

XV Congreso Internacional sobre
Principios y Prácticas del Diseño

Tema destacado de 2021: Hacia un nuevo pacto de (diseño)

3-5 de marzo de 2021 | congreso virtual

www.El-Diseño.com
www.facebook.com/PrincipiosYPracticasDelDiseño
@designpap | #ICDPP21

Libro de resúmenes

Fifteenth International Conference on Design Principles & Practices

designprinciplesandpractices.com/

First published in 2021 in Champaign, Illinois, USA
by Common Ground Research Networks
www.cgnetworks.org

© 2021 Common Ground Research Networks

All rights reserved. Apart from fair dealing for the purpose of study, research, criticism, or review as permitted under the applicable copyright legislation, no part of this work may be reproduced by any process without written permission from the publisher. For permissions and other inquiries, please contact support@cgnetworks.org.

Common Ground Research Networks may at times take pictures of plenary sessions, presentation rooms, and conference activities which may be used on Common Ground's various social media sites or websites. By attending this conference, you consent and hereby grant permission to Common Ground to use pictures which may contain your appearance at this event.

Designed by Ebony Jackson

XV Congreso Internacional sobre Principios y Prácticas del Diseño

<https://el-diseno.com/>

Publicado por primera vez en Champaign, Illinois, EE.UU. por
Common Ground Research Networks, NFP
www.cgespanol.org

© 2021 Common Ground Research Networks

Todos los derechos reservados. Ninguna parte de esta obra puede ser reproducida mediante cualquier procedimiento sin el permiso por escrito del editor. Para los permisos y otras preguntas, póngase en contacto con sosporte@cgespanol.org

Common Ground Research Networks puede tomar fotografías de las sesiones plenarias, salas de presentación y actividades del congreso para su utilización en los perfiles sociales o sitios web de Common Ground. Al asistir a este congreso, usted consiente y concede permiso a Common Ground para utilizar fotografías que pueden incluir su imagen.

ISBN: 978-1-86335-233-8

Editoras

Tatjana Portnova, Universidad de Granada, Granada,
España

Tamara Gorozhankina, Universidad de Granada,
Granada, España

Red de Investigación de Principios y Prácticas del Diseño

Comité Científico

Sam Buccolo, Swinburne University, Australia

Flaviano Celaschi, Università di Bologna Alma
Mater, Italy

Aldo Cibic, Tongji University, Shanghai, China

Luisa Collina, Politecnico di Milano, Italy

Rachel Cooper, Lancaster University, UK

Luigi Ferrara, George Brown College, Canada

Jorge Frascara, University of Alberta, Emily Carr
University, Canada

Christian Guellerin, École de design Nantes
Atlantique, France

Red de Investigación de Principios y Prácticas del Diseño

Comité Científico

Lorraine Justice, Rochester Institute of Technology,
Industrial Designers Society of America, USA

Ezio Manzini, Politecnico di Milano, Italy

Presidentes de la Red de Investigación

Lorenzo Imbesi, Sapienza Università di Roma, Roma, Italia
Loredana Di Lucchio, Sapienza Università di Roma, Roma, Italia

Directora de Edición

Regina Quero, Common Ground Research Networks, EE.UU

Índice de resúmenes

Sesiones paralelas	7
El Potencial de los diseñadores gráficos dentro de equipos multidisciplinarios para el desarrollo de sistemas médicos: Caso de estudio de desarrollo de sistema de telerrehabilitación en Instituto Nacional de Rehabilitación	9
Collatio: Integración proyectual entre artes plásticas y diseño gráfico en Bellas Artes, Entidad Universitaria del Valle de Cali (Colombia)	10
Las competencias profesionales y el objeto en diseño industrial como parte de la formación del diseñador en Cuba.....	11
Aprendizaje móvil en la enseñanza del diseño: Experiencia biopic	12
Medición de habilidades creativas como instrumento para reconstruir la realidad desde la educación del diseño: Caso de estudio de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad Autónoma de Coahuila	13
Neurodiseño: Aportes de las neurociencias en la enseñanza del diseño gráfico.....	14
Neuroarquitectura: Nuevas formas de diseñar y percibir.....	15
La semiótica de Lotman en la construcción del conocimiento del diseño gráfico: Visión transdisciplinaria	16
"Design thinking" o el pensamiento del diseño: Entre semiótica y estética	17
"The value of good design": El llamamiento a una historia transnacional e internacional del diseño industrial inclusiva con Colombia y su importancia en la definición de las nuevas rutas del diseño.....	18
Criterios de buen diseño: Cambios de paradigma en la práctica del diseño	19
El movimiento Lowbrow en el campo del diseño en España	20
Narrativas comunes y fronteras rotas entre arte, artes decorativas, artesanías, diseños y corriente DIY.....	21
Diseño universal y accesibilidad en experiencias significativas y positivas: La accesibilidad como factor de evaluación de la participación de usuarios	22
Promoción del diseño centrado en el usuario integrando el ambiente situacional y cultural.....	23
El diseño inclusivo en el territorio	24
Método de análisis gráfico y pedagógico para material didáctico en la Enseñanza de Lengua de Señas Mexicana (LSM)	25
Hacia una ciudad de rascacielos ¿Con qué objeto?: Análisis crítico del "boom" de desarrollos verticales en San Pedro Garza García y Monterrey en la última década.....	27
El retorno a casa: Reconfigurando el espacio doméstico desde la producción en diseño de interiores.....	28
La identidad cultural, valor diferencial en proyectos de Diseño.....	29

La importancia del diseño en el desarrollo de productos con valor agregado en las Mipymes: Caso de estudio Mipymes de la Zona 9 del DM de Quito (Ecuador)	30
Proceso de innovación en una empresa de base tecnológica mexicana como mejora de su competitividad	31
Gráfica champetúa: Hibridaciones en la producción de identidad visual en el Caribe colombiano	32
Patrones del proceso creativo en el perfil profesional del diseñador gráfico, hacia un diagnóstico con soluciones: Descripción de un proyecto de investigación	33
Incidencia de pestañas y aleros en la transferencia y concentración de energía en el ladrillo hueco multiperforado y bloque H10 en arcilla cocida: Estrategia de sombreado en muros de mampostería tradicional	34
Estrategias pasivas para amortiguar la transferencia de calor en envolventes arquitectónicas en regiones de clima tropical cálido: Criterios de diseño para ladrillos huecos en arcilla cocida.....	36
Diseño, teorías y fechorías Interpretación sesgada de textos ajenos al diseño pero que hablan de diseño por alguien que solo sabe de diseño	38
Competencias digitales en la Educación Superior: Todos somos digitales	39

Sesiones Paralelas

El Potencial de los diseñadores gráficos dentro de equipos multidisciplinarios para el desarrollo de sistemas médicos: Caso de estudio de desarrollo de sistema de telerrehabilitación en Instituto Nacional de Rehabilitación

David Alejandro Ramos Vilchis, Universidad Autónoma Metropolitana, México

Palabras clave: Telemedicina, Telerrehabilitación, Diseño de Interfaz, Diseño de Experiencia de Usuario

El presente trabajo tiene como principales líneas temáticas, la telemedicina —más concretamente la telerrehabilitación— y el diseño gráfico orientado al diseño de interfaces gráficas de usuario, así como el diseño de experiencia de usuario. En concreto estas líneas temáticas intervienen en el desarrollo de sistemas médicos para determinados tratamientos. El propósito comunicativo de esta ponencia es exponer la utilidad que tienen disciplinas como el diseño gráfico y la visualización de la información, El diseño de experiencia de usuario, el diseño de interfaces gráficas de usuario, el diseño de experiencia de usuario y la ingeniería de software, en campos como la medicina y los tratamientos médicos, específicamente de rehabilitación a distancia, plantean la cabida insospechada que pueden tener los diseñadores o profesionales de las áreas anteriormente mencionadas en campos o áreas en las que no se tiene contemplada la figura del diseñador para el desarrollo de proyectos. Otro de los propósitos es contribuir a descubrir el potencial del diseño en el desarrollo de sistemas médicos en México.

Collatio: Integración proyectual entre artes plásticas y diseño gráfico en Bellas Artes, Entidad Universitaria del Valle de Cali (Colombia)

Andrés Peñaranda, Docente - coordinador, Instituto Departamental de Bellas Artes, Amazonas, Colombia

Anika Mora Coral, Docente - Coordinadora, Instituto Departamental de Bellas Artes, Valle del Cauca, Colombia

Palabras clave: Diseño Gráfico, Artes Plásticas, Diseño Interdisciplinar, Ciencias Proyectuales

Se plantea la conformación y el desarrollo académico del Semillero de investigación Collatio, un espacio y análisis de integración más consistente entre los elementos técnicos de las Artes Plásticas y los elementos comunicativos del Diseño Gráfico. Se trata de una oportunidad esencial para que desde la conceptualización, análisis y puesta en práctica de diversos proyectos de diseño con base en herramientas artísticas, se contribuya al reforzamiento consciente de una de las características más fundamentales del egresado de Diseño Gráfico del Bellas Artes Entidad Universitaria del Valle de Cali - Colombia, así como evidenciar las experiencias del Semillero en el Primer Salón de Diseño Gráfico de Ciencia Ficción y Fantasía Calificación.

Las competencias profesionales y el objeto en diseño industrial como parte de la formación del diseñador en Cuba

Marlen Castellanos Uralde, Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, México
Raúl Alejandro Ríos Alonso, Profesor Instructor / Diseñador Industrial, Instituto Superior de Diseño Cuba, Cuba / Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, México

Palabras clave: Objeto, Competencias Profesionales, Conocimientos, Habilidades, Valores, Formación

En el marco del perfeccionamiento de la Educación Superior en Cuba y como continuidad de las investigaciones en el Instituto de Diseño Industrial (ISDi), con el objetivo de perfeccionar la formación del diseñador, se han desarrollado en los últimos años variadas investigaciones sobre este tema. Dentro de esta evolución, se presentan los resultados del estudio teórico realizado sobre las competencias profesionales en los diseñadores, específicamente del diseñador industrial en la esfera de actuación: objeto. Las competencias profesionales se presentan en forma de sistema, estructurado en elementos y unidades, que incluyen los conocimientos, las habilidades y el sistema de valores para la formación de los diseñadores en esta esfera. Las indagaciones empíricas realizadas en el diagnóstico del estado actual a través de entrevistas, encuestas y el análisis documental, permitieron corroborar la necesidad de la identificación del sistema de competencias, cuya pertinencia se comprobó con el criterio de especialistas, entre los que se encuentran personalidades, docentes y directivos vinculados al diseño en Cuba y la propia experiencia de la autora en la formación. Se arriba finalmente como resultado a un sistema interrelacionado de competencias profesionales específicamente relacionadas con la esfera de actuación: objeto, para la formación del diseñador cubano en la actualidad. Conjuntamente, se ofrece un sistema de valores que debe acompañar de manera inherente al profesional del diseño del mundo de hoy, elemento casi olvidado y no menos importante que las habilidades y las capacidades en el desempeño profesional y laboral.

Aprendizaje móvil en la enseñanza del diseño: Experiencia biopic

Julieta Ascariz, Profesora investigadora, Universidad del Salvador, Argentina

Palabras clave: Diseño, Enseñanza Proyectual, Aprendizaje Móvil

Esta ponencia expresa la voluntad de teorizar, desde una investigación en curso, acerca de la relación entre el desarrollo de las habilidades del pensamiento crítico y el aprendizaje mediado por los dispositivos móviles para la enseñanza proyectual en el área del diseño, específicamente de las ramas del diseño gráfico y de imagen y sonido. Desde este lugar se propone resumidamente una nueva concepción del diseño, que integra a esta disciplina proyectual la teoría del aprendizaje móvil, para rescatar todo aquello que aporte a la construcción de un marco teórico actualizado para el enriquecimiento de la tarea de enseñar a diseñar.

Medición de habilidades creativas como instrumento para reconstruir la realidad desde la educación del diseño: Caso de estudio de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad Autónoma de Coahuila

Edén Patricia Calvillo Martínez, Profesora, Escuela de Artes Plásticas Prof. Rubén Herrera, Universidad Autónoma de Coahuila, Coahuila, México

Palabras clave: Creatividad, Evaluación, Habilidades, Diseño

La creatividad se ha convertido en la habilidad esencial que los estudiantes universitarios deben poseer, ya que presenta un vínculo directo con el desarrollo de las capacidades y el conocimiento en una cultura que se prepara en nuevos niveles por la investigación, cooperación, conexión, integración y síntesis. Se pretende generar un aporte en la formación de diseñadores, sin limitar otras profesiones, al identificar las habilidades que necesitan reforzarse y lograr un perfil acorde a las necesidades del contexto y el futuro; por lo que con el objetivo de conocer el nivel de desarrollo de las habilidades creativas de los estudiantes de diseño gráfico, y así detectar las áreas que hay que trabajar desde las aulas y el mismo plan de estudios, se llevó a cabo la presente investigación con enfoque cuantitativo que consistió en el diseño y aplicación de un instrumento, con un coeficiente de alfa de Cronbach de .9634, que permitió evaluar dichas habilidades en los estudiantes de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Escuela de Artes Plásticas Profesor Rubén Herrera de la Universidad Autónoma de Coahuila; la muestra correspondió a 170 estudiantes con 95% de confianza y 5 % de error máximo. Los resultados muestran que la habilidad creativa con menor desarrollo es la flexibilidad con un valor de 3.317, al ser ésta indispensable en cualquier acto creador, se considera apremiante tomar acciones que favorezcan el desarrollo de la misma, por lo que se plantean estrategias en unidades de aprendizaje que se encuentran en desarrollo.

Neurodiseño: Aportes de las neurociencias en la enseñanza del diseño gráfico

Diana Paola Angarita Niño, Docente Investigador, Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN, Colombia

Palabras clave: Neurodiseño, Enseñanza, Diseño Gráfico, Memoria Emocional

Esta ponencia tiene como objetivo revisar los aportes que han tenido las neurociencias sobre el paradigma del neurodiseño y explorar la relación y perspectivas que puede tener este concepto en la enseñanza del diseño gráfico. En este sentido, el neurodiseño propone la aplicación de descubrimientos de las neurociencias cognitivas sobre los mecanismos de la percepción visual y la memoria que pueden ser aprovechados en el campo del diseño gráfico, el diseño de experiencia de usuario y en la enseñanza a futuros profesionales en una visión integradora. La metodología, de tipo documental teórico descriptiva con enfoque hermenéutico, pretende proporcionar una perspectiva actual sobre conceptos útiles en áreas en constante evolución, como lo es el diseño gráfico. Esta reflexión no puede estar ajena al terreno de un contexto local sociocultural de la realidad y no puede estar ajena a los avances y complejidad de un mundo globalizado, así como a los avances técnicos y tecnológicos que han transformado el diseño y a los avances en conocimientos cognitivos del diseño.

Neuroarquitectura: Nuevas formas de diseñar y percibir

Ana Cristina García Luna Romero, Profesora e investigadora, Universidad de Monterrey, Nuevo León, México

Palabras clave: Neuroarquitectura, Diseño de Interiores, Narrativas, Imaginarios, Diseño Ambiental

Desde sus inicios, el diseño representa un medio de transmisión de información y es a través de él que se materializan todos los datos necesarios para lograr dotar de significado su interpretación. De esta forma, se reconoce como premisa que la gran mayoría de las decisiones se ven influenciadas a partir de factores emocionales, además de criterios lógicos. A pesar de ser un concepto reciente, los impactos de la neuroarquitectura en la mente humana se reconocen desde hace mucho tiempo, especialmente al abordar proyectos corporativos, educativos, o bien, hospitalarios. Este artículo demuestra la relación del diseño con la neuroplasticidad cerebral, cómo el entorno modifica su química y, por lo tanto, las emociones, pensamientos y comportamientos desde un enfoque psicogeométrico. Así, determinados entornos estimulan mecanismos hormonales en el cerebro que dan lugar a emociones y sensaciones. El objetivo es obtener y actualizar datos para realizar un análisis causal a partir de la composición de los entornos y su influencia en el comportamiento del ser humano para señalar su relevancia en la producción espacial. Como metodología de estudio, se realiza un extenso análisis de textos científicos en el área en cuestión con la intención de actualizar desde una postura interdisciplinaria.

La semiótica de Lotman en la construcción del conocimiento del diseño gráfico: Visión transdisciplinaria

Karina Gabriela Ramírez Paredes, Docente, Universidad Autónoma de Nuevo León,
México

Gerardo Santana, Profesor, Universidad Autónoma de Nuevo León, Nuevo León, México

Palabras clave: Diseño Gráfico, Semiótica de la Cultura, Lotman, Transdisciplina, Frontera

El diseño gráfico es una disciplina que asume un alto compromiso con la sociedad, cuya práctica permite comprender, planear, generar, transformar y proyectar ideas por medio de diversos soportes, principalmente visuales, que inciden en la cultura. A partir de lo anterior, la ponencia tiene como objetivo analizar la construcción y organización del conocimiento del diseño gráfico desde la semiótica de la cultura de Lotman. El proyecto se justifica en virtud de que el diseño gráfico es un puente transdisciplinario en una cuarta dimensión al tener que: 1) ser, 2) ser investigado, 3) ser enseñado y, 4) ser creado. En este sentido, se ve al diseño gráfico como una semiosfera, es decir, como un espacio en el que conviven las cuatro dimensiones, llamadas ahora microsemiosferas, que por medio del inevitable y necesario entrecruce de sus fronteras semióticas hace posible la transformación y generación de nueva información que permita comprender al diseño gráfico desde diversos niveles. Para el cumplimiento del objetivo se argumenta la concepción y caracterización políglota del diseño gráfico, para posteriormente centrar la atención en los textos que conforman su significación desde la microsemiosfera al ser investigado, por medio de un corpus documental conformado por la producción académica de los miembros del SIN-CONACYT bajo la especialidad de diseño gráfico, son textos que permiten detectar la interacción de múltiples sistemas, otras disciplinas como la semiótica visual, el arte y la tecnología, que le dan un carácter dinámico y libre al diseño gráfico.

"Design thinking" o el pensamiento del diseño: Entre semiótica y estética

Mario Alberto Morales Domínguez, Profesor, Universidad Autónoma Metropolitana,
México

Palabras clave: Design Thinking, Semiótica, Estética, Iconología, Historia

El “design thinking” ha destacado que existe un tipo de inteligencia particular del diseño. Es decir, la inteligencia del diseño no es equiparable con la que se usa para aprender o desarrollar otras materias. Este trabajo tiene por objetivo desarrollar una teoría en torno al pensamiento del diseño tomando en cuenta sus bases en la semiótica pero llevando la discusión hacia la estética. Defenderemos que si el pensamiento del diseño tiene algo de original, esto se debe a sus vínculos con las formas de creatividad en el arte. Para lograr este objetivo en primer lugar haremos un recorrido histórico de la cultura occidental, para mostrar la forma en que el diseño, en la forma en que fue concebido al final de la modernidad, heredó una concepción racionalista, quedando enmarcado en las discusiones de la semiótica. Posteriormente, rastreamos un enfoque recientemente aludido en las humanidades vinculado con la historia de arte y los estudios iconológicos para mostrar que aquello a lo cual el llamado “design thinking” hace referencia tiene que ver más bien con una lógica de la cultura visual que con la de los signos. En la conclusión propondremos una forma de es posible, no solamente brindar fundamento a la tan socorrida etiqueta actual del “design thinking”, sino pensar al diseño desde un lugar de creatividad e imaginación que permita nuevas formas de concebir el mundo.

"The value of good design": El llamamiento a una historia transnacional e internacional del diseño industrial inclusiva con Colombia y su importancia en la definición de las nuevas rutas del diseño

María Astrid Ríos Durán, Profesora, Escuela de Diseño Industrial, Universidad Nacional de Colombia, Colombia

Palabras clave: The Value of Good Design, Diseño Industrial, Colombia

En el 2019, el MOMA realizó la exposición “The Value of good design”, en la cual, bajo una nueva concepción del good design correspondiente a la sumatoria de funcionalidad y buen gusto, rememoró a los íconos del diseño industrial estadounidense promocionados en las exposiciones “good design” (años 50) e integró otros íconos del diseño del siglo pasado procedentes de otras regiones, como los modelos de la ULM creados bajo otras concepciones como la “Gute Form”. Así, la exposición amplió la mirada a otros territorios y sus diseños representativos. No obstante, lo hizo desde la historia hegemónica del diseño industrial de productos, por lo que obvió una mirada más transnacional e internacional del diseño en la cual se integraran otras regiones como la colombiana. Pero, ¿acaso este no reconocimiento es producto del desconocimiento de las historias locales del diseño en otros territorios como el colombiano? ¿O se debe a la inexistencia de las mismas? ¿Somos responsables en la medida en que desde el aula y desde el diseño seguimos repitiendo la historia hegemónica? ¿No existen ejemplos del “good design” en estos otros territorios? ¿Vale la pena mirar hacia el norte en estos momentos de la historia? Esta ponencia busca presentar una mirada crítica al “good design” estadounidense y dejar para la reflexión aspectos relacionados con la historia del diseño industrial y su importancia en la definición de nuevas rutas del diseño mediante el análisis de fuentes primarias y secundarias que contribuyan a este objetivo.

Criterios de buen diseño: Cambios de paradigma en la práctica del diseño

Noa Real García, Universidad de La Laguna, Santa Cruz de Tenerife, España

Palabras clave: Buen Diseño, Diseño Social, Ética, Gestión del Diseño, Carteles

Esta contribución directamente relacionada con una investigación de tesis doctoral titulada «Criterios de ‘buen diseño’ aplicados a los carteles de fiestas turísticas y tradicionales», está basada en definir una serie de criterios de «buen diseño» universales y contemporáneos, que puedan ser aplicados a cualquier trabajo de diseño. Encajando perfectamente con el tema del congreso, se utilizará una muestra de carteles de fiestas turísticas y tradicionales de las Islas Canarias, España, (cuyos resultados pueden ser extrapolados a cualquier otro proyecto de diseño), a modo de ejemplo, pues en ellos se han detectado graves problemas al no haberse sabido adaptar a los cambios que se han ido produciendo a lo largo de los años en torno al diseño y de manera general en nuestras sociedades. Para ello se tratarán los diferentes puntos que supone el proceso de redefinición que está atravesando el diseño, explicándose entre otros temas el cambio de rol del diseñador, las nuevas técnicas y tecnologías, el diseño social, los principios fundamentales del diseño, la economía circular, el codiseño y todos aquellos aspectos que pueden contribuir a conseguir una mejor gestión y por supuesto unos resultados que permitan un mundo mejor para todos.

El movimiento Lowbrow en el campo del diseño en España

Eva M^a Muñoz, Diseñadora Gráfica Digital, Digitalización de contenidos online, Agencia para la Administración Digital de la Comunidad de Madrid, España

Palabras clave: Contracultura, Lowbrow, Cómic, Toy Art, Surrealismo Pop, Underground

El Lowbrow Art es una práctica artística que algunos colectivos de creadores visuales y artistas comenzaron desarrollando en el contexto urbano, formándose un movimiento accesible y proactivo con la cultura, el arte, el diseño y la sociedad. Este movimiento se presenta como una unión de aquellas disciplinas que parten del arte urbano, el post grafiti, el surrealismo pop o el nuevo pop art. Con este proyecto de investigación se pretende rastrear sus referencias estéticas y culturales y su influencia en diferentes medios gráficos y artísticos a través de las obras de artistas y creadores visuales vinculados a esta corriente artística en España. La metodología general de investigación se estructura en torno a cuatro etapas: recopilación de fuentes documentales escritas y visuales (siglo XX) que estudien la corriente Lowbrow, análisis comparativo de las fuentes seleccionadas como prioritarias; extracción de datos ciertos (hechos, perfiles, obras, entre otros posibles) de interés para la investigación, investigación de los medios de difusión más activos en la divulgación del Lowbrow en España y evaluación de resultados. El objetivo general de la investigación se centrará en demostrar la difusión e impacto del movimiento artístico Lowbrow Art en el diseño español con el estudio de sus referencias estéticas y culturales, manifestadas a través de la obra de artistas y creadores visuales contemporáneos. En la última etapa se espera obtener conclusiones ciertas sobre las causas que condujeron el Lowbrow hasta España y los agentes que resultaron más activos.

Narrativas comunes y fronteras rotas entre arte, artes decorativas, artesanías, diseños y corriente DIY

Sonia Ríos Moyano, Profesora, Historia del Arte, Universidad de Málaga, Málaga, España

Palabras clave: Diseño, Artes Decorativas, Artesanías, Do It Yourself

Esta presentación reflexiona sobre los múltiples objetos que conviven en la sociedad del siglo XXI. Se han identificado cinco categorías para poder establecer relaciones entre esos objetos (arte, artes decorativas, artesanías, diseño y la corriente DIY) las cuales, se corresponden con las variadas tipologías que durante las últimas décadas están conviviendo en nuestro mundo globalizado. Estos objetos generan a su vez nuevos discursos y diálogos entre los grupos sociales a los que se dirigen y que son sus potenciales consumidores. De modo, que partiremos de un enfoque general que parte de la influencia de los objetos artísticos en los de diseño y viceversa, a lo que sumamos esa continuidad de las artes decorativas y las artesanías a gran escala en nuestros objetos contemporáneos. En último lugar, hablaremos sobre los objetos y prácticas surgidos de la corriente DIY, (Do It Yourself) que toma prestado lo que le interesa y la estética que le importa para crear y posicionarse desde el concepto de lo artesanal y único, en un mercado eminentemente industrial. Por extensión, haremos una aproximación a la apropiación y presencia del objeto como símbolo de identidad en la fiesta, desde un rito de paso a algo lúdico, centrándonos en el diálogo entre los objetos de esos bodegones modernos, indispensables en esos atrezos y escenografías de fiestas temáticas, donde la inspiración puede venir desde el arte, el cine, el mundo del cómic, etc., a los más kitsch que se pueda imaginar. Una convivencia interesante entre objetos, gustos, modas y estéticas.

Diseño universal y accesibilidad en experiencias significativas y positivas: La accesibilidad como factor de evaluación de la participación de usuarios

Jennifer Carolina Cruz Barbosa, Universidad Politécnica de Madrid, Madrid, España

Palabras clave: User Experience, Diseño Centrado en el Usuario, Accesibilidad, Evaluación

Uno de los debates actuales relativo a los sistemas de diseño es su accesibilidad. Hay que comprender que esta palabra hace referencia a que cualquier producto o espacio pueda ser utilizado por todas las personas. Para que la accesibilidad se encuentre presente, tenemos una propuesta de diseño exitosa que no involucra esfuerzos físicos, económicos o mentales demandantes. Para lograr esta accesibilidad, que es el primer paso que da cabida al diseño universal, existen ya lineamientos que ayudan a dirigir el diseño tanto digital como tradicional (físico). Entre estos lineamientos encontramos que los diseños deben contar con un tamaño adecuado ergonómicamente, que ofrezcan un uso flexible y que brinden información para la prevención de errores, por mencionar los más importantes. Al lograr la accesibilidad y la usabilidad de los sistemas de diseño, se puede medir una participación equitativa entre los diferentes perfiles de usuarios potenciales. Al ofrecer productos de fácil uso y acceso al público, éste muestra mayor interés y colaboración con ellos. Para medir la participación de los usuarios, existen diferentes técnicas propias del proceso de evaluación del user experience, entre los que se encuentran los puntos de contacto, KPI's y el Net Promoter Score. La accesibilidad y el diseño universal es de importancia primaria al momento de diseñar, ya que si los usuarios tienen complicaciones al utilizar el producto o servicio lo abandonan existirá descontento y estrés. Es primordial que un diseñador sepa no solamente crear diseños, sino también crear experiencias positivas y significativas.

Promoción del diseño centrado en el usuario integrando el ambiente situacional y cultural

Sofía Alejandra Luna Rodríguez, Profesora, Universidad Autónoma de Nuevo León, Nuevo León, México
Gustavo Adolfo Zepeda Aguilar

Palabras clave: Cultura, Generación de Insights, Entorno Situacional, Diseño, Usuario

El presente artículo muestra un método de diseño pedagógico que incrementa el alcance de la investigación dentro del proceso del diseño centrado en el usuario, incluyendo la investigación del contexto en el entorno inmediato para obtener una perspectiva aumentada para el diseño de productos. Este enfoque tiene como objetivo cambiar las nociones generales del rol que tiene el entorno dentro del proceso de diseño, clasificándolo en dos dominios: cultural y situado. Esta dirección abarca al usuario interno, ya que los usuarios interactúan activamente dentro de ambos. Los pasos a seguir del método para ampliar el conocimiento además de la integración de hallazgos generados en la clasificación propuesta del entorno. Un método que apoya el proceso del diseño centrado en el usuario para abordar las ideas por medio del análisis más la interpretación del entorno cultural y situado donde el diseño es usado. Además de un cuestionamiento que considera las características del medio impactado, tanto respecto al usuario como al producto con el que se está en contacto.

El diseño inclusivo en el territorio

Edgar Valencia, Diseñador Gráfico, Diseño Gráfico, Freelance
Sandra Alicia Utrilla Cobos, Docente e investigadora, Centro de Investigación en
Arquitectura y Diseño, Universidad Autónoma del Estado de México, México

Palabras clave: Diseño Inclusivo, Territorio, Sociedad

En la actualidad, la globalización ha permitido que las personas emigren de su lugar de origen, por cuestiones personales o laborales, dando como resultado su intervención en la economía, política, tecnología y en la cultura. El hombre tiene la necesidad de sentirse identificado con su territorio y ser parte de las significaciones que como sociedad han dotado al espacio. Nace el deseo de la interacción con sus semejantes y percibirse parte de ellos, lo que da como resultado la unión de dos culturas y el surgimiento de sociedades que conforman el territorio. El diseñador como ente social debe contribuir al desarrollo y bienestar de la sociedad. Las sociedades actuales son muy complejas, los miembros de la misma contribuyen a que sean de esa forma. Por lo anterior es necesario el Diseño Inclusivo, el cual debe ser visto como la suma del Diseño Incluyente + Diseño Centrado En El Usuario + Diseño Participativo. Se hace un análisis de cada uno para entender su importancia y así poder responder a un territorio para todos. Con esta suma que se propone, se beneficiará a toda la población, sin discriminar y sin excluir a ninguna persona. Con este sistema de diseño se busca la igualdad en la sociedad, en que el objeto de diseño pueda ser utilizado por todos en el territorio.

Método de análisis gráfico y pedagógico para material didáctico en la Enseñanza de Lengua de Señas Mexicana (LSM)

María Angélica Castro Caballero, Profesora Investigadora, Universidad Autónoma de Baja California, Baja California, México

Cynthia Raquel Mendoza Casanova, Profesora, Universidad Autónoma de Baja California, Baja California, México

Claudia Holguin, Universidad de California Riverside, United States

Martha Larissa López Aguilar, Estudiante, Universidad Autónoma de Baja California, Sonora, México

Sofía Reinaga Gonzales, Estudiante, Universidad Autónoma de Baja California, Baja California, México

Eduardo Misael Hernández Miranda, Estudiante, Universidad Autónoma de Baja California, Baja California, México

Palabras clave: Diseño, Material Didáctico, Sordos, Señas Mexicanas, Estructura Relacional, Pedagogías Críticas

En México existe la necesidad de diseñar material didáctico y educativo que refuerce la comprensión de vocabulario técnico de nivel de educación superior. Esto conlleva a conocer las características gráficas que han sido funcionales en los materiales didácticos para niveles básicos de la enseñanza del Español-Lengua de Señas Mexicana (LSM) para Oyentes y Sordos, más difundido que están al alcance del público a nivel nacional. Esta investigación exploratoria y cualitativa tiene como objetivo diseñar un método de análisis de la representación gráfica de la LSM en materiales didácticos y lecto-escritura, desde la composición gráfica fija y en movimiento aunado al enfoque gramatical. Se analizaron 11 piezas de material didáctico: 6 diccionarios impresos, 1 diccionario en video de LSM para Oyentes y Sordos de nivel inicial, 3 libros y un librito de lecto-escritura para la enseñanza del Español para el Sordo, apoyados en las claves de Fitzgerald. El instrumento de análisis es una ficha con una clasificación del material gráfico-visual de las características comunes entre todas las representaciones compiladas. Esto implicó observar al signo en relación a su presentación gráfica desde la geometría, la percepción y la expresión del concepto, niveles que corresponden al modelo teórico Estructura Relacional. Esto colabora definiendo pautas de diseño de

composición que permitan plasmar la seña para que se perciba, reconozca, memorice, se relacione con el significado y se imite a partir del movimiento corporal, presentando así, la LSM de una manera más clara y dirigida a la comunidad de sordos.

Hacia una ciudad de rascacielos ¿Con qué objeto?: Análisis crítico del "boom" de desarrollos verticales en San Pedro Garza García y Monterrey en la última década

José Eduardo Hernández Quiroz, Estudiante, Universidad Autónoma de Nuevo León,
Nuevo León, México
José Manuel Prieto González, Docente Investigador, Universidad Autónoma de Nuevo
León, Nuevo León, México

Palabras: Rascacielos, Monterrey, Arquitectura Espectacular, Hacer Ciudad, Cosmopolitismo

San Pedro Garza García y Monterrey han experimentado en la última década un inusitado fenómeno relacionado con la apuesta por desarrollos verticales de usos mixtos. A menudo se pone el acento en las conquistas de altura, en los logros comparativos con otras ciudades, en los diseños de autor. Y a veces se identifican incluso esos objetos como algo propio de una ciudad cosmopolita. Sin embargo, pocas veces se pregunta la ciudadanía en qué medida contribuyen esos edificios a hacer ciudad, en qué medida su carácter, a menudo “autorreferencial”, se olvida de la ciudad. ¿Qué tipo de debates se tienen en las redes sociales sobre estas construcciones y proyectos? ¿Por qué las reacciones dominantes en esos debates tienden a ser primordialmente emocionales? ¿Dónde quedan los análisis racionales, reflexivos y críticos? El argumento económico, sustentado a menudo en consideraciones relativas a la generación de empleo y riqueza en general, ¿excluye ya cualquier tipo de cuestionamiento o crítica? ¿Las construcciones de esta índole contribuyen a enfatizar visualmente aún más la desigualdad en ciudades ya de por sí bastante desiguales? En un lugar como Monterrey, ¿es el rascacielos una tipología arquitectónica reservada a las élites sociales? ¿Es incompatible esta tipología con la vivienda social? ¿Convierten todos estos rascacielos a Monterrey en una ciudad cosmopolita? En fin, son algunas de las preguntas que proponemos para el debate.

El retorno a casa: Reconfigurando el espacio doméstico desde la producción en diseño de interiores

Victoria Rivas, Jefe de Unidad de Investigación, Fundación Academia de Dibujo Profesional, Colombia

Palabras clave: Post Covid, Salud, Ecología Circular, Agricultura Urbana, Trabajo Remoto

Las medidas de confinamiento adoptado a raíz de la emergencia sanitaria causada por el COVID-19 generaron el movimiento #YoMeQuedoEnCasa. Esto causó una nueva relación de las personas con su entorno más próximo: su hogar. El tiempo en casa se triplicó y este se volvió el nuevo espacio vital para todo: vida familiar, social, laboral, deporte, ocio y recreación; todas conviven en un mismo lugar. Esto lleva a reconfigurar el espacio doméstico, no sólo a raíz de nuevas medidas de bioseguridad, sino también para que las nuevas rutinas de interacción en casa cuenten con espacios idóneos. El confinamiento obliga a que haya mayor interés por mantener un estado físico y mental saludable. El hogar se ha convertido en un santuario y se buscan nuevos espacios saludables para disfrutar en casa. De la mano de esto, la exploración de soluciones técnicas enfocadas hacia la aplicación de principios de la economía circular que propendan hacia la reducción de residuos sólidos sigue siendo una necesidad. Por otro lado, la naturaleza en casa se anhela más que nunca: poder disfrutar del exterior en el interior, ya que se reducen los tiempos fuera de casa. Adicionalmente, las dinámicas laborales han cambiado y el trabajo ha migrado al hogar. Se presentan los resultados del proyecto de investigación formativa bajo el título de esta ponencia, los cuales han explorado las nuevas tendencias del diseño de interiores enfocados hacia el bienestar de un usuario que permanecerá bastante en casa.

La identidad cultural, valor diferencial en proyectos de Diseño

Daniela Velázquez, Docente, Universidad Autónoma del Estado de México, México

Palabras clave: Diseño, Identidad cultural, Valor diferencial

A partir de los principios de la Economía Naranja, la cual fundamenta la transformación de ideas en bienes y servicios creativos, el papel del Diseño implica un ejercicio consciente que propicie la investigación etnográfica y documental previo al proceso de diseño, en ello encontrará los valores culturales y sistemas de conocimiento de un grupo determinado, arrojando así, elementos directrices en la conceptualización y materialización de objetos bidimensionales o tridimensionales. México, es una potencia cultural, sin embargo, aún son predominantes las visiones tradicionales y limitadas sobre las formas de generar riqueza y muestra clara son trabas ideológicas que impiden ver las actividades creativas como un bien económico, por ello, es necesario cambiar la forma de ver la cultura, iniciando por la comprensión del diseño de proyectos culturales lo cual implica su definición, planeación y desarrollo de habilidades en el equipo de trabajo para atender su administración y comunicación. Los beneficios que genera la atención e inmersión de la cultura en proyectos de diseño son entre muchos otros la generación de valor y riqueza, la construcción de empleos y el impacto social. Cuando los atributos intrínsecos de un grupo determinado se atañen a un producto, éste intangible representa un valor diferencial que va desde lo estético, espiritual, social, histórico, simbólico y/o de autenticidad.

La importancia del diseño en el desarrollo de productos con valor agregado en las Mipymes: Caso de estudio Mipymes de la Zona 9 del DM de Quito (Ecuador)

Dely Bravo Donoso, Estudiante, Universidad Politécnica de Valencia, España

Palabras clave: Diseño, Gestión del Diseño, Innovación, Mipymes, Valor Agregado

Se evidencia la importancia del diseño en el desarrollo de productos y procesos innovadores. El diseño es una herramienta que beneficia a la competitividad y el funcionamiento de una empresa; sin embargo, se desconoce el potencial que otorga el diseño en una organización, especialmente las pequeñas empresas, que carecen de conciencia respecto al impacto que la inversión de diseño puede tener en su desempeño. En Ecuador, se evidencia que no existe una cultura de diseño; los productos que se realizan en el país muchas veces se limitan a la réplica, lo que ha desfavorecido al desarrollo de la disciplina y ha ocasionado que sea subvalorada, mal remunerada y poco empleada especialmente en las micro y pequeñas empresas. Se ha realizado una investigación cualitativa basada en el diseño, la gestión y la innovación. El estudio se fundamentó en la inducción y hace énfasis en la validez de las búsquedas por medio de la proximidad a la realidad empírica, lo que permite retroalimentar el análisis bibliográfico realizado. El estudio muestra el aporte activo del diseño dentro de la empresa y la sociedad, y pone en evidencia la necesidad imperante de involucrar un diseñador en la estructura organizacional de las empresas a fin de mejorar los productos desde una óptica de diferenciación e innovación que genera valor agregado.

Proceso de innovación en una empresa de base tecnológica mexicana como mejora de su competitividad

Fernando Carranza Díaz, Tecnologías Naturales Conwetlands, Sinaloa, México
Rosa Iris Moreno Montemayor, Universidad Autónoma de Nuevo León, Nuevo León,
México

Palabras clave: Proceso de Innovación, Empresas de Base Tecnológica, Competitividad Empresarial

Las empresas de base tecnológica (EBT) son organizaciones pequeñas y medianas que se caracterizan por ofrecer productos y servicios con alto contenido tecnológico y que además extienden su oferta de mercado con base a la innovación; sin embargo, la gestión de los procesos de innovación aplicados en las mismas, hoy por hoy es difícil de comprender, especialmente en las EBT que aspiran entrar a mercados altamente competitivos. El presente trabajo tiene como propósito identificar los factores que permiten los procesos de innovación en las EBT mexicanas y su relación con la mejora de su competitividad. La revisión teórica llevada a cabo encontró diversos conceptos que fundamentan el diseño de los instrumentos de investigación. La implementación de dichos instrumentos se realizó en EBT pertenecientes al sector de servicios y manufactura, para así posteriormente exponer los resultados y conclusiones en futuras publicaciones.

Gráfica champetúa: Hibridaciones en la producción de identidad visual en el Caribe colombiano

Manuel Nieves, Estudiante, Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, Colombia

Palabras clave: Identidad, Champeta, Música, Caribe, Hibridación, Carteles, Vinilos, Cartagena

Esta investigación estudia las carátulas de vinilos de Champeta y carteles picoteros, dos expresiones gráficas derivadas del fenómeno champetúo en la ciudad de Cartagena (Colombia). Esto se lleva a cabo con con el propósito de evidenciar de qué manera se constituyó una identidad para el género Champeta desde lo visual a través de procesos de hibridación.

Patrones del proceso creativo en el perfil profesional del diseñador gráfico, hacia un diagnóstico con soluciones: Descripción de un proyecto de investigación

Rosa Elizabeth Cisneros Ríos, Estudiante, Universidad Autónoma de Nuevo León, Nuevo León, México

María Eugenia Flores Treviño, Subdirectora de Posgrado y Coordinadora de Investigación de la Facultad de Filosofía y Letras (UANL), Universidad Autónoma de Nuevo León, Nuevo León, México

Karina Gabriela Ramírez Paredes, Docente, Universidad Autónoma de Nuevo León, México

Palabras clave: Diseño Gráfico, Diseñador Gráfico, Innovación, Proceso Creativo, Propuesta Educativa

El presente estudio busca conocer los patrones que existen y por los cuales el diseñador gráfico obstaculiza o fomenta su proceso de creación, a partir de una investigación previa enfocada en la estimulación de la creatividad para mejorar el desempeño laboral del diseñador gráfico. Al mismo tiempo, el proyecto en construcción intenta establecer, por medio de un diagnóstico, la relación dinámica existente entre el proceso de creación y el diseñador gráfico a través de su formación, concepción y práctica para crear una propuesta educativa con el fin de aprovechar los resultados para fortalecer la perspectiva sobre el proceso creativo, así como mejorar la capacidad creativa e innovadora y, con ello, el perfil profesional del diseñador gráfico. Además se pretende generar un impacto favorable al contribuir tanto en el estudio científico e imaginario sobre el diseño como en su aportación a la sociedad, debido a que su alcance enriquece el entorno en el que nos encontramos día a día y trasciende en la comunicación visual que nos rodea.

Incidencia de pestañas y aleros en la transferencia y concentración de energía en el ladrillo hueco multiperforado y bloque H10 en arcilla cocida: Estrategia de sombreamiento en muros de mampostería tradicional

Andrea Paola Colmenares Uribe, Arquitecto Diseñador, Centro de Pensamiento, Área Metropolitana de Cúcuta AMC, Norte de Santander, Colombia

Carmen Xiomara Díaz Fuentes, Universidad Francisco de Paula Santander, Norte de Santander, Colombia

Jorge Sánchez Molina, Docente e Investigador, Departamento de Química, Universidad Francisco de Paula Santander, Norte de Santander, Colombia

Palabras clave: Aleros, Arcilla, Ladrillos, Eficiencia Energética, Sombra

Las protecciones solares en climas cálidos son fundamentales para mitigar las ganancias térmicas a causa de la incidencia solar directa sobre envolventes de edificaciones. Sin embargo, la mayoría de diseños de productos en arcilla cocida no considera la generación de sombras mediante aleros y pestañas para contrarrestar el impacto de la carga solar. El objetivo es analizar la incidencia de pestañas y aleros en la transferencia y concentración de energía del ladrillo hueco multiperforado y el bloque H10 en arcilla cocida, estandarizados en Norte de Santander. La metodología contempla la modificación de las superficies exteriores de los elementos constructivos seleccionados en dibujo bidimensional y tridimensional realizados en AutoCAD. Posteriormente, la validación térmica simula el comportamiento de distribución de temperaturas y concentración de energía en productos tradicionales y modificados, bajo condiciones climáticas de San José de Cúcuta (Colombia) a través del método de elementos finitos en ANSYS. Por último, se analiza la relación entre las temperaturas y la concentración de energía en las zonas sombreadas por aleros y pestañas. Los resultados indican que la reducción de las superficies interiores varía entre 2.73°C y 4.76°C en comparación con los productos referentes, mientras que las superficies exteriores presentan un comportamiento discrepante entre las tipologías estudiadas, porque aumenta 1.95°C en el ladrillo multiperforado y disminuye hasta 7°C en el bloque

H10. La consideración de sombreado de unidades constructivas es una estrategia pasiva para el mejoramiento del rendimiento del producto. Además, implica innovación y desarrollo tecnológico de la industria cerámica de Norte de Santander.

Estrategias pasivas para amortiguar la transferencia de calor en envolventes arquitectónicas en regiones de clima tropical cálido: Criterios de diseño para ladrillos huecos en arcilla cocida

Carmen Xiomara Díaz Fuentes, Universidad Francisco de Paula Santander, Norte de Santander, Colombia

Jorge Sánchez Molina, Docente e Investigador, Universidad Francisco de Paula Santander, Norte de Santander, Colombia

Andrea Paola Colmenares Uribe, Centro de Pensamiento, Área Metropolitana de Cúcuta AMC, Norte de Santander, Colombia

Palabras clave: Criterios, Arcilla, Ladrillos, Eficiencia, Producto

Las edificaciones demandan altas cargas de energía para la regulación de temperaturas al interior de los espacios. Las soluciones de diseño exigen una compensación a través de estrategias sostenibles que minimicen los impactos sobre la calidad de vida de los usuarios. Los principales enfoques de estudio tratan sobre el desarrollo de fachadas gestionables capaces de responder ante variables específicas del entorno gracias al empleo de sistemas de cámaras de aire ventiladas, capas vegetales, dispositivos de sombreado, entre otros. A pesar de que los avances tecnológicos en este campo representan un gran paso a la sostenibilidad, el alcance a estos servicios se mantiene limitado por altos costos de inversión para instalación y mantenimiento en el ciclo de vida útil. Para este trabajo fue necesaria la revisión detallada de investigaciones que abordan las propiedades físico-térmicas de los materiales de fachada desde su color, forma y sistema constructivo. La interpretación de esta información permitió relacionar campos de estudio de diferentes disciplinas y concluir criterios de diseño para una pieza aislante para mampostería, gracias a su innovación formal. Los criterios se clasifican según la función, adaptación y fabricación. Adicionalmente a las pautas definidas en cada categoría, se recomienda complementar la fase creativa con simulaciones para evaluar los flujos de calor y mejorar el comportamiento de cada ejercicio propuesto. Los resultados de esta investigación generan conocimiento para la practicidad

del diseñador, además de guiar el proceso de diseño, amplia las consideraciones sobre el aislamiento térmico desde la arquitectura y sus consecuencias en el entorno.

Diseño, teorías y fechorías Interpretación sesgada de textos ajenos al diseño pero que hablan de diseño por alguien que solo sabe de diseño

Jorge Fragua Valdivieso, Doctorando, Universidad Complutense de Madrid, Madrid,
España

Palabras clave: Diseño Adorno, Teoría, Maldonado, Müller Brockman, Bonsiepe, Arte, Diseñador

Para este congreso donde se analizan las prácticas del diseño, parece interesante rescatar algunas de las teorías estéticas de la segunda mitad del siglo pasado. Utilizando principalmente la Teoría Estética de Th. W. Adorno, se pretenden analizar algunos de los puntos que más se repiten y repiensen en nuestro mundo creativo: ¿Arte o diseño? ¿De dónde surge el diseño? ¿Forma o contenido? ¿Cuál es el valor del diseño? ¿La retícula como elemento de ordenación? ¿Diseñadores, los nuevos técnicos del siglo XXI? De este modo, se pretenden abordar textos clásicos ajenos a nuestra disciplina, desde un punto de vista puramente orientado hacia nuestro universo creativo. Analizando de forma crítica lo propuesto, no solo por el incompleto texto de Adorno, utilizado como nexo común, sino por otros clásicos teóricos del diseño como Tomás Maldonado, Bonsiepe, Müller-Brockman, etc. Así, además de intentar dar una interpretación de los textos y una respuesta ciertamente sesgada a las preguntas que se proponen, se enfatiza en la necesidad teórica del diseño como disciplina humanística que abarca y desborda su actividad. Y que, por lo tanto, hace necesaria la salida de la misma.

Competencias digitales en la Educación Superior: Todos somos digitales

Martha Cecilia Torres López, Docente de Planta, Diseño Digital y Multimedia, Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca, Colombia

René Valera Sierra, Docente, Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca, Bogotá, Colombia

Palabras clave: Competencias Digitales, Educación Superior, Disciplinas, Diseño

El propósito principal de la investigación es aportar una concepción curricular integral para el proceso de formación de las competencias digitales de los jóvenes en la Educación Superior, con bases en fundamentos epistemológicos, pedagógicos y curriculares, que oriente su diseño, dinámica y evaluación, y contribuya a su desempeño profesional. La propuesta del Modelo Curricular Integral hace énfasis en las particularidades de las competencias digitales, teniendo en cuenta que “el sistema educativo tiene que prepararse en todos sus niveles para un mundo en que se anticipa que, hacia 2030, un porcentaje muy alto de las ocupaciones que tendrán los humanos no han sido inventadas todavía” (IFTF, 2018). La actual sociedad 4.0, enmarcada en la modernidad líquida de Bauman, se centra en la relación del ser humano con las tecnologías de la información y la comunicación, poniendo como centro a la industria, lo que conlleva a que los “habilitadores digitales” cobren alto protagonismo, puesto que son los que hacen posible esta transformación digital. El mundo en la segunda década del siglo XXI se mueve alrededor de esta industria, cada vez más necesitada de desarrollo, más aún con la abrupta e inesperada diseminación global del virus SARS-CoV-2 en el año 2020, que ha implicado una emergencia en el desarrollo de los habilitadores digitales para todo tipo de industrias, y por tanto, ha requerido la formación en tiempo récord de profesionales capaces de asumir este nuevo reto en todas las disciplinas.

Fundado en 2007, el Congreso Internacional de Principios y Prácticas del Diseño pone a su disposición un foro donde se exploran los significados y objetivos connaturales al diseño. Partiendo desde planteamientos tanto profesionales como disciplinares, la red correspondiente aborda una gran variedad de cuestiones; en aras de construir un diálogo, de naturaleza transdisciplinar, que abarque la amplia gama de paradigmas y prácticas inherentes al diseño

El Congreso Internacional de Principios y Prácticas del Diseño se fundamenta en cuatro pilares clave: internacionalismo, interdisciplinariedad, inclusión e interacción. Concurren a la sede desde insignes eruditos hasta académicos emergentes, provenientes desde todos los rincones del planeta y representantes de una heterogeneidad de disciplinas y perspectivas que abarcan un amplio espectro. La gran variedad, en cuanto a tipos de sesión y modalidades de presentación que pone a su alcance, ofrece múltiples oportunidades para estimular el debate sobre las cuestiones fundamentales y consustanciales a este ámbito de estudio, y propicia el establecimiento de relaciones con académicos que proceden de culturas y áreas temáticas de diversa índole.

