con tres palabras que pueden parecer sinónimos pero que desde su naturaleza epistemológica no lo son. Aclarar los términos: concepto, idea e insight es tan necesario como obligado. Es por ello, que esta propuesta investigativa que es resultado de una tesis doctoral intenta arrojar información que permita construir un marco epistemológico para la creatividad de disciplinas como el diseño, la publicidad y la comunicación. Aclarar los conceptos anteriores desde una perspectiva interdisciplinaria y, transferir los hallazgos investigativos al ámbito académico será un paso importante en la difusión de nuevas prácticas sociales que beneficiará a los estudiantes y a los docentes.

#### Convergencia de la investigación formativa y la investigación propiamente dicha

**Elizabeth Vejarano** [Universidad de San Buenaventura Cali - Colombia]

La dinámica de investigación dentro del Taller de diseño es pertinente para desarrollar los Cuadernos de Investigación del Programa Diseño de Vestuario, en la Universidad San Buenaventura. Estos son una forma de producción intelectual, desde

la investigación formativa, elaborados en el aula de clase, como publicación y resultado de investigación en el Taller al final del semestre, constituyendo el resultado de un ejercicio reflexivo, de búsqueda y de análisis por parte de los estudiantes y con la guía dialógica de sus docentes, en torno a debates concernientes al campo interdisciplinario del Diseño de Vestuario, donde el cuerpo vestido es protagonista.

#### Design, Proxemia e novas vivências nos percursos cotidianos

**Jorge Langone (\*)** [PUC - RIO - Brasil]

Este trabalho tem como objetivo inicial aproximar o conteúdo bibliográfico da disciplina proxemia às aulas do curso de design de produtos da PUC-Rio, relacionando os principais autores que trataram do tema até o momento. Através dessa pesquisa, associar e resgatar a utilização de um procedimento de escrita literária do autor Raymond Roussel à disciplina. Durante as aulas, foi realizado um exercício empírico com embasamento teórico no ganho de conhecimento através do campo prático com os alunos. O objetivo final é a análise da recuperação de pequenos relatos de objetos cotidianos na vivência dos alunos em sua cidade através percursos cotidianos.

#### Diseño, Verbo-Acción

**Orlando Gómez Gómez (\*\*)** [Corporación Universitaria Minuto de Dios - Colombia]

El grupo XTO2, ha trabajado en motivar a estudiantes y docentes hacia la investigación y se generaron cuatro productos que gozan de un alto impacto en la sociedad y que en este congreso queremos socializarlos: Un libro para niños que utiliza la técnica pop up para la apropiación del patrimonio cultural, Una serie para Televisión para jóvenes que hacen un recorrido por los inventarios culturales de su región, Un documental que rescata la memoria colectiva entorno a la exhibición cinematográfica y el último que es un proyecto - propuesta para la preservación de los Parques naturales nacionales entre países de Latinoamérica.

**Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079**  
**Turno tarde: 15 a 19hs. | Aula 6.3**

#### Agendas de investigación en los programas de Diseño Gráfico colombianos

**Alexis Castellanos Escobar** [Corporación Unificada Nacional de Educación Superior - CUN - Colombia]

El presente texto ofrece una perspectiva sobre las agendas de investigación en diseño gráfico en los programas técnicos profesionales, tecnológicos y profesionales universitarios en Colombia, particularmente en la producción investigativa generada por los estudiantes en los trabajos de grado. Se describen los retos y desafíos que enfrenta la investigación en el campo del diseño así como la reconfiguración de las áreas temáticas disciplinares. Por último se puntualizan las ambigüedades en las posturas y dificultades teóricas-metodológicas que requieren atención, generando un balance de las experiencias en una época donde el diseño ha actualizado su praxis más no sus paradigmas.

#### Diseño y archivos

**Alvaro Ricardo Herrera Zarate** [Fundación Universitaria del Área Andina, Seccional Pereira - Colombia]

En distintos frentes teóricos se ha discutido el papel que juegan las prácticas de archivo y su pertinencia como espacios de investigación, memoria y creación para las disciplinas relacionadas con la creación. Este escrito busca indagar algunos aspectos en relación a los archivos dentro del diseño actual así como validar su importancia en la formación del estudiante, del investigador y del profesional. Algunas preguntas al respecto serían: ¿Cuáles son y dónde están los archivos del diseño? ¿Cómo pueden usarse en la consolidación teórica y práctica de la disciplina? ¿Cuál es su relación con la enseñanza, dentro y fuera del aula?

#### El diseño sonoro en la construcción del significado musical en el cine

**Rosa Chalkho (\*\*\*)** [Universidad de Palermo - Argentina]

La ponencia delibera acerca de la función semiótica de la música en el discurso audiovisual. Se parte de la concepción más extendida que explica la manera en que la música integra la construcción de sentido del filme, aportando significaciones al clima o emoción de la escena, para luego hipotetizar acerca de la semantización, en perspectiva histórica, que el cine como maquinaria productora de sentido ha sellado sobre la música y los géneros musicales. De esta manera la música circula mediada por lo cinematográfico que ha impregnado en la discursividad social un repertorio de sentidos asociados a la narrativa audiovisual.

#### El documental como producto de investigación:

##### Registro dinámico de la cultura material e inmaterial

**Juan Manuel España** [Colombia]

El material filmico como sistema de registro de las actividades investigativas es una herramienta de gran utilidad que permite la obtención de productos de gran valor como registro patrimonial como un documental, a la vez que permiten registrar diversos matices y singularidad del tema a investigarse, el sector de las fibras naturales en Colombia es un objeto de estudio importante que esta siendo abordado a través de el registro filmico en busca de obtener una perspectiva completa y unica del fenomeno.

#### El viaje y la etnografía: Una experiencia de aprendizaje fuera del aula

**Coppelia Herran Cuartas** [Universidad Pontificia Bolivariana - Colombia]

Con el objetivo de transformar en diseños artesanales los conceptos asociados a la identidad del departamento de la Guajira en Colombia, los estudiantes de Diseño Industrial emplean la etnografía como método de investigación, para enfatizar en cuestiones descriptivas e interpretativas de un ámbito social concreto, por fuera del aula de clase durante un período de tiempo. Con una observación directa del lugar, nuestros estudiantes emplean diferentes herramientas de investigación cualitativa, logrando entender el contexto del mundo real sin alteraciones, mientras conocen de cerca los patrones de comportamiento y los rasgos más significativos que hacen parte de la identidad de esta parte de Colombia.

#### Humor gráfico durante la crisis del 2001 en Argentina

**Yurís Ahumada Jaramillo** [Colombia]

Durante los últimos años de los 90 comienzos del 2000 Argentina atravesaba una de las crisis económicas, políticas y sociales más difíciles y significativas para el país; de manera que esta investigación toma como objeto de estudio el humor gráfico expuesto en dos diarios importantes del país (La Nación y Página 12) durante dicho periodo. Esto nos permite observar cómo el humor gráfico funciona como elemento de crítica, Observando así que papel juega las figuras retóricas dentro de este y de que manera estas ayudaban a proyectar acertadamente la crítica de la situación de crisis.

#### 4.1 [B] INVESTIGACIÓN. METODOLOGÍA Y TÉCNICAS

**Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079**  
**Turno mañana: 10 a 14hs. | Aula 6.4**

#### Epistemología del diseño; un entorno difuso en investigación de diseño

**Sergio Donoso** [Universidad de Valparaíso - Chile]

Lo impreciso de la metodología de investigación del diseño, se origina en una epistemología débil, constituida en muchos casos por métodos del más variado origen, no siempre validados e incluso discutibles. Esto implica una baja credibilidad social y productiva, al no ser capaz de generar conocimientos trazables y dar certezas. La observación creativa de Diseño, que es principalmente hipotética e interpretativa, depende en demasía del observador, sus conocimientos y experiencias, más que de un método sólido de investigación. Pareciera que una razón para esto, es la búsqueda del sello identitario, que diferencie a cada escuela, más que una búsqueda de consolidación disciplinaria.

#### Instrumentos de Análisis de La Composición

##### Arquitectónica

**Edwin Quiroga Molano** [Universidad Piloto de Colombia - Colombia]

La presente ponencia trata sobre el avance en la investigación para la construcción de un instrumento que permita el análisis en relación con la composición arquitectónica, con el fin de dar un soporte teórico y práctico para el aprendizaje de ésta. La investigación en curso se presenta en tres pasos: revisión de antecedentes, identificación de instrumentos de aproximación al análisis de obras y proyectos de arquitectura; construcción de un inventario de objetos de estudio, cuyo análisis facilite el aprendizaje de la composición arquitectónica y la aplicación de los instrumentos de análisis.

#### Investigación y Proyecto; revisión de casos para el diseño de vestuario

**Fausto Zuleta Montoya | Diana Carolina Zuleta Montoya**

[Universidad Pontificia Bolivariana - Colombia]

Dentro de la Facultad de Diseño de Vestuario en la Universidad Pontificia Bolivariana en su sede Medellín, los proyectos investigativos y proyectos académicos pueden ser vistos desde la perspectiva del investigador o del diseñador. Dichos proyectos reúnen una serie de actores involucrados (estudiantes, docentes, investigadores), donde se reconocen las dos variables de dichos proyectos como piezas fundamentales del proceso y establecen guías metodológicas para el desarrollo de cual-



quiera de las dos partes. El objetivo principal de esta ponencia será evidenciar la metodología investigativa y del proyecto aplicada al proceso de acompañamiento, identificándola como una variable de uso.

**Investigación: historia de la exhibición de cine en Villavicencio, Colombia**

**Jaime Sandoval** [Corporación Universitaria Minuto de Dios - Colombia]

Seis miradas es un documental producto de un proyecto de investigación, con la asistencia de estudiantes de la Tecnología en Comunicación Gráfica, de la Corporación Universitaria Minuto de Dios, vicerrectoría Regional Llanos. A partir del testimonio de seis personas involucradas en el tema, se abordó la historia de la exhibición de cine en la ciudad de Villavicencio, tanto en los aspectos técnicos como conceptuales y de infraestructura. Este proyecto, encabezado por el docente Jaime Sandoval, del grupo de investigación XTO2, les sirvió a los tres estudiantes asistentes como proyecto de grado, siendo la primera vez que se aplica a esta opción de grado en esta regional de la universidad.

**La formación en investigación científica en diseño y el rol de los semilleros**

**Luis Alberto Lesmes (\*\*)** | **Luz Dary Naranjo Colorado** [Universidad Autónoma de Colombia - Colombia]

La experiencia sobre los procesos de formación de los estudiantes de diseño en temas, metodologías y prácticas de la investigación científica y formal, ha sido una actividad novedosa, que viene acompañada de no pocas problemáticas y desafíos, para los docentes y las instituciones que intentan fomentar la cultura de la investigación como actividad curricular o extra-curricular en los programas de diseño. En esta ponencia se analizan las vivencias, los resultados y el impacto de siete años experiencia con los semilleros de investigación de estudiantes de diseño industrial, vinculados al Grupo Polisemia Digital.

**La investigación en diseño en universidades públicas**

**Nidia Maidana** [Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo- Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

La UNL abrió en 2012 una nueva convocatoria para la presentación de proyectos de investigación a la que presentamos la propuesta "Investigación en Diseño: cartografía del presente. Recorridos temáticos, metodológicos y epistemológicos de investigaciones realizadas en Universidades Públicas entre 2007 y 2012." La misma fue evaluada favorablemente en una doble evaluación (interna y externa). Actualmente, realizamos el proceso de recopilación y análisis de dichos proyectos. Nuestro propósito es dar cuenta de la investigación en diseño (objetos, metodologías, epistemologías derivadas) y su vinculación con la enseñanza y el sistema productivo, entendiendo el diseño en su carácter transdisciplinar

**La Investigación Formativa, y la oportunidad de publicar como herramienta para su desarrollo**

**Edward Zambrano (\*\*)** [Escuela de Artes y Letras - Colombia] La investigación formativa en la Escuela de Artes y Letras, se entiende como el proceso mismo de enseñanza-aprendizaje,

generando permanentes trabajos que posibiliten que las opciones metodólicas o metodológicas no acompañen intentos "académicos", sino que se establezca claramente que la investigación es posible cuando formulamos la pregunta adecuada, cuando interrogamos cerrando la pregunta, huyendo de la obviedad y de la vaguedad y la generalidad tanto como sea posible. La "ilusión" de publicar ha sido la herramienta para evidenciar procesos investigativos ocurridos en el aula, generando un proceso de doble vía en donde la calidad de los procesos investigativos se eleva en el rigor y registro, acompañada del aumento de la producción de todos los actores de la academia, y la reformulación de las políticas editoriales institucionales que visibilizan la i+f.

**Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079  
Turno tarde: 15 a 19hs. | Aula 6.4**

**Design enquanto Campo: Relações entre pesquisa científica e design**

**Almir Mirabeau | Bianca Martins | Francisco Valle (\*)** [Instituto INFNET - Brasil]

Com o presente trabalho propomos analisar aspectos das relações entre pesquisa científica e design relacionados ao reconhecimento do design enquanto campo. Discutiremos assim, como a pesquisa científica em design tem contribuído para a institucionalização do campo do design enquanto área de conhecimento.

**Los Programas Académicos de la Facultad y su relación con la Política Editorial. Teoría y Proyecto**

**Fabiola Knop (\*\*\*)** [Universidad de Palermo - Argentina]

La trayectoria académica de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, se caracteriza por los profusos y contundentes programas institucionales que hacen presente la relación entre lo docto y la producción, entre la teoría y la práctica. Cuando una publicación se convierte en espacio y vidriera de la producción académica, consolida la enseñanza y promueve el acercamiento del estudiante con el mercado laboral, de un modo más competitivo. Las series editoriales que ponen de manifiesto esta vinculación entre la teoría y la práctica, son: Libros de Imágenes DC y Creación y Producción en Diseño y Comunicación.

**Perspectiva: un proceso de pensamiento sobre la ciudad**

**Edward Jimeno Guerrero Chinome** [UAEM Universidad Autónoma del Estado de México - Colombia]

La comprensión de la ciudad, abordada desde una metodología de proceso editorial, incluye los espacios cotidianos, las relaciones - socioculturales y las narraciones subjetivas, como una propuesta interdisciplinar de reconstruir conocimiento. Una investigación que surge desde los procesos editoriales, permite identificar dichas prácticas, ya no solo como simples objetos de diseño funcional, sino desplazarlos a ser objetos de pensamiento. Es imprescindible que dentro de una pedagogía del diseño se amplíen las fronteras de la experiencia profesional en diferentes ámbitos actualizando las producciones visuales latinoamericanas.

**Saberes del Diseño para la reconfiguración del espacio público**

**Isabel Molinas | María del Carmen Albrecht** [Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

El trabajo se inscribe en el Proyecto de Investigación Políticas y Poéticas del Diseño de Comunicaciones Visuales en Santa Fe" (FADU-UNL). En el mismo abordamos la metaforización de los espacios públicos, en tanto matriz discursiva que estructura un saber hacer del diseño para contribuir a la reconfiguración material y simbólica de las relaciones entre experiencia sensible y existencia colectiva. Partimos de la configuración de un corpus de buenas prácticas que posibilitan la construcción de sentido en el espacio público. A partir del mismo, identificamos variables de análisis y proponemos un andamiaje teórico-metodológico para el estudio del Diseño.

**5. SUSTENTABILIDAD Y ECODISEÑO EN LA ENSEÑANZA**

**5.1 DISEÑO, MEDIO AMBIENTE Y ECOLOGÍA**

**Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079  
Turno mañana: 10 a 14hs. | Aula 6.5**

**Enseñanza Sustentable y Tipologías Educativas**

**Fabiana Griselda Agosto | Patricia Buguñá**

[Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]

En la historia, diversos modelos de enseñanza-aprendizaje del diseño fueron demandando resoluciones arquitectónicas, algunas de las cuales mantienen aún sus funciones. Resulta imperante comprender las relaciones entre modelos de enseñanza y tipologías arquitectónicas para medir el potencial de sustentabilidad de la adecuación o no a los nuevos procesos de ES. Los trayectos educativos debieran admitir y favorecer fluctuaciones entre escenarios, actores y procesos educativos, promoviendo la aparición de entornos que faciliten oportunidades de amplia exploración y experimentación, con capacidad de afectar la definición de las fronteras o la reconfiguración de límites entre los saberes.

**Gestión sustentable en las universidades.**

**"Las tecnologías y los edificios educativos en programas de Educación Sustentable"**

**Rosana Leonor González** [FAUD - UNC - Argentina]

Las tecnologías emergentes, tanto para la construcción de los edificios y sus condiciones de funcionamiento, como las nuevas tecnologías educativas centradas en la generación de espacio virtuales para la puesta en marcha de procesos de enseñanza- aprendizaje, promueven nuevos desafíos pedagógicos y edilicios a la vez que abren nuevos grandes debates acerca de la relación docente-estudiante y entre los mismos estudiantes. Se propone reflexionar sobre la transferencia de los conceptos de sustentabilidad a la resolución de las demandas que surgen de los nuevos espacios educativos, analizando sus pros y contras, en relación a su adecuación o no a los nuevos procesos de Enseñanza Sustentable.

El primer número del aula corresponde al piso y el segundo a la sala. Por ejemplo: 2.1: piso 2, aula 1.

### Incidencia del perfil del diseñador en el cuidado o degradación del medio ambiente

**Gustavo Maurin | Anibal Fornari** (\*\*) [Universidad del Este - Argentina]

La formación de diseñadores con conciencia de protección medioambiental, debe superar la enseñanza de estrategias de eco-diseño, e incluir la reflexión sobre: el modelo socio-económico que ha provocado el desequilibrio y la influencia del profesional en su sostenimiento. La crisis, refleja la formación "Individualista", y la concepción del "diseño profesional" como estrategia dinamizadora de ventas, con el dinero como fin trascendente que incrementa los ciclos económicos hasta el agotamiento de recursos. La sustentabilidad, se logrará resignificando nuestra escala de valores. Enseñando a diseñar, pensando, valores de aprecio por sobre valores de adquisición, y en producir mas satisfacción y menos basura.

### O design do espaço construído hospitalar e o design social

**Claudia Amaral** (\*) [Senai-Cetiqt - Brasil]

Este artigo apresenta uma reflexão da importância dos espaços construídos como objeto de inovação social, tendo como pano de fundo a sociedade pós-moderna. Sustentando a ideia de design social será abordado o ensino do design e o que poderá ser revisto para atingir novos patamares de sustentabilidade. Para melhor elucidação da interação entre o design do espaço construído, sua materialidade e o agente social, o ambiente hospitalar será usado como exemplo. O conceito de design cidadão será introduzido como possibilidade de um caminho para o futuro.

### Programa Educación Sustentable (ES) 2011-2014

**Mariela Alejandra Marchisio** (\*\*) [Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]

El objetivo es exponer el Modelo de Gestión como instrumento para operativizar los postulados de la ES cuyas acciones principales se orientaron al conocimiento y la resolución de las problemáticas ambientales de la FAUD - UNC, en el que se incluyen e interactúan el conjunto de cuestiones siguientes: Acciones inherentes al contexto académico, a través de sus tres principales ejes; la Investigación, la Formación y la Extensión. Acciones demostrativas (experiencias y resultados). Acciones de cooperación con otras Universidades, particularmente la Universidad de San Buenaventura de Cali que desarrollan experiencias similares. Acciones de monitoreo y evaluación permanente de resultados. Hemos considerado oportuno la articulación de las metas y modalidad operativa propuesta en el modelo UNSUS, con el conjunto de iniciativas incluidas en el Programa ES de la FAUD.

### Revisión teórica y experiencia con recurso didáctico digital lúdico

**Adriana Granero** [UBA - Argentina]

El trabajo revisa la naturaleza del sistema de construcción y transposición de conocimientos relacionados con la profesión del arquitecto y el mejoramiento del diseño en el hábitat sustentable, investiga enfáticamente los beneficios y las posibilidades que brindan los medios digitales como instrumentos lúdicos de aprendizaje, a través de recursos didácticos como el uso de interfaces gráficas intencionadas y con estrategias

vinculadas a la teoría de los juegos. Enumera y caracteriza los efectos que el sistema produce y expone experiencias académicas extracurriculares con la inclusión de nuevos recursos y nuevas estrategias, en alumnos y en profesores de la carrera de arquitectura.

### Un enfoque holístico para la enseñanza del Diseño Sustentable

**Nora Irma Souza** (\*) [Escuela de Diseño del Instituto Nacional de Bellas Artes - Argentina]

Presentando un estudio de caso en la enseñanza de posgrado del Diseño Sustentable, proponemos un modo integral de aprender-enseñar que incluye el cuerpo sensibilizado, las emociones y las pasiones de sus actores; el saber como construcción colectiva y autogestiva; prácticas comprometidas con la realidad social, económica y cultural; el pensamiento complejo como herramienta idónea para un conocimiento profundo y contextualizado; cambio en el rol del magisterio, en transición hacia la asesoría; la información apoyada en el eficiente empleo de las TIC's; y un desplazamiento del curriculum hacia los intereses y necesidades de los contextos locales, académicos y circunstanciales, incluidos en los espacios globales.

**Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079**

**Turno tarde: 15 a 19hs. | Aula 6.5**

### Cultura objetual contemporánea

**Daniel Wolf** (\*\*\*) [Universidad de Palermo - Argentina]

El proyecto "Cultura objetual contemporánea" aborda desde un marco académico-proyectual las diversas problemáticas que atraviesan la cultura material. Con un enfoque crítico al sistema de consumo, se interpela a los estudiantes acerca de las prácticas proyectuales y sus incidencias. Se desarrolla en 2 áreas definidas: a) Mercado y Práctica y b) Teoría y Proyecto. En la primera se trabaja junto a comitentes reales a fin de evaluar diversas posibilidades de implementación de los proyectos en el mercado. En tanto en la segunda se realizan exploraciones de corte teórico abordando problemáticas contemporáneas tales como sustentabilidad, integración y desigualdad. Una vez desarrollada la investigación necesaria, se procede a establecer posibles escenarios y eventuales respuestas que aborden desde el marco proyectual la complejidad de las temáticas elegidas.

### Diseño de Material Didáctico para el desarrollo de Cultivos Orgánicos, basado en principios de DGS (Diseño Grafico Sustentable)

**Ana Laura Malavasi Ogas** [Argentina]

Diseño Gráfico Sustentable/ Mi Huerta. Proyecto de plan provincial destinado al desarrollo de cultivos en la escuela. Comprende el Diseño de Material Didáctico para el desarrollo de Cultivos Orgánicos, basado en principios de DGS. (Diseño Gráfico Sustentable). El Proyecto está orientado a facilitar el Proceso de Enseñanza y Aprendizaje en el desarrollo de Cultivos Orgánicos, destinado a Maestros y Alumnos de Escuelas Rurales de la Provincia de San Luis, a través del Diseño de Material Didáctico, basado en principios de Diseño Gráfico Sustentable.

### Diseño y complejidad. El enfoque antropológico en la formación del diseñador

**Juana Leonor Vejar Becerril** [Escuela de Diseño del INBAL - México]

El alumno en su formación como diseñador aplica en sus proyectos de diseño una serie de conceptos teóricos y elementos metodológicos que le permiten comprender cómo son los diseños buenos para pensar o buenos para usar, la necesidad del cuidado ambiental, y la sustentabilidad en sus propuestas desde un trabajo de campo que al contrastarse con los sustentos teóricos lo lleven a una reflexión, y toma de decisiones argumentada desde un enfoque antropológico que retoma la teoría de la complejidad hasta llegar a la inteligencia colectiva de Pierre Levy.

### Diseño, la respuesta a la sustentabilidad

**Ramiro Pérez** [pérezdiseño - Argentina]

Hoy los ámbitos de enseñanza están en una relación arrítmica con el eje diseño - producción. En este caso y sobre la base de un caso real vamos a descubrir, reflexionar y profundizar como el enseñar a diseñar se convierte en la llave a las respuesta que el medio ambiente está necesitando. La enseñanza debe comenzar a transitar la gestión estratégica de diseño para poder otorgar al nuevo profesional el tan mentado agregado de valor que hoy se reclama y que el diseño puede y debe aportar a los procesos productivos.

### El consumo sostenible, megatendencia del mercado vs. el diseño sustentable

**Silvia Stivale** [Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño - Argentina]

El análisis de tendencias de mercado posibilita identificar los signos de una cultura o sub-cultura. Desde hace algunos años la tendencia de "consumo sostenible" se manifiesta como una directriz que impulsa cambios profundos en el requerimiento de productos, que deben adoptar la cualidad de sustentables. En este contexto ¿cuál es el alcance del diseño sustentable cómo satisfactor a esta necesidad? ¿Qué grado de responsabilidad incumbe a los diseñadores, a partir de la íntima relación entre diseño y efectos sociales, económicos, políticos, culturales y ambientales que los productos generan? La práctica docente facilita la búsqueda de respuestas.

### Estrategias de revalorización y su vinculación con la sustentabilidad urbana

**Mariana González Insua** [Argentina]

El proyecto Hecho del Deshecho entiende lo esencial de la retoolimentación en el escenario académico formal y no formal para el éxito educativo. Enmarcado en el escenario académico formal, se presenta el proyecto de investigación dirigido por el CIAM. La investigación tiene como objetivo el desarrollo de métodos y técnicas de revalorización de los RSU utilizando como marco metodológico el Ecodiseño con la finalidad de elaborar estrategias de acción o implementación e identificar indicadores de desarrollo sustentable que permitan el seguimiento de las mismas.

### La tipología para la educación sustentable

**Silvina Mucci** [Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]

Los edificios educativos responden a paradigmas tipológicos de época que los trascienden. Podemos sentar bases para formulación de un programa de condicionantes funcionales,

espaciales y tecnológicas que promueva la incorporación del Diseño Sustentable, según los campos que propone el Modelo y en concordancia con Indicadores de sustentabilidad. Se considerarán y definirán condicionantes de diseño surgidos de comprender la problemática, implementando los postulados teóricos de la Educación Sustentable en un escenario concreto, usando los resultados de estrategias de la anterior etapa de investigación y se concretarán nuevas propuestas metodológicas, programáticas y tipológicas.

## 5.2 MATERIALES TECNOLÓGICAS SUSTENTABLES Y RECICLAJE

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079  
Turno mañana: 10 a 14hs. | Aula S.3 (subsuelo)

### Design participativo: elaboração de projeto de um espaço recreativo comunitário

**Gabriel Fernandes dos Santos** (\*) [Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" - Brasil]

Este trabalho tem como objetivo expor a elaboração de projeto de um espaço recreativo comunitário feito com materiais renováveis associados a resíduos locais e realizado através de um design participativo junto às crianças do assentamento rural Horto de Aiorés, localizado na divisa das cidades de Bauru e Pederneiras, Brasil. A metodologia adotada durante o processo de projeto inclui a realização de duas atividades inclusivas e cooperativas entre designer e as crianças, e a utilização de softwares para modelagem em 3D virtual. Os resultados apresentados são: o projeto finalizado em 3D virtual e uma análise reflexiva da interação promovida pelo design participativo.

### Diseñando edificaciones basadas en materiales sustentables

**Miguel Isaac Sahagun Valenzuela** [Universidad Autónoma de Baja California - México]

La enseñanza del diseño arquitectónico en zonas desérticas pone énfasis en la integración de elementos que responden a problemas con la ganancia de calor, entre los cuales se encuentran los medios mecánicos A/C. Cuando estos se aplican indiscriminadamente sube el consumo eléctrico, aumentando el daño al medio ambiente, para evitarlo se requiere que desde el aula se diseñe tomando en cuenta materiales naturales que propicien una menor carga térmica en la edificación. Debido a lo anterior se planteó que los alumnos construyan cubiertas verdes, para que comprendan la facilidad de elaboración e implementación y la disminución de la huella ecológica que pueda dar la edificación sobre el entorno.

### Diseño e innovación de productos con base en materiales de desuso para el ITSPV.

**Teoría y práctica desde la gestión medioambiental**

**Jimena Odetti** [Instituto Tecnológico Superior de Puerto Vallarta - Argentina]

El presente trabajo analiza la relación entre el diseño y la educación medioambiental a través del eco diseño y la implementación del diseño participativo entre docentes y estu-

diantes del ITSPV, en México, con el fin de diseñar productos que representen un beneficio para la sociedad. El objetivo fue concebir el diseño con artículos de desuso como parte de un proceso creativo. La metodología buscó vincular a los estudiantes con las necesidades de la comunidad tecnológica. La formación de la conciencia ambiental se transmitió a través del diseño arquitectónico e industrial, el diseño participativo y la experimentación con materiales de desuso. Palabras Claves: Diseño sustentable - Gestión ambiental - Innovación - Diseño de producto

### El arte de ser verde

**Mariana Vaquero Martínez** (\*\*) | **Juan Manuel De Jesús De Santiago** [Benemérita Universidad Autónoma de Puebla - México]

"El arte de ser verde" Es una iniciativa que pretende impulsar la educación ambiental teniendo como núcleo la utilización de "las tres R: reciclar, reutilizar renovar", mismas que a la par del concepto "verde" son los principales pilares de éste proyecto. Pensando en el verde no solo como un color sino como un adjetivo que califica en toda la extensión de la palabra, es decir hace de nuestra propuesta un concepto con una esencia de pensamiento sustentable, un pensamiento verde. Los parques son el pulmón que las ciudades necesitan para respirar, siendo así y sabiendo que estos espacios son un lugar donde los individuos podemos tener pleno contacto y estar en armonía con la naturaleza.

### La creatividad del diseño en un producto objetual

**Marco Arango** [Fundación Academia de Dibujo Profesional - Colombia]

Se agrupan tres acepciones como son la teorización, planificación y materialización de la idea desde el Diseño hacia un producto objetual, permitiéndole al estudiante, enfrentarse a problemas de procesos; no solo manejando las destrezas y la técnica, sino los aspectos biológicos, psicológicos, y humanos; en donde se le asigna al Diseño, la responsabilidad total en el desarrollo de sus productos. Los objetivos de sus propuestas, se lograron a través de considerar el futuro como un elemento cambiante, en constante evolución y transformación en donde se encamina el trabajo del estudiante - diseñador en sus diversas disciplinas.

### Sembrando vínculos entre Instituciones para el desarrollo de proyectos Sustentables

**Cristian Ruth Moyano** | **Sol Deangelis** [Universidad Nacional de Mar del Plata]

| **Lorena Silvana Gonzalez** |

**Mariana González Insua** [Universidad Nacional de Mar del Plata - Argentina]

Este equipo docente considera necesario compartir las experiencias y conocimientos adquiridos durante el desarrollo del proyecto "Hecho del deshecho", donde se visualizó la importancia de la retroalimentación entre el escenario académico formal y el no formal como un lazo esencial para el éxito educativo. Hay un camino largo por recorrer para reunir convicción y coherencia entre las políticas económicas, las demandas educativas, la promoción de una nueva forma de producción y diseño, que reúna materiales, técnicas, habili-

dades personales y lenguajes con identidad adecuada para la inserción de este nuevo modelo de producción con fuerte impacto social.

### Vivo mi parque, proyecto educativo vivencial para la transformación social

**Susana Basto** [UNIMINUTO - Colombia]

La transferencia de tecnología, conocimiento y la educación para el desarrollo son los lineamientos que orientan el proyecto, se busca integrar estudiantes de nivel de formación superior y tecnológico del último año de pregrado en un proceso de aprendizaje/enseñanza, vivencial que complemente su proceso académico con la realidad, las necesidades y experiencias de otros similares en pro de una transformación social positiva que garantice la preservación del planeta para las nuevas generaciones. La movilidad académica de los docentes investigadores y estudiantes vinculados al proyecto VIVO MI PARQUE es factor fundamental para que la experiencia de aprendizaje sea significativa.

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079  
Turno tarde: 15 a 19hs. | Aula S.3 (subsuelo)

### DO Diseño Originario: un abordaje multifacético sobre la sustentabilidad

**Natalia Pérez** [Argentina]

Caso de emprendimiento socio-ambiental donde el diseño de objetos es resultado del intercambio cultural con comunidades originarias y la gestión de residuos en empresas, la influencia de la cosmovisión indígena en la comprensión del desarrollo sustentable, aspectos generales de la educación en las comunidades guaraníes y wichís, acercamiento al significado de las técnicas ancestrales, el lugar que ocupa la palabra, el rol del arte y el diseño como aglutinante social, experiencias de voluntariado, convivencias en la selva misionera y en el impenetrable salteño.

### Estudio bioclimático, análisis y evaluación de tecnología sustentable, vivienda en merlo, San Luis

**Rosana Leonor González** | **José Manuel Ruiz** | **Gabriela Sánchez** | **Roberto Tambussi** [FAUD - UNC - Argentina]

La crisis energética actual, presenta un desafío a los profesionales de la Arquitectura, que debemos adaptarnos a usar racionalmente la energía, nuestras intervenciones deberán ser muy eficientes y lograr el menor consumo energético posible para su uso funcionamiento. La toma de conciencia de todos estos retos, hará un aporte significativo al medio ambiente y al ahorro energético que demanda el mundo. Este trabajo analiza y evalúa una vivienda/estudio ubicada en Merlo, Provincia de San Luis, propiedad del Arq. Daniel Fassi, quien realizó el diseño, arquitectónico y tecnológico de la vivienda, teniendo en cuenta aspectos Sustentables.

### Gestión ambiental comunitaria sustentable. Experiencia formativa-investigativa para la innovación social

**Ibeth Adriana Castellanos Alvarado** [Universidad Nacional de Colombia / Universidad Autónoma de Colombia - Colombia] El proyecto consiste en diseñar participativamente soluciones

El primer número del aula corresponde al piso y el segundo a la sala. Por ejemplo: 2.1: piso 2, aula 1.

estratégicas y colaborativamente con la población de la vereda Andes Bajo en Cali, en el marco del proyecto Cali Ciudad de las Aguas. La población de esta zona ubicada en la cuenca del río Cañaveralejo, desarrolla un proyecto de recuperación del ecosistema con el liderazgo del Colegio Ideas, principal Gestor Ambiental. Esta es una oportunidad para el Diseño Industrial desde la asignatura Nodo Proyecto Ambiente, Cultura y Diseño Avanzado en la Universidad Nacional de Colombia -Palmira. Así, se consolida una metodología interdisciplinaria para este tipo de proyectos en los cuales se diseñan soluciones sustentables.

#### Inclusión de las comunidades dentro del proceso educativo, producción sustentable

**Santiago Osnaya** [Universidad Autónoma del Estado de México - México]

Las prácticas educativas basadas en la educación por competencias, desarrolladas en la Licenciatura de Diseño Industrial de la Universidad Autónoma del Estado de México-Plantel Zumpango, han devenido en grandes resultados. Para que el alumnado logre un aprendizaje significativo y demuestre su aplicación se ha involucrado a las comunidades dentro del proceso educativo a través de proyectos de investigación aplicada. Tal es el caso de la Sociedad de Productores y Destiladores de Agave de Zumpahuacán, en la comunidad de Santa María la Asunción; donde 10 familias están participando con un grupo de alumnos en una dinámica investigativa para la producción sustentable de papel por medio de la reutilización y transformación de sus desechos orgánicos. Extendiendo con ello las prácticas pedagógicas e impactando de manera local y directa en sus contextos.

#### Kitsch y consumo simbólico: una mirada hacia la problemática del desecho de los envases en las grandes ciudades

**Washington da Silva Neves** [Universidad de Palermo - Argentina]

Desde la explotación de la población mundial en el siglo XV, las grandes ciudades han sufrido con el problema de la basura en las calles, principalmente con los productos efímeros como los envases. Después de los años 80, los diseñadores empezaron una búsqueda por materiales reciclables en el desarrollo de sus diseños con la finalidad de minimizar los daños hechos al medio ambiente, pero los nuevos materiales elevaban los costos de producción, convirtiendo esa propuesta inviable para los empresarios. Una solución para la problemática planteada está en la estética kitsch como disparador hacia el consumo simbólico.

#### La nueva moda de consumo o una simple estrategia de marketing

**Dely Bravo** [Ecuador]

Antiguamente nadie se preguntaba si los recursos naturales eran renovables, si afectaba la cantidad de energía que se gastaba, o si los desechos generados eran o no aprovechados, simplemente se diseñaba y se consumía sin pensar en los trastornos que esto podría generar. Hoy en día es difícil concebir una producción que no sea sustentable y la tarea del diseñador se ha vuelto más compleja, pues cuestiona el tipo material, la cantidad de energía que consume, y evalúa la manera de mejorar la producción.

## 6. IDENTIDAD, CULTURA Y TENDENCIAS EN DISEÑO

### 6.1 [A] OBSERVATORIO DE TENDENCIAS

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079

Turno mañana: 10 a 14hs. | Aula 7.1

#### Hibridação entre imagens: lapso do tempo

**Rogério Gomes Zanetti** (\*) [UEL - Universidade Estadual de Londrina - Brasil]

O hibridismo imagético corrente no design contemporâneo advém de inúmeros dispositivos tecnológicos da imagem que há pouco tempo atrás, eram vistos como uma realidade distante, ou mesmo inimagináveis. As discussões sobre a convergência das imagens digitais e seus suportes estão em efervescência. Para compreender tal hibridação entre imagens a investigação é baseada em pesquisa bibliográfica. Propõe-se investigar a arqueologia da fotografia a partir da cronofotografia de Edward Muybridge onde se denota um princípio de animação. Com aplicação de análise em produtos do design contemporâneo para diagnosticar os conceitos convergentes e sua consequência na intersemiose entre as imagens digitais.

#### Diseño textil y diseño de indumentaria: por una semiótica de las interacciones

**Mihaela Radulescu de Barrio de Mendoza** (\*\*) [Pontificia Universidad Católica del Perú - Rumania]

Esta investigación desarrolla una mirada semiótica sobre las interacciones entre el diseño textil y el diseño de indumentaria, para explorar el territorio de su creación y generar estrategias innovadoras de enseñanza y aprendizaje de diseño de indumentaria y vestuario, como un componente artístico fundamental. El textil ingresa en la narrativa visual de la indumentaria participando en su capacidad de contar historias, para construir y hacer funcionar discursos visuales a través del objeto - prenda y de las colecciones de moda, con valores de representación y significación y una pragmática que lleva la moda en el territorio de la historia y la cultura.

#### Historia del traje femenino en Santander:

#### Una aproximación a la investigación en diseño desde una perspectiva histórica y pedagógica

**Natalia Salazar Peña** | **Marelbis Velásquez** [Universidad Manuela Beltrán - Colombia]

Esta investigación tiene como fin, desarrollar un proceso metodológico dentro de la pedagogía a nivel universitario, para la formación específica en el área del diseño de moda. Tomando como base principal en la estructura de investigación, los contextos históricos regionales, en donde se analizan códigos vestimentarios, para la aproximación a un cuadro de costumbres a partir del traje, generando productos como réplicas de vestuario, accesorio y acercamientos a prototipos morfológicos para la construcción de un "Museo virtual del patrimonio e identidad cultural de Santander".

#### La identidad de la moda en un país y su repercusión social

**Rocio Lecca** (\*\*) [Chio Lecca Fashion School - Perú]

Estudios de identidad son imprescindibles para entender los

fenómenos sociales, es muy difícil abarcarlo en toda su magnitud, por lo que se pretende un acercamiento para referenciar aspectos importantes de este fenómeno a través de uno de sus indicadores: la vestimenta y su más amplio exponente: la moda. La representatividad social de la moda, denota su incidencia como elemento identificativo, cuestionado en este mundo globalizado, tendiente a deformar la imagen de los pueblos y a desvirtuar la manifestación de idiosincrasia nacional. Desde esta perspectiva se han perfilado tópicos como: identidad, cultura y moda, con un enfoque crítico que contempla la expectativa de una época tendiente.

#### La recuperación del trabajo y experiencia directa con el cuerpo humano y sus proyecciones en el diseño de figurines e ilustración de moda

**Mariana Jasovich** [Universidad de Palermo - Argentina]

La pérdida de la referencia del cuerpo humano en muchos de los procesos de formación y aprendizaje de carreras relacionadas con la moda, y en particular en materias de resolución de figurines, conlleva el riesgo de repetir modelos de producciones idealizadas, estandarizadas y alejadas de lo tangible y asible. Por esto, el conocimiento del cuerpo humano a partir de su observación directa, su análisis y estructuración, debiera ubicarse probablemente en el punto de partida y de llegada de cualquier proyecto creativo que lo involucre directa o indirectamente.

#### Métodos de enseñanza sintetizados en Talleres de Indumentaria Industrial

**Angela Esther Aranda** [Universidad Tecnológica Nacional Mar del Plata - Argentina]

La aplicación de Métodos Sintetizados de Enseñanza para ampliar conocimientos en la capacitación destinada a Profesionales y Estudiantes de Diseño y de otras Profesiones Afines en "Talleres para Producción de Indumentaria Industrial" es indispensable para alcanzar los objetivos propuestos en tiempo y forma.

#### Semiótica: las nuevas estéticas corpóreas en el universo moda

**José Antonio Cortés Núñez** [Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN - Colombia]

La ponencia centra su atención en la multiculturalidad (melting pot) cuyo eje estético están dando apertura a lenguajes nuevos en el universo de la moda; a partir de la reflexión semio lingüística que aporta oportunidades múltiples en el entendimiento humano, la industria de la moda ( un mayúsculo segmento productivo que siempre le ha apostado a maneras nuevas, visionarias y transformadoras ) realiza capturas continuas de esos nuevos lenguajes corpóreos con artistas , fashion marketers, editores, productores y managers que están al servicio de la moda en distintos sectores. La propuesta del discurso en esta ponencia propone escenarios narrativos y multimediales que expongan casos particulares de esos ensamblajes corpóreos e intervenciones neo semiológicas en la arquitectura de la imagen.

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079

Turno tarde: 15 a 19hs. | Aula 7.1

**Ingresando a la cultura de la moda: los nuevos caminos de la identidad**

**Edward Venero** [Pontificia Universidad Católica del Perú - Perú]

La cultura de la moda propone mundos contruidos a partir de los deseos de las personas. En el proceso de materialización y adquisición de los objetos que la moda propone, lo aparente se vuelve real y cumple su función transformadora, con implicaciones psicológicas, culturales y económicas. Si bien la moda centra actualmente su atención en la identidad personal, resulta imprescindible relacionar la identidad personal con la cultura de la identidad colectiva.

**Moda como expressão do comportamento feminino brasileiro na segunda metade do século XX**

**Cristina Seixas | Ana Paula Carvalho** (\*) [SENAI CETIQT - Brasil]

O trabalho decorre do estudo das docentes ao longo da trajetória acadêmica, relacionado às disciplinas Comunicação Aplicada à Moda e História da Indumentária. O objetivo é apresentar um panorama da moda feminina brasileira, da segunda metade do século XX, com ênfase no Rio de Janeiro, baseado nas mudanças comportamentais da mulher e seu reflexo na construção de uma nova silhueta e estética vestimentar, influência dos Estados Unidos na década de 1980. Este novo comportamento promoveu mudanças no cotidiano urbano e na estrutura corpórea, que levaram ao universo feminino brasileiro a preocupação com conceitos de beleza e de saúde, associados à valorização da silhueta, expressos na indumentária.

**Moda, cuerpo y sociedad**

**Jorge M. Castro Falero** [Universidad de la Empresa - Uruguay]

La moda puede ser vista como una forma de vestir con características definidas, que surge en un tipo de sociedad específica, donde comienzan a percibirse diversas posibilidades de movilidad social. Cada vez que nos vestimos preparamos nuestro cuerpo para el mundo social, intentando su aceptación tanto social, sexual como laboral. Desde la sociología los estudios sobre la indumentaria, deben centrarse en el uso de las prendas, en que contextos se convalida el mismo, que significados adquieren, que representan simbólicamente, y como el cuerpo se prepara para las diferentes relaciones sociales en las que participa.

**O Hijab: Uma relação de Religião, liberdade e moda**

**Giulia Munoz Gushikem** (\*) [Brasil]

A pesquisa tem caráter teórico-prática, com aplicação e usabilidade reais. Pretende-se investigar aspectos das questões sociais e culturais relacionadas ao uso do véu pelas mulheres muçulmanas, pertinentes ao desenvolvimento de uma linha de hijab para a comunidade islâmica brasileira jovem, especificamente estabelecida na cidade de Bauru, interior de São Paulo. Demonstrando as múltiplas possibilidades de relacionamento da mulher muçulmana com este tipo de véu, como um dos elementos para o Design da linha de hijab no campo do Design em Moda.

**Sobre la Enseñanza del Diseño de Indumentaria.**

**El desafío creativo**

**Patricia Doria** (\*\*\*) [Universidad de Palermo - Argentina]

La asignatura Diseño de Indumentaria es la materia troncal de la carrera de Diseño de Indumentaria y Textil. Ésta no contiene una doctrina latente, sino que se trata de aprender-haciendo. Es decir, primero se aprende a diseñar objetos de indumentaria y luego se aprende en el mismo ejercicio de ese hacer. No es un conocimiento de características discursivas, sino más bien prácticas. Los proyectos en diseño de indumentaria son simulacros de experimentación, de relación entre el material textil y los límites o contornos corporales. La enseñanza en una clase de diseño de indumentaria se desarrolla a partir del producto completo denominado el proyecto, que consta de diferentes etapas de aprendizaje.

**Trascendencia de la escritura lectura en procesos de creación en diseño de modas, espacios y producción audiovisual**

**Roger Díaz Carreño** [Universidad Manuela Beltrán / Fundación Universitaria Comfenalco - Colombia]

La importancia de la lectura y la escritura en la creación en diseño, no ha sido muy valorada en los espacios de formación de los diseñadores de modas, de espacios y de los productores de radio y televisión en Colombia. Es así, como desde el espacio académico ha surgido una propuesta didáctica y metodológica, donde el estudiante de diseño de modas, de espacios y de producción de radio y televisión, mediante la lectura y la apropiación de textos sugeridos por el profesor y por ellos mismos, logren realizar ejercicios gráficos, objetuales y audiovisuales que potencialicen sus procesos creativos, al momento de enfrentarse a la realización de la obra, artes finales o productos.

**6.1 [B] OBSERVATORIO DE TENDENCIAS**

**Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079  
Turno tarde: 15 a 19hs. | Aula 7.6**

**Comunicación Visual y Perspectiva de Género.**

**Una experiencia**

**Mariángeles Camusso** [Activa Comunicación - Argentina]

La presente ponencia pretende narrar una experiencia pedagógica destinada a incluir la perspectiva de género como contenido transversal y metodológico en el desarrollo de la asignatura Comunicación Visual Gráfica 1, perteneciente a la Lic. en Comunicación Social, UNR. Nos propusimos abordar contenidos de carácter técnico a partir de los dilemas que plantea la representación iconográfica de las mujeres en particular y de las diversidades sexuales en general. Hemos intentado preguntarnos cómo vemos, cómo representamos, cómo naturalizamos la relación entre imagen y objeto, para apostar a construir contenidos comprensibles sin apelar al residuo iconográfico de los estereotipos de género.

**Fashion Systema; Propuesta de análisis teórico de la Moda, desde la crítica cultural**

**Daniela Miranda | Carolina Nicoletti** [Chile]

Propuesta para el análisis teórico del Sistema de la Moda, desde una perspectiva de los estudios culturales, para la incorporación del campo de estudio en mallas curriculares de carreras vinculadas al estudio de la Indumentaria y la Moda

**Geração de tendências: Identificando e ativando novos cenários criativos na América Latina**

**Gláucia Centeno** (\*) [Senai Cetiqt - Brasil]

O trabalho apresentará resultados do grupo de estudos em Moda, cultura e identidade: mapeando novos comportamentos na América Latina, do curso de Bacharelado em Design de Moda do Senai Cetiqt (RJ-Brasil). Entre os resultados estão a identificação de novas metodologias de mapeamento de cenários, sua aplicabilidade nos contextos local e global, além de reflexões acerca da interface com o trabalho realizado por observatórios de comportamento e tendências como Trend Watching, WGSN, Usefashion, entre outros.

**Identidade Visual para Moda**

**Gisela Monteiro | Natalia Junger** (\*) [Senai Cetiqt - Faculdade de Design de Moda/Superfície - Brasil]

O artigo é sobre a metodologia aplicada no redesenho da disciplina de Identidade Visual, do Bacharelado em Design de Moda do SENAI- CETIQT, que entrou no currículo do Bacharelado em 2003, sendo consolidada como obrigatória em 2005. O designer de moda, em geral, trabalha diretamente com marcas e precisa conhecer as nomenclaturas técnicas, o processo de criação e aplicação das mesmas.

**La estética como elemento transversal de toda práctica modificadora sobre el cuerpo**

**Ana Esther García** [Universidad Autónoma de Manizales - Colombia]

El concepto de la belleza y de lo bello ha ido evolucionando en diferentes épocas y lugares, pero ha sido la imagen la forma constante para comunicarlo, y ha sido el cuerpo el que le ha dado la forma requerida a esa idea de belleza, como lo enuncia Baudrillard. Con relación a los cuerpos de los modelos: "ya no es un objeto de deseo, sino un objeto funcional, un conjunto de signos donde se combina la moda y lo erótico. Ya no es una síntesis gestual, aunque la fotografía y las imágenes de moda desplieguen todo su arte para recrear los elementos gestuales y naturales a través de un proceso de simulación, esto ya no es un cuerpo propiamente dicho, sino una forma".

**Ecuador: Período de 1530 a 1830**

**Tania Escobar** [Ecuador]

Dentro del panorama de la historiografía universal, la historia del diseño de indumentaria de la mujer ecuatoriana ha sido excluida del relato. La presente investigación doctoral interpreta al vestuario femenino, en el período de 1530 a 1830: tres siglos denominados la época colonial del Ecuador, como un legítimo objeto de estudio, reconociendo que el registro de la historia constituye una producción cultural. Construir un relato de una memoria historiográfica del vestuario femenino para tres clases sociales: blancos, mestizos e indios; tiene como horizonte de análisis un carácter hermenéutico, histórico, y gráfico, tributando a la significación del vestuario.

El primer número del aula corresponde al piso y el segundo a la sala. Por ejemplo: 2.1: piso 2, aula 1.

## 6.2 [A] IDENTIDADES LOCALES Y REGIONALES

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079  
Turno mañana: 10 a 14hs. | Aula 7.3

### Contexto en la imagen del mural con estudiantes Mbya Guaraní

**Mónica Soledad Haydar** [Facultad de Arte y Diseño Universidad Nacional de Misiones - Argentina]  
"Cuando el espíritu se hace Imágen"; En el Valle del Kuñá Pirú, A. del Valle, Misiones, se encuentra la Escuela Secundaria (extensión de la Escuela Normal Superior N° 6). Llevamos cuatro años trabajando con Adolescentes y Jóvenes de las Comunidades Mbya Guaraní, orientación Artes Visuales. Al proponérselos poner en imágenes su historia, vivencias y religiosidad, dentro de la materia "Imágen y contexto" con herramientas y materiales que no pertenecen a su cultura, los estudiantes se entregaron a la línea, al color y la forma dejando en las paredes de la Institución un histórico mural esgrafiado mostrando su profundo pensamiento con respecto al sentido de vida comunitaria que vivencian permanentemente.

### El diseño en la iconografía Mapuche, La Araucanía, Chile

**Eugenia Álvarez** [Universidad Santo Tomás - Chile]  
La siguiente ponencia presenta el avance del trabajo de investigación para el grado de Doctorado en Diseño de la Universidad de Palermo. En donde como objetivo general de estudio es investigar los elementos visuales presentes en la artesanía de la etnia Mapuche, en la Región de La Araucanía, Chile. El abordaje metodológico será en base a un trabajo de campo con comuneros artesanos de etnia Mapuche apoyado por un marco teórico antropológico, semiológico e histórico de la "zona roja" determinada así por los constantes conflictos que debe sobrellevar el pueblo Mapuche dentro de Chile.

### El ingenio como vehículo de la identidad del diseño argentino

**Pablo Bianchi** [Universidad Nacional de Misiones - Argentina]  
El ingenio es la característica que mejor define las prácticas con las que el diseño industrial argentino logró expandirse. Este abordaje ingenioso apela a estrategias proyectuales basadas en la optimización de los recursos materiales; que, no obstante, permiten resoluciones formales y funcionales refinadas y contemporáneas; enfrentándose así a las consuetudinarias dificultades del sistema productivo nacional. De allí surge una posible identidad del diseño nacional, basada no en soluciones estéticas homogéneas, sino en modos de hacer que recuperan aquello que subyace en el inconsciente colectivo nacional, y que indica que es posible hacer mucho, incluso cuando se manejan recursos escasos.

### El lenguaje de la arquitectura del vino y la identidad regional

**Sandra Navarrete** (\*\*\*) | **Laura Gilbert** [Universidad de Mendoza - Argentina]  
Desde principios de los años '90, arquitectos y empresarios vitivinícolas, se replantearon el concepto de bodega. En la actualidad se busca crear espacios de especial significación para la cultura de Mendoza; valorizar la identidad del terruño, resolver una arquitectura contemporánea de alta funcionalidad,

con capacidad de integrar usos sociales relacionados con el turismo cultural y de establecer un diálogo armónico del complejo arquitectónico industrial con el contexto natural. Se propone un análisis semiológico de la arquitectura del vino del Estudio Bórmida & Yanzón, de sólida vanguardia conceptual regional.

### La fotografía en la identidad latinoamericana

**Mónica Silvia Incorvaia** (\*\*\*) [Universidad de Palermo - Argentina]

Cada país, región, continente posee una cultura que le es propia, producto de sus ancestros, historia y tradiciones. La fotografía constituye un referente insustituible al momento de definir cada una de estas características, especialmente en Latinoamérica. Desde sus orígenes la imagen fue testigo, protagonista y documento durante mucho tiempo inapelable del acontecer de una sociedad. Este trabajo analiza las características de un recurso que, pese a su evolución técnica, sigue teniendo conceptualmente el mismo criterio que desde sus comienzos y que pese a la globalización y la tecnología, mantiene su referente de identidad en cada una de las comunidades en las cuales se manifiesta.

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079  
Turno tarde: 15 a 19hs. | Aula 7.3

### Acciones de diseño para la promoción de la participación ciudadana

**Anabella E. Cislaghi** | **Cristian Eduardo Vazquez** [Universidad Nacional del Litoral, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - Argentina]

A partir de renovar el compromiso que asume la Universidad con la democratización de los conocimientos y la cultura, articulándolos con grupos sociales con acceso a la educación en condiciones precarizadas, es que nos proponemos trabajar una mirada a los patrimonios culturales establecidos, deteniéndonos en los vínculos que promueven las disciplinas proyectuales con la construcción de sentido. Esta situación, analizada y debatida en ámbitos académicos, parte de reconocer tanto en la intensidad y rapidez de los cambios así como en los modos de producción, transformaciones vigentes que operan a nivel global-local y disponen a la reflexión sobre la condición contemporánea.

### Aderência e visualidade: uma proposta pedagógica

**Elizabeth Motta Jacob** | **André de F. Ramos** (\*\*\*) [Universidade Federal do Rio de Janeiro - Brasil]  
Originado na disciplina Tópicos Especiais :Cidade e Cinema por mim ministrada na UFRJ onde analisamos o campo de representações simbólicas formado pelo cinema que faz eclodir percepções e representações do mundo. E constituem um universo mental interveniente na apreensão e vivência do espaço urbano agindo sobre a percepção do mesmo. A dinâmica empreendida permitiu a fusão entre teoria e prática tendo como produto final a realização de vídeos e transformou a percepção dos alunos em relação ao espaço urbano onde circulam cotidianamente e uma apropriação intensificada e estetizada das práticas, atividades, edificações da Universidade de forma analítica e afetiva.

### Diseño de un sistema de Identidad Regional

**Flavio Burstein** | **Marcelo Fabián Molina** [Argentina]  
Descripción del desarrollo del rediseño de la marca Fin del Mundo como signo identificador de turismo para la provincia de Tierra del Fuego, en el que se entrecruzan los conceptos teóricos de diseño de identidad con las planificaciones, procesos y metodologías del trabajo real. Análisis FODA, perfil de identidad, marcas análogas, estrategia comunicacional, signos de identidad, sistematización e implementación.

### Diseño iconográfico de la cultura Valdivia: patrones de ornamentación en dibujo y pintura

**Ana Lucía Murillo Villamar** [Universidad Católica Santiago de Guayaquil - Ecuador]

En el dibujo y la pintura el uso de elementos básicos son empleados como fundamento en el diseño; aunque no se llega a profundizar en su significado. Por esta razón, el estudio de la cultura Valdivia genera interés para la enseñanza. El conocimiento sobre patrones de ornamentación que embellecían su cerámica, formando un lenguaje auténtico con símbolos visuales y mágicos efectos que resaltan su poder creativo para comunicar ideas, nos permite acercarnos a su cosmovisión y orientar hacia genuinas y nuevas expresiones en el diseño contemporáneo.

### El Diseño Textil Tradicional en la actual Enseñanza-Aprendizaje

**Mihaela Radulescu de Barrio de Mendoza** (\*\*\*) [Pontificia Universidad Católica del Perú - Rumania]

Nos interesa enfocar la problemática de la enseñanza aprendizaje del diseño textil en la perspectiva de la valoración de la tradición textil para la expresión de la identidad en tanto que construcción sociocultural y mediación simbólica, como fundamentos para valorar y promover la interculturalidad. Con este fin, comparemos la tradición textil tradicional andina con los textiles peruanos actuales, regionales andinos y amazónicos, así como con los textiles de diseñadores que re-plantearon y re-contextualizaron la semiótica tradicional del diseño textil. Se aplicará el método semiótico para identificar e interpretar sus rasgos gráficos simbólicos, en el marco del conjunto de interacciones comunicativas con las cuales se dirigen al contexto actual.

## 6.2 [B] IDENTIDADES LOCALES Y REGIONALES

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079  
Turno mañana: 10 a 14hs. | Aula 7.5

### Identidad ciudadana y diseño gráfico

**Guido Olivares** [Universidad de Playa Ancha - Chile]  
Esta ponencia presenta los resultados del proyecto de investigación "Identidad ciudadana y diseño gráfico" el cual se propuso evidenciar y registrar los elementos que son reconocidos como representativos del carácter particular de la ciudad de Valparaíso, Chile. Se dirige determinar los elementos que diferentes grupos de personas reconocen como tales, para ello se aplicó un método cualitativo y cuantitativo realizado mediante entrevistas y encuesta. La información extraída permitió realizar un repertorio visual, el que es procesado por los alumnos de diseño gráfico y aplicado en objetos de producción artesana-

nal o semi industrial, aportando a una revalorización del objeto de consumo turístico.

#### Identidad, Información y Complejidad

**Mercedes Mercado | Liliána Sosa** [Universidad Autónoma de Nuevo León - México]

La Identidad y la información son temas que intervienen en el desarrollo del diseño, teniendo como punto de encuentro la sociedad y el objeto. La identidad y la información se pueden tratar desde el punto de vista de las formas arquitectónicas, los objetos y los espacios determinados. Este trabajo analiza las teorías que involucran dichos factores, en relación con el desarrollo del ser humano, cuando la información se vuelve clave para la adaptación exitosa con los nuevos paradigmas sociales. Las cantidades de datos y los flujos de información en las ciudades están inmersos en diversas dinámicas de sistemas y subsistemas que, además de interactuar entre ellos, se autorregulan y organizan entre sus elementos y a través de ellos, dando así la identidad de las ciudades que, a su vez, son sistemas. Estos sistemas involucrados en dinámicas de autoformación y que, además, son sujetos de diseño, son denominados objetos complejos.

#### La academia como gestor en la preservación de la identidad cultural

**María Cecilia López Barrios | Juan Padilla** [Universidad Autónoma del Caribe - Colombia]

Las tradiciones culturales son parte importante en la identidad de un país, la mayoría se remontan desde la época cristiana, una de estas tradiciones más representativa son los Carnavales, fiestas populares que se realizan en honor a un Dios. Es importante seguir con el legado de la conservación de las tradiciones culturales y esa tarea no solo le corresponde al gobierno solamente, también es gestión de la academia, puesto que es el deber de todos los actores seguir resaltando y valorando todas las tradiciones culturales. El Programa de Diseño de Modas de la Universidad Autónoma del Caribe ha sido pionero en este aspecto con su proyecto Cultura Caribe el cual rinde un homenaje a las tradiciones culturales del Carnaval de Barranquilla, respetando la génesis de su cultura, valorándola y apropiándose de ella.

#### Paisagens tipográficas pelotenses: Percursos iniciais de um estudo exploratório sobre a tipografia no espaço urbano

**Daniela Brisolará | Rafael Arnoni | Raquel Godinho** (\*) [Instituto Federal Sul Rio-Grandense - Brasil]

Este trabalho apresenta os percursos iniciais de uma investigação sobre os diferentes tipos de paisagens tipográficas em determinadas regiões urbanas da cidade de Pelotas/RS/Brasil visando uma melhor compreensão da tipografia (design) enquanto informação histórica e cultural. Insere-se num quadro nacional de pesquisas neste âmbito, as quais consideram os elementos (tipo)gráficos como formadores da identidade visual, estética e cultural das cidades, funcionando tanto como indicadores de fluxos urbanos e percepções quanto como marcos que identificam e nomeiam pontos da cidade.

#### Programa de Tutorías en la UP: Estrategias específicas para la evaluación de proyectos en seis clases

**Eleonora Vallazza** (\*\*\*) [Universidad de Palermo - Argentina]

El programa de Tutorías de exámenes previos, es un instrumento pedagógico que va tomando mayor importancia con cada ciclo. Pensar en evaluar ensayos no es tarea simple pero pueden mencionarse algunas estrategias que funcionaron: la elaboración de mapas conceptuales sobre bibliografía y la evaluación de ensayos escritos por otros alumnos. Otro punto a resaltar es la necesidad que el docente, genere espacios de debate, presentación y reflexión de los trabajos realizados por los alumnos, ya que generalmente es difícil lograr que los alumnos escuchen a sus compañeros.

**Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079  
Turno tarde: 15 a 19hs. | Aula 7.5**

#### El patrimonio cultural se pone de moda entre los niños

**Orlando Gómez Gómez** (\*\*\*) [Corporación Universitaria Minuto de Dios - Colombia]

El grupo de investigación XTO2, desea presentar el libro CU4TRO CU4DRILLAS que tiene por objetivo inculcar de una manera didáctica, entre el segmento de los estudiantes de los dos últimos años de educación primaria, la apropiación del patrimonio cultural de su región, exactamente "Las cuadrillas de San Martín", un ballet ecuestre que busca representar la unión entre las razas, donde toda una población interactúa en el evento y los roles van heredados de generación en generación. Debido a la calidad e interacción del libro, será una herramienta donde los miembros del núcleo familiar y amigos, puedan ser impactados positivamente también.

#### El trabajo colaborativo y la vinculación social como estrategia de enseñanza del diseño

**Mariana Vaquero Martínez** (\*\*\*) | **Estefanía Muñoz Hernández** | **Jorge Alberto Ponce Castillo** [Benemérita Universidad Autónoma de Puebla - México]

La Enseñanza del Diseño motivada por un pensamiento proactivo, de responsabilidad social y conciencia por el entorno: Tehuacán ciudad con Sabor, Tehuacán y sus 5 regiones, La ruta del Chivo, Historias de Ciudades, proyectos potenciadores de la enseñanza del Diseño a través de la identidad regional, la vinculación social y el trabajo colaborativo, como postulado constructivista, concibiendo a la educación como proceso de socio construcción a través de un proceso dinámico, participativo e interactivo del universitario en ambientes de enseñanza donde los alumnos aprenden a trabajar juntos, descubriendo y potenciando sus fortalezas, desarrollando una actitud de tolerancia en torno a la diversidad.

#### Enfoques sociales para la conceptualización del diseño, inclusión en el proceso de enseñanza-aprendizaje

**María del Pilar Alejandra Mora Cantellano** | **María del Consuelo Espinosa Hernández** | **María Gabriela Villar García** [Universidad Autónoma del Estado de México - México]

El proceso de diseño tiene la posibilidad de emplear enfoques y metodologías sociales para caracterizar a los grupos socia-

les y a sus objetos e imágenes. Se considera que un proceso de enseñanza- aprendizaje del diseño que incorpore dichos enfoques posibilita un acercamiento pertinente a los actores de un contexto, que es impactado por la práctica profesional, desde los factores comunicativos alrededor de los objetos, posibilitando a los estudiantes de la disciplina del diseño adquirir conocimientos, para establecer las cualidades de los objetos como portadores de la cultura, abarcando aspectos sociales y tecnológicos, de un mundo de la vida, desde la caracterización de los factores tangibles e intangibles de estas

#### Experiencias y Diseño en transformación de territorios

**Sandra Jaquelin Aguilar** [Argentina]

Esta ponencia está orientada a la práctica y aplicación del diseño del paisaje y sus pautas para transformar territorios con una visión contemporánea y artística. Generando nueva identidad y geografía en ámbitos naturales serranos y despoblados de San Luis, Argentina. El pragmatismo de la aplicación de los métodos de diseño, la aceleración de los procesos creativos a la acción, como la maximización de los recursos, se transformaron en herramientas óptimas para generar una arquitectura del paisaje propia y nuevos pensamientos surgidos de la experiencia.

#### 6.2 [C] IDENTIDADES LOCALES Y REGIONALES

**Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079  
Turno mañana: 10 a 14hs. | Aula 7.4**

#### Expresión artística en la fotografía argentina de los '60

**Carlos Alberto Fernández** [Universidad de Palermo - Argentina]

El concepto de diseño fotográfico es relativamente novedoso y excede la capacitación que tradicionalmente se le ha exigido al fotógrafo profesional. Hoy, independientemente de su área de especialización, debe tener los conocimientos suficientes para resolver cualquier propuesta estética. La historia de la fotografía ofrece numerosos recursos que no sólo están en la obra de los maestros de reconocimiento internacional sino, también, en las expresiones locales. Nuestro proyecto de investigación propone rescatar obras y autores de la fotografía artística de los '60 en la Argentina, como también reconocer criterios para su valoración en la época, un aporte para nuevas posibilidades creativas.

#### Identidad e Investigación en Diseño y Comunicación en la Universidad de Palermo

**Mara Steiner** (\*\*\*) [Universidad de Palermo - Argentina]

La ponencia tiene por objetivo desarrollar los alcances del Programa de Investigación de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Asimismo, se propone enfatizar en aquellos trabajos desarrollados en el marco de dicho Programa vinculados con temáticas de Identidad en el campo del diseño y las comunicaciones a nivel local.

#### Memoria cultural en torno al Hotel Refugio del Salto del Tequendama 1927-1937

**Ángela Liliána Dotor Robayo** [Fundación Universitaria del Área Andina - Colombia]

El primer número del aula corresponde al piso y el segundo a la sala. Por ejemplo: 2.1: piso 2, aula 1.

Reconstruir la memoria cultural del entorno del hotel del salto del Tequendama como sitio turístico y referente de comunicación de historia de la moda de Colombia, sus crónicas y valor histórico, fotografía y semiótica del contexto 1927-1937 de Bogotá, son elementos de estudio en este proyecto, estudio que comprende análisis histórico, bibliográfico, entrevistas con expertos y descendientes de personajes ilustres, estudio del traje de los habitantes de la zona y del hotel, así como la reconstrucción de crónicas que construyen un contexto histórico que permitió al grupo generar una reconstrucción histórica del traje y la memoria cultural bogotana y colombiana.

#### Promoción y difusión endógena "Centro Ceremonial Mazahua". Una intervención de diseño

**Ana Maldonado | María de las Mercedes Portilla Luján**

[Facultad de Arquitectura y Diseño de la UAEM - México]

Esta ponencia presenta resultados de la investigación registrada, "Intervención del diseño para el desarrollo de la cultura mazahua y su prevalencia dentro del Estado de México". Caso de estudio: Promoción y difusión del Centro Ceremonial Mazahua, elaborada por el Cuerpo Académico de Diseño y Desarrollo Social de la Facultad de Arquitectura y Diseño-UAEMéx. La cual permitió demostrar la colaboración del diseño en el desarrollo de la etnia; se realizaron aportaciones desde el diseño a partir de cuatro proyectos muy concretos orientados a la promoción y la difusión endógena, los cuales fueron implementados y examinados conjuntamente con el grupo indígena.

#### Resultados de la aplicación de metodologías de diseño basadas en una nueva epistemología proyectual

**Carlos Manuel Luna Maldonado (\*\*)** [Universidad de Pamplona - Colombia]

La ponencia mostrará los resultados obtenidos en el proceso desarrollado en la identificación de los patrones de la configuración formal de los objetos producidos por pequeños productores locales los cuales propician una reconfiguración de los mismos con miras a la estandarización de procesos productivos. Estos resultados, además de mostrar unas respuestas objetuales, aborda la relación del Diseño con los productores, ya que detrás de cada objeto fabricado, hay una vida y unas experiencias que lo fabrican y enriquecen. Esta ponencia hace parte del proyecto "fortalecimiento de la cultura material a través de la configuración formal de los objetos desarrollados por pequeños productores".

#### Tipografía urbana - a cidade como cenário de aprendizagem

**Bento Abreu (\*)** [Universidade Luterana do Brasil - Brasil]

Os espaços da cidade contemporânea estão impregnados por diversos tipos de signos visuais. Nesse contexto os caracteres tipográficos registram, marcam e imprimem os mais variados significados junto à arquitetura. A atividade se insere na perspectiva dos Estudos da Cultura Visual que segundo Mirzoeff (2003, p.25), "afasta nossa atenção dos cenários de observação estruturados e formais, e a centra na experiência visual da vida cotidiana". A abordagem pedagógica se dá com a análise visual e categorização dos elementos tipográficos, considerando a anatomia do tipo e suas características, bem como com o processo de criação de novos tipos a partir

do referencial coletado e sua aplicação em projetos de design gráfico.

**Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079**

**Turno tarde: 15 a 19hs. | Aula 7.4**

#### La iconografía ancestral del Inti Raymi como base gráfica en la construcción de su marca y como elemento visual

**Paulina Paula** [ESPOCH - Ecuador]

La investigación y análisis acerca de la fiesta del Inti Raymi, que se llevó a cabo en Cuenca, Ingapirca y Chimborazo, lugares principales del Ecuador, arrojaron datos importantes los cuales son aplicados para crear una marca propia de identificación, donde muestra los principios básicos de la fiesta y lo referente a dicho rito religioso - ancestral, los cuales apoyarán a su difusión y rescate de los valores culturales perdidos en la identidad del pueblo ecuatoriano. Por lo tanto expertos ayudaron a su validación de la marca, donde un 97% fue aceptado y por lo tanto identificado por sus propios principios.

#### Memória Gráfica de Pelotas: um século de design - de 1890 a 1990

**João Fernando Igansi Nunes (\*)** [UFPEL - Brasil]

Memória Gráfica de Pelotas: um séc. de Design é um projeto Interinstitucional lotado no Centro de Artes/UFPEL em convênio com a Biblioteca Pública Pelotense. Constituído por um grupo de pesquisa sistematicamente orientado às ações de preservação e conservação de documentação de perfil histórico, esse projeto propõe identificar, categorizar e analisar as fontes bibliográficas e respectivos dados sobre o desenvolvimento do Design Gráfico em Pelotas, do final do séc. XIX ao final do XX, a partir das fontes de periódicos impressos localizadas no Acervo da Biblioteca Pública Pelotense, organizando seus respectivos resultados para que garantam a guarda dos seus originais e respectivo acesso.

#### Memórias em Festa: Uma cartografia das Congadas em Atibaia

**Mariana Targa Gonçalves | Ana Beatriz Pereira de Andrade (\*) (\*\*)** [FAAC/UNESP - Brasil]

A presente pesquisa teve início a partir de releitura de imagens fotográficas de Pierre Fatumbi Verger. O objeto de estudo são as congadas, uma manifestação cultural e religiosa que ocorre em algumas regiões do país. O recorte se dá na ocorrência de congadas da cidade de Atibaia, interior de São Paulo. Pretende-se mostrar como a tradição se mantém na cidade, abordando aspectos históricos e relatos de memória oral dos integrantes da festa. E, um dos princípios norteadores é o do Design Social, o de projetar junto com as pessoas e não para as mesmas.

#### Pensamiento de Diseño (Identidad y Cultura)

**Ángel Jácome** [Ecuador]

Algunas consideraciones generales para la construcción de un pensamiento de Diseño con características de identidad y soberanía en la producción de conocimiento fundado en reales condiciones sociales y culturales de nuestra región. La propuesta parte por una deconstrucción de conceptos considerados fundamentales en la teoría de Diseño generado desde occidente, establece fundamentos teóricos alternos

concurrentes a nuestras formas de Ser y actuar en los escenarios socio-culturales de la región. Principios que posibilitan nuevas opciones de prácticas de Diseño, tanto para la formación como para el ejercicio profesional.

#### Rescate de la identidad Huarpe desde el Diseño local y territorial

**María Alejandra Ricciardi Moyano** [Universidad del Aconcagua - Argentina]

La identidad huarpe, sigue viva en pequeñas comunidades de pueblos originarios de Mendoza. Estas subsisten, en un contexto político-social que explota su trabajo y su producción. Es necesario intervenir desde el diseño, para ofrecer herramientas que permitan reivindicar y reposicionar su existencia. También es pertinente reflexionar acerca del patrimonio cultural que ella nos ofrece. Estas comunidades locales, se manifiestan a través de piezas con gran valor trascendental que ofrecen al mundo. Este trabajo presenta la experiencia de un proyecto de extensión universitario realizado en campo, con la población huarpe de Asunción, Mendoza. Se generó: Marca territorial, Packaging y Señalética.

#### 6.3 [A] RELACIONES ENTRE: DISEÑO, ARTE Y ARTESANÍA

**Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079**

**Turno mañana: 10 a 14hs. | Aula 7.2**

#### A caligrafia no livro de Kells: legibilidade e informação

**Leila Rangel (\*)** [UNESP - Brasil]

Esta pesquisa propõe uma análise de fólhos iluminados do Livro de Kells - Irlanda século VIII. A análise será desenvolvida como resultado da participação do aluno bolsista em projeto de extensão do laboratório de Design Gráfico "Inky Design" - Unesp Bauru, focando na pesquisa e produção da caligrafia e funções comunicativas não-verbais no Design Tipográfico. O "Evangelho de Kells" apresenta escrita insular, iluminado com padrões geométricos e motivos diversos. Observou-se organização dos caracteres, ligaturas, signo verbal, visual e detalhamento dos padrões. O objetivo da análise é entender a caligrafia além da função verbal, como elemento visual com significado plástico independente.

#### Arqueología estética y de diseño de una imagen precolombina

**Jesús Alejandro Osorio Contreras** [Universidad de Santander UDES - Colombia]

La conferencia es producto de la mirada hecha sobre la imagen "Deidad con Masas" con el propósito de identificar posibles elementos conceptuales de arte y diseño utilizados por el artista agustiniano, los que pudieron ser tomados de los principios de la geometría sagrada y utilizados en la creación de un módulo y Canon para una consciente, equilibrada y armónica composición de sus imágenes, ya fuese dentro de un espacio cuadrado, circular o rectangular y, los que además se pueden encontrar aplicados en otras obras de arte americano, lo que se constituiría en un indicio de la existencia de una escuela.

#### Arte y territorio: una perspectiva desde la estética

**Mauricio Vera Sánchez** [Fundación Universitaria del Área Andina - Colombia]



La generación de conocimiento está atravesada por componentes racionales centrados en el lenguaje, y sensibles que nos permite construir afectivamente el mundo. En este sentido, la ponencia aborda como desde un enfoque pedagógico se puede generar una enseñabilidad provocativa acerca de la relación arte y territorio, tomando como ejemplo la frontera México-Estados Unidos, de cómo entender el arte y el territorio desde lo geopolítico y también, y al mismo tiempo, desde lo geopoético. Como lugares de encuentros y des-encuentros, inclusiones y exclusiones, de fusión de los afectos expresados a través del sentir y ser sentido, es decir, desde la estética.

#### Ciudad, narración, literatura y cine

**Nicolás Amoroso Boelcke** [Universidad Autónoma Metropolitana - México]

Es el intento de gestar otra forma de pensar (y hacer). Plantea que ciertas construcciones transitan por ámbitos diferentes en su contribución al desarrollo del pensamiento y el conocimiento, tanto en su elaboración como por su transmisión. Así, el propósito fue reflexionar sobre lo diverso tomando a ciertos autores cuyo pensamiento transita por andariveles singulares. La experiencia ha transmitir en el Congreso se refiere a la idea transdisciplinaria de apelar a instrumentos que no son propios del diseño pero que pueden intervenir en un proceso de absorción compleja para enriquecer la formación de los alumnos. Así, en el Doctorado en Diseño, en la Línea de Estudios Urbanos, se realizó un Seminario: Ciudad, narración, literatura y cine, desde la significación narrativa, particularmente en la literatura, la música, el teatro y el cine.

#### Design de Moda x Projetos sob medida: uma alternativa de atuação profissional

**Gisela Monteiro | Beatriz Moura | Sergio Sudsilowsky (\*)** [SENAI CETIQT - Faculdade de Design de Moda/Superfície - Brasil]

Este artigo versa sobre o desenvolvimento de um projeto de design de moda que resultará na criação de uma coleção de roupas para executivas com características da forma de trabalhar da alfaiataria, constituindo um encontro entre o projeto de design e o trabalho artesanal sob medida. Os cargos executivos vêm sendo cada vez mais ocupados por mulheres e elas necessitam de roupas que sejam adequadas ao código de vestuário formal exigido e, ao mesmo tempo, de uma identidade que as diferencie, destacando-as nos cargos e funções que ocupam. Por este motivo, o trabalho personalizado da alfaiataria é o mais indicado para que o público seja atendido com eficácia.

#### La artesanía patrimonial como recurso de diálogo intercultural

**María de los Ángeles Custoja Ripoll** [Escuela Superior Politécnica del Litoral - España]

La mocora es una palmera, materia prima y artesanía patrimonial base de la identidad cultural y complemento de la economía montubia, pero hoy se encuentra en serios problemas de conservación. En el contexto de creación de un modelo de ruta turístico-cultural de intereses especiales que desde el ámbito de la investigación académica en diseño ponga en valor a este patrimonio cultural integral, surge la necesidad de

plantear estrategias de diálogo intercultural alrededor de la artesanía entre todos los actores involucrados, que haga sostenible tanto al sistema- producto como a la cultura montubia en general. La metodología es mixta y aplicada de carácter etnográfico.

**Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079  
Turno tarde: 15 a 19hs. | Aula 7.2**

#### Acerca de los Paisajes Sagrados de Francene Keery

**Alban Martínez Gueyraud (\*\*)** [Universidad Columbia del Paraguay - Paraguay]

Francene Keery, fotógrafa norteamericana que reside y trabaja en Asunción, ha venido desarrollando desde 2004 un proyecto artístico titulado Paisajes Sagrados. A través de singulares encuadres fotográficos, tal proyecto evidencia cómo los nichos mortuorios callejeros se van integrando, lentamente, al paisaje del Gran Asunción. Paralelamente, Keery nos interpela con su exploración fotográfica/ artística, ya que ésta se convierte en mecanismo disparador de renovadas consideraciones sobre la religión y el imaginario popular, el diseño y la fantasía creativa de ciudadanos corrientes, la inseguridad y la vulnerabilidad en la calle, las efemérides y las ofrendas funerarias, la muerte y la vida.

#### Diseño Arte Rupestre y documentación

**Raúl David Pérez García** [Colombia]

El desarrollo de la representación de las ideas está en la base del reconocimiento del arte rupestre, pues con este se puede apropiarse de manera sustancial el problema de la idea, lo idealizable, e ideal, como Hegel afirmaría. Es por esto que la investigación del arte rupestre y su documentación, propicia las alternativas por el aprendizaje de formas abstractas y complejas que han sido realizadas por más de 10000 aP en Colombia, en la zona Cundiboyacense. Esto en gran medida permite la construcción de nuevos pensamientos y obras creativas a través de técnicas de representación necesarias para la formación en diseño.

#### Diseño, artesanía, innovación social e Identidad

**Local con Mirada Global**

**Alejandro Palma | Pablo Melzer | Luz Vargas**

[DuocUC - Chile]

El objetivo planteado para esta actividad es el de "establecer y posicionar el patrimonio humano de las artesanas de Quinchamalí y rescatar el valor de la alfarería negra única en el mundo mediante el desarrollo de Diseño transversal de estudiantes de la Escuela de Diseño de Duoc UC - Concepción". Se identificaron un conjunto de oportunidades de intervención, en un proceso de levantamiento conjunto entre docentes guía, reconociendo problemas en procesos de trazabilidad desde la preparación de la materia prima hasta su transporte y comercialización, proponiendo soluciones mediante el trabajo en conjunto de alumnos de diseño Industrial, Gráfico y Ambientales.

#### El Diseño Gráfico como estrategia de preservación de patrimonio

**José María Doldan (\*\*\*)** [Universidad de Palermo - Argentina]

Desde la Cátedra de Diseño Tridimensional II (Señalética) de la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Palermo, se propuso a la Facultad de Diseño y Comunicación trabajar con el Jardín Zoológico de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires con el objetivo de la realización de estudios, investigaciones y trabajos técnicos referentes a la señalética sobre el inmenso patrimonio de obras de arte que existen en esa institución. En esta ponencia se describirá el proceso llevado adelante, el Convenio Marco firmado con el Zoo, se describirá el trabajo que fue sin fines de lucro, el respeto a las autoridades y se expondrán los resultados, a ojos vista exitosos.

#### No alvorecer; a iconografia "brotou" com nossos ancestrais

**Nascimento Gemicrê (\*)** [Universidade Estadual de Feira de Santana - Brasil]

Esta investigação traz possibilidade do uso dos elementos da iconografia e aplicação no ensino do Desenho, valendo-se dos recursos existentes neste meio que podem expor informações presentes nas representações, estátuas e monumentos antigos, produzidos por tantas culturas ao longo da História da humanidade. É presumível que os primeiros humanos encontraram na capacidade criadora um meio para comunicar seus conhecimentos. Buscamos analisar essas ideias remotas das origens desses subsídios gráficos para uma aplicação nas artes visuais, tomando como referências manifestações feitas por culturas paleoameríndias baianas, que se assemelham com formas de comunicação do homem moderno contribuindo na transformação do conhecimento.

#### 6.3 [B] RELACIONES ENTRE: DISEÑO, ARTE Y ARTESANÍA

**Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079  
Turno mañana: 10 a 14hs. | Aula 5.1**

#### A alfaiataria e sua particular transmissão de ensino

**Juliana Barbosa (\*)** [UFMG / UNA - Brasil]

A alfaiataria no Brasil vem passando por um período delicado, anunciada como próxima do fim. Os motivos para tal previsão são os avanços da indústria da confecção, a falta de reconhecimento do trabalho pelos próprios alfaiates e a descontinuidade do ofício que traduz-se na ausência de aprendiz nas oficinas. Como reverter este quadro, repensar estas relações de transmissão de saberes e, valorizar o trabalho deste artesão de modo a garantir a salvaguarda de um ofício secular que ainda encontra espaço no mundo contemporâneo é o que este artigo pretende discutir.

#### El diseñador como promotor de participación en los procesos creativos. Una reflexión desde la perspectiva de los artesanos

**Lorena Alarcón** [Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia - Colombia]

A partir de la sistematización de las experiencias vividas durante un proceso investigativo desarrollado desde la disciplina del diseño con las comunidades artesanales del Alto Ricaurte en el departamento de Boyacá, Colombia, se pudieron evidenciar algunas habilidades sociales que desde la perspectiva

de los artesanos, deben apropiarse los diseñadores para lograr promover la participación activa en estos procesos de diálogo entre saberes.

#### Fotografía y artes visuales. Desde la teoría hacia la creatividad

**Mercedes Pombo** (\*\*\*) [Universidad de Palermo - Argentina]  
La enseñanza artística es un punto fundamental para futuros fotógrafos o profesionales de la imagen que quieran abordar estas disciplinas desde un enfoque creativo y profundo. Poder llevar adelante proyectos fotográficos de autor permite desarrollar una mirada personal que deviene en un sello profesional propio. Para eso, resulta fundamental que los estudiantes puedan acercarse a teorías y conceptos que tratan esta vinculación, conociendo acerca de autores y propuestas visuales que despiertan la creatividad artística. Esta ponencia invita a reflexionar acerca de la manera en que el docente puede colaborar para el enriquecimiento de los trabajos creativos de sus alumnos.

#### Incidencia de la artesanía en procesos globalizantes de la moda colombiana

**Astrid Mora De la Cruz** | **Emilia Sofía Velásquez Velasco** (\*\*\*) [Universidad Autónoma del Caribe - Colombia]  
Se puede afirmar que la artesanía colombiana como sector de la actividad económica y socio-cultural reviste importancia estratégica para el país. Son múltiples las razones que justifican la aplicación de esfuerzos especiales por parte de reconocidos diseñadores y nuevos creadores, para procurar el fortaleci-

miento y posicionamiento en mercados en los que tiene gran aceptación. Esto es debido a: la variedad de artículos y al dominio de técnicas y materiales propios; que es portadora de una mezcla de elementos precolombinos, españoles, nativos y afroamericanos; su contribución al rescate y enriquecimiento de la cultura; la afirmación de la identidad de las comunidades, de las regiones y de la nación, y a la proyección de su imagen en otros países.

#### La creación, un lugar donde se pliegan las experiencias sensibles del arte y el diseño

**Sandra Johana Silva Cañaverl** [Fundación Universitaria del Área Andina, Seccional Pereira - Colombia]  
Los propósitos de esta conferencia migran hacia un terreno en el que la experiencia y los actos creativos son la manera como los individuos se integran a sus grupos y producen sentido; el diseño y el arte: las plataformas sobre las cuales se cierne el conocimiento sensible del mundo; y la creación: la urdimbre sobre la que se entran esas formas de significación que emanan del pensamiento y la imaginación de los individuos. El valor que adquiere la creación en estas disciplinas, estriba en el poder que confiere a los individuos para transformar y promover cambios en la sociedad.

#### Las campanas de Ucuengá, preservando el conocimiento tradicional

**Roger Díaz Carreño** [Universidad Manuela Beltrán / Fundación Universitaria Comfenalco - Colombia]

En la vereda de Ucuengá, municipio de Nobsa (Boyacá) desde hace 200 años la familia Trisancho se ha dedicado a la elaboración de campanas, manteniendo las técnicas tradicionales. Así que ésta investigación realizó un acercamiento, desde el trabajo de campo y las fuentes documentales, buscando develar las técnicas y las mística que rodea éste arte, desde la memoria inmaterial con fines pedagógicos para elaboración de una cartilla que lograra preservar el conocimiento tradicional de la elaboración de campanas, para darlo a conocer a la comunidad, que no conoce las particularidades del proceso artesanal que lleva a cabo la fabricación y el diseño de las campanas, ni todo su legado cultural.

#### Los procesos de impresión gráfica artesanales y su contribución al desarrollo del diseño artesanal

**Félix Jaramillo** [Ecuador]  
Se busca en esta conferencia llamar la atención sobre la posibilidad y la importancia del conocimiento y aplicación de los elementos inherentes de los sistemas de producción gráfica artesanales, ya que existe una serie de aspectos propios de este proceso productivo que son capaces de aportar importantes elementos tanto a los sistemas de producción de las artes gráficas actuales como al producto gráfico mismo permitiéndoles mejorar sobre todo la interacción humana en estos importantes ámbitos relacionados con el producto. La fabricación de materia prima vegetal permite explorar la creatividad de los diseñadores y artistas gráficos además de la valorización del conocimiento artesanal.

## LIBRO LATIDOS VISUALES

LAS MEJORES ILUSTRACIONES LATINOAMERICANAS 2013

### “Este libro es un orgullo para la historia visual de nuestros países”

Expresó Guillermo Stein en la presentación de *Latidos visuales* en el Centro Cultural de la Embajada de Chile en Argentina.

El pasado 28 de mayo en el Centro Cultural de la Embajada de Chile en Argentina se presentó el séptimo libro de creaciones visuales latinas que edita la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.



La presentación estuvo a cargo de un panel integrado por: **Marisa Bicher** (Directora de la Dirección General de Industrias Creativas de la Ciudad de Buenos Aires), **Laura Varsky** (Diseñadora gráfica e ilustradora), **Guillermo Stein** (Fundador y CEO de Steinbranding Design Studios) y **Roberto Céspedes**, docente de la Universidad de Palermo.

Los trabajos incluidos en este libro fueron presentados en el concurso que se realizó durante el año 2013 en ocasión del VIII Encuentro Latinoamericano de Diseño que se realizó en la Universidad de Palermo.

La versión online está disponible en forma gratuita en [www.palermo.edu/dyc/publicacionesdc](http://www.palermo.edu/dyc/publicacionesdc)

En esa ocasión se presentaron más de 6000 ilustraciones. Fueron premiadas en el concurso y seleccionadas para el libro, más de 300 ilustraciones que integran *Latidos visuales*.

El jurado fue integrado por: **Dolores Avendaño** (ilustradora), **María Pizzolo** (Directora de arte de la revista ELLE y ELLE DECO.), **Alejandro Ros** (Director de arte Radar-Página 12) y **Diego Bianki** (Director Pequeño Editor).

El libro tiene una amplia difusión y es distribuido en universidades, bibliotecas, embajadas, estudios y medios de comunicación.



Guillermo Stein, Marisa Bicher, Oscar Echevarría, Laura Varsky y Roberto Céspedes



Diego Bianki, María Pizzolo, Alejandro Ros y Dolores Avendaño

# nuestra FERIA de diseño

Diseño+Comunicación+Arte

31 DE JULIO Y 1º DE AGOSTO, Ecuador 933.  
Acceso libre y gratuito

Estudiantes y egresados de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo expondrán, promocionarán y venderán sus productos de diseño en el marco del Encuentro Latinoamericano de Diseño.

La octava edición de Nuestra Feria se realizará en Ecuador 933 el jueves 31 de julio y viernes 1º de agosto de 2014 de 15 a 21 hs. El acceso será libre y gratuito.

Nuestra Feria es un proyecto realizado en conjunto entre el Encuentro Latinoamericano de Diseño y Generación DC, la red social de estudiantes y egresados de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo

Los interesados en futuras ferias deben comunicarse por mail a [feriadc@gmail.com](mailto:feriadc@gmail.com)

Fragmento de Ilustración de: María Gabriela Ozamán



1. **Açaí** [Accesorios] [f /acai.accesorios](#) 2. **ACM** [Indumentaria] 3. **Artepad** [Librería] [www.artepad-store.com](#) 4. **Bati Patisserie & Catering** [Gastronomía] [f /bati.patisserie](#) 5. **Chulo** [Decoración] [www.dimeestudio.com](#) 6. **Civilian** [Indumentaria] [f /civilianropa](#) 7. **Coco Blas Mato** [Indumentaria] [www.cocoblasmato.com.ar](#) 8. **Cocó Savach** [Calzado] [f /cocosavach](#) 9. **Decorazones** [Decoración] [f /decorazonesarg](#) 10. **EM Type Market** [Objetos de diseño] [f /emtypemarket](#) 11. **Eugenia Frontini** [Accesorios de autor] [f /eugeniafrontiniaccesorios](#) 12. **Eureka** [Vinilos] [www.eureka-deco.com.ar](#) 13. **Fernanda Bevilacqua** [Carteras] [www.fernandabevilacqua.com.ar](#) 14. **Fiumine** [Objetos de Iluminación] [www.fiumine.com](#) 15. **Fly Design** [Librería] [www.flyd.com.ar](#) 16. **Guaá Lorita** [Indumentaria] [f /guaa.lorita.1](#) 17. **Hand Made** [Decoración] [f /Hand-Made](#) 18. **Hanneli** [Accesorios] [f /HanneliStore](#) 19. **Kaiser** [Indumentaria] [www.kaiserweb.com.ar](#) 20. **La mona viste de seda** [Indumentaria] [f /lamonavistedeseda](#) 21. **Lamino Muebles** [Mobiliario] [f /laminomuebles](#) 22. **Les couturiers** [Accesorios] [f /LesCouturiers](#) 23. **Lila** [Indumentaria] [f /descansardisfrutando](#) 24. **Locura Propia** [Indumentaria] [f /locura.propia.7](#) 25. **Lule** [Indumentaria Infantil] [f /luleropita](#) 26. **Lyiu** [Indumentaria] [f /lyiu.indumentaria](#) 27. **Mary and Me** [Carteras] [f /mariandme](#) 28. **MEB** [Mobiliario] 29. **Meu Cor Late** [Decoración] [f /meucorlateencatala](#) 30. **Midori Akamine** [Indumentaria] [f /midoriakaminedesign](#) 31. **Miusta** [Decoración] [f /miustaaa](#) 32. **MRN** [Diseños Vajilla] [www.mrn-iesh.com](#) 33. **Natali Zarankin** [Cuadros] [www.flickr.com/photos/natalizarankin/](#) 34. **Neu prouns** [Indumentaria] [www.neuprouns.com](#) 35. **OmniPresentes** [Objetos de Diseño] [www.omnipresentes.com](#) 36. **Paper Dreams** [Objetos de Diseño] [www.paperdreams.com.ar](#) 37. **Patricia Iñiguez Aguilera** [Bijouterie] [www.patriciainiguez.com.ar](#) 38. **Paula Ruben** [Accesorios] [f /paulitarubenaccesorios](#) 39. **Pepita** [Cuadernos] [f /pepita.cuadernos](#) 40. **Pinche poroto** [Decoración] [f /pinche.poroto](#) 41. **Plié** [Decoración] [f /tam.plie](#) 42. **Plus ultra** [Decoración] [www.plusultraobjetos.com.ar](#) 43. **Pura porquería** [Indumentaria] [www.puraporqueria.com.ar](#) 44. **Raíz** [Objetos de Iluminación] [f /Raiztaller](#) 45. **Santo Pecado** [Accesorios] 46. **Tatoarts** [Cuadros] [f /tatoarts](#) 47. **Tepuy** [Cuadernos] [f /soy.tepuy](#) 48. **Tialupe** [Almohadones] [www.tialupe.com.ar](#) 49. **Titto's by Memi** [Muñecos] [f /tittos.bymemioficial](#) 50. **Tiza Tizuela** [Indumentaria] [f /tiza.tizuela](#) 51. **TK Diseños** [Calzado] [f /tkdiseños](#) 52. **Tropa de Culto** [Decoración] [f /tropadeculto](#) 53. **Vualá** [Cuadernos] [f /vuala.encuadernaciones](#) 54. **Wara** [Indumentaria] [f /estoesw](#) 55. **YTV** [Decoración] [www.ytv.com.ar//](#)



ORGANISMOS DE ESTADO QUE AUSPICIAN DISEÑO EN PALERMO 2014: Ministerio de Relaciones Exteriores y Culto - Fundación Export-Ar • Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación Productiva - MINCYT • Ministerio de Desarrollo Social - Secretaría de Coordinación y Monitoreo Institucional - Subsecretaría de Responsabilidad Social • Ministerio de Turismo • INPI - Instituto Nacional de la Propiedad Industrial.

EMBAJADAS EN ARGENTINA QUE AUSPICIAN DISEÑO EN PALERMO 2014



EMBAJADAS EN ARGENTINA QUE AUSPICIAN DISEÑO EN PALERMO 2014: 1. Consejería de Educación de la Embajada del Reino de España 2. Istituto Italiano di Cultura Buenos Aires, Ambasciata d'Italia 3. Embajada de Guatemala 4. Embajada de la República Oriental del Uruguay 5. Embajada de la República Federativa de Brasil 6. Centro Cultural Coreano / Embajada de la República de Corea 7. Embajada de Sudáfrica 8. Embajada de Costa Rica 9. Embajada de la República de Finlandia 10. Embajada de los Estados Unidos Mexicanos 11. Embajada de Portugal 12. Embajada del Perú.

**SEDES DE LA UNIVERSIDAD DE PALERMO**

▲ Sedes del Encuentro Latinoamericano  
○ Sedes del Congreso de Enseñanza

<p><b>1. Mario Bravo 1050</b> ▲ ○ Facultad de Diseño y Comunicación Facultad de Derecho Facultad de Ingeniería   Biblioteca</p>	<p><b>5. Ecuador 933</b> ▲ Facultad de Diseño y Comunicación</p>
<p><b>2. Cabrera 3641</b> ▲ Facultad de Diseño y Comunicación</p>	<p><b>6. Larrea 1079</b> ○ (Esq. Santa Fe) <b>Sede Barrio Norte</b> Facultad de Ciencias Económicas Facultad de Diseño y Comunicación</p>
<p><b>3. Av. Córdoba 3501</b> (Esq. Mario Bravo) Centro de Informes</p>	<p><b>7. Sede Especial</b> ▲ ○ Salguero 1443. Palais Rouge</p>
<p><b>4. Jean Jaurés 932. Sede Abasto</b> ▲ Facultad de Diseño y Comunicación Facultad de Arquitectura</p>	



DISEÑO EN PALERMO X Edición: Del 28 al 31 de julio 2015. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Buenos Aires. Argentina. Inscripción libre y gratuita sólo a través de la web: [www.palermo.edu/encuentro](http://www.palermo.edu/encuentro)

Más información: [encuentrolatinoamericano@palermo.edu](mailto:encuentrolatinoamericano@palermo.edu) | Para adherirse al Foro de Escuelas de Diseño: [foro@palermo.edu](mailto:foro@palermo.edu) | Para publicar en Actas de Diseño: [actasdc@palermo.edu](mailto:actasdc@palermo.edu) | Para enviar material por correo: Decanato. Facultad de Diseño y Comunicación. Mario Bravo 1050, 6° piso (C1175ABT) Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Argentina | Decano Facultad de Diseño y Comunicación: Oscar Echevarría ([oehev@palermo.edu](mailto:oehev@palermo.edu)) Teléfono: (54-11) 5199-4500 int. 1505 | Coordinación general del Encuentro: Violeta Szeps ([vszeps@palermo.edu](mailto:vszeps@palermo.edu)) Teléfono: (54-11) 5199-4500 int. 1103.

