

XIV Congreso Internacional sobre
Principios y Prácticas del Diseño

“Abogacía en Diseño: compromiso, participación y acción”

11–13 de noviembre de 2020 | congreso virtual

www.El-Disenio.com
www.facebook.com/PrincipiosYPracticasDelDiseno
@designpap | #ICDPP20



Libro de resúmenes

Fourteenth International Conference on Design Principles & Practices
<https://designprinciplesandpractices.com/>

First published in 2020 in Champaign, Illinois, USA
by Common Ground Research Networks
www.cgnetworks.org

© 2020 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 and Brittani Musgrove

XIV 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

© 2020 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 soporte@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

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 A. Quero H., Common Ground Research Networks, EE.UU

Índice de resúmenes

Sesiones paralelas	8
Juegos Lúdicos Mi Bosque Protector La Prosperina: Diseños de Juegos Lúdicos para el aprendizaje de la biodiversidad del Bosque Protector La Prosperina (BBP) en niños de 8 a 9 años.....	10
Enfoque académico para el diseño e ingeniería como modelo para la enseñanza de estrategias ecosustentables	11
Del patrón al modelo: Recomposición de bordes desde el diseño de patrones urbanos .	12
RV, RI Y RA como herramienta para impulsar la creatividad en la etapa temprana del diseño arquitectónico	13
Economía circular: Exploraciones conceptuales y metodológicas para la sostenibilidad en el diseño.....	14
Ética del diseño (Un compromiso pendiente en la formación profesional): Análisis crítico sobre la ética en la estructura curricular de planes de estudio a nivel profesional, casos de Latinoamérica	15
Propuesta crítica para el diseño visual desde la Gestión Estratégica y la Economía Creativa en pro de la innovación social: El diseñador inmerso en ambientes acelerados (Sectores públicos de Comunicación Social).....	16
Diseño y comunicación para el desarrollo: Hacia el logro de los ODS	17
Diseño de objetos lúdicos que difundan la literatura infantil: Literatura infantil local...	18
Diseño de productos lúdicos que ayuden al aprendizaje de rutinas: Hábitos de orden en niños de las edades de 4 a 7 años	19
[[[18.10.19/.cl/¡*!DNO<art>]]]· El estallido social en Chile: Un despertar de las potencialidades del Diseño decodificador de normas omnicomprensivas en el ámbito del Derecho	20
El diseño digital en la Semana Santa	21
Diseñando diseñadores: Apuntes sobre una experiencia concreta	22
Diseño, afiche y teatro: El caso del teatro de la Pontificia Universidad Católica de Chile	23
La responsabilidad del diseñador: Análisis desde la responsabilidad por productos y la publicidad.....	24
El cómic como estrategia pedagógica para el pensamiento crítico: Lectura del contexto de Medellín.....	25
Centro y periferia: Vivienda prioritaria en el ordenamiento territorial del municipio de Popayán (Colombia).....	26
Diseño urbano e interdisciplinariedad: La cualificación del espacio público	27
Fibras naturales en los materiales plásticos compuestos.....	28

El biodigestor como generador de gas metano y su inclusión en el diseño de productos domésticos.....	29
El Flat-Pack y el Cad-Cam utilizado en el diseño mobiliario modular Sala de Exteriores	30
Diseño de un artefacto para subir y bajar escaleras para reducir el esfuerzo.....	31
Adaptación electrónica de juguetes para personas discapacitadas motores.....	32
Construcción de una propuesta de abordaje sobre la tecnología desde el diseño: Caso de estudio de análisis del indumento militar del ejercito colombiano entre 1886 y 1899 desde una perspectiva tecnológica	33
Estrategias culturales en branding.....	34
El diseño Industrial como aporte sostenible a la venta y exhibición de productos agrícolas dentro de la plaza de mercado El Potrerillo (Pasto, Nariño, Colombia).....	35
Retórica visual de la Identidad visual corporativa: Una mirada al diseño gráfico comercial de la Zona Rosa de Bogotá.....	36
Rediseño de marca y la apreciación de los lectores en la exposición de contenidos del diario "La Prensa" de la ciudad de Riobamba – Ecuador.....	37
Realidad aumentada como recurso educativo aplicado a la enseñanza de las culturas precolombinas asentadas en el Parque Arqueológico Pumapungo	38
Presencia y ausencia digital: Diseño de la corporalidad en los medios digitales.....	39
Diseño industrial al servicio de la calidad de la enseñanza para la paz en Colombia: Reconocimiento de las implicaciones sociales del diseño desde la práctica formativa del diseñador industrial	40
Diseño participativo como estrategia inclusiva y democrática en la educación ambiental: Caso de estudio del Programa Bosque Protector "La Prosperina".....	41
Del saber hacer al saber: Transformando el modelo pedagógico universitario del diseño gráfico	42
La formación de una nueva cultura pedagógica en el diseño gráfico: Contexto mexicano	43
Diálogos entre el diseño y el arte. Uso de lo artístico con fines mercantiles.....	44
Del cerebro al corazón: Una imagen de diseño que llega a su destino	45
Las competencias profesionales y el objeto en diseño industrial como parte de la formación del diseñador en Cuba.....	46
Ambientes alfabetizadores para la zona escolar 055 de Villa Juárez, Sonora (México): Diseño de material didáctico para escuela primaria rural	47

Sesiones Paralelas

Una mirada al interior: Procesos creativos en los estudios de diseño de Cali

Diana Lozano Arias, Pontificia Universidad Javeriana de Cali, Colombia
Andrea Lucía Medina Gómez, Pontificia Universidad Javeriana de Cali, Colombia
Juliana Pino Mesa, Pontificia Universidad Javeriana de Cali, Colombia

Palabras clave: Procesos, Metodologías, Métodos, Colaborativo, Participativo, Local

Cali es fundamental para el desarrollo económico del Valle del Cauca. Datos sobre la producción regional, destacan los sectores de la confección, el textil y la producción cinematográfica en la industria y la cultura de la ciudad. Además, los intentos del posicionamiento del diseño nacional exploran nuevos espacios como Cali-Creativa, Festival de diseño del Pacífico, Hoy es diseño y Entre-diseño, eventos realizados por la industria y la academia, respectivamente. Vélove, Cactus y Cuántika, casos de estudio, son caracterizados por su especialidad, trayectoria y estructura metodológica, pues permitirán reconocer el diseño local y su identidad. La metodología se definió mediante una actividad de diseño colaborativo con los equipos de trabajo. La recopilación, la observación y el análisis de la información sobre los procesos creativos en los estudios de diseño, permitieron entender las formas propias del hacer y pensar en y a través del diseño. Los resultados se definen como un sistema gráfico representativo de los entornos creativos y metodológicos del diseño propio y local, con el fin de comunicar diseño (para diseñadores, empresarios y otras disciplinas) mediante sus distintas intervenciones en la empresa en la producción de ideas y el desarrollo de productos y servicios.

Juegos Lúdicos Mi Bosque Protector La Prosperina: Diseños de Juegos Lúdicos para el aprendizaje de la biodiversidad del Bosque Protector La Prosperina (BBP) en niños de 8 a 9 años

Sandra Paola González Camba, Profesora, Escuela Superior Politécnica del Litoral,
Ecuador

Lisette Solange González, Profesora, Escuela Superior Politécnica del Litoral, Ecuador
Andrea Yolanda Pino Acosta, Ecuador

Palabras clave: Diseño Visual, Aprendizaje, Juego, Sostenibilidad, Producto

El Bosque Protector La Prosperina (BPP) está ubicado en la ciudad de Guayaquil. Resguarda un área rica en biodiversidad. En los últimos años, los recursos naturales del bosque fueron utilizados sin criterio de manejo sostenible. Como consecuencia, se están perdiendo las áreas verdes y haciendo que los animales que habitan allí estén en peligro de extinción. Desde su declaración en 1993 como Bosque Protector, la Escuela Politécnica del Litoral trabaja en planes para la conservación y manejo sustentable de la biodiversidad. Uno de estos planes es dar a conocer la riqueza de este bosque por medio de proyectos comunitarios universitarios que ayuden a las nuevas generaciones a conservar y cuidar el ecosistema del bosque. Por lo cual el siguiente proyecto busca dar a conocer a los niños, por medio de materiales concretos, la flora y fauna del bosque que los rodea, creando juegos didácticos que sean llamativos para las edades de los niños y, a la vez, educativos para ser utilizados en las aulas de clase. Para la realización de este proyecto participaron estudiantes de diseño gráfico e ingenierías. El proceso del diseño de los juegos se basó en la teoría de Piaget, conforme a la que se establecieron las siguientes fases: Primera fase (Definición-Investigación). Segunda fase (Ideación-Prototipo). Tercera Fase (Implementación-Evaluación), dando como resultado el juego “Explorando mi Bosque”.

Enfoque académico para el diseño e ingeniería como modelo para la enseñanza de estrategias ecosustentables

Álvaro Céspedes, Universidad Técnica Federico Santa María, Chile

Palabras clave: Economía Circular, Ecodiseño, Ingeniería Verde, Economía Material, Mapa Inglehart Wezel

Actualmente y como una forma de ser proactivo en el ámbito medioambiental es esencial que los programas educativos en diseño e ingeniería, o que aborden temáticas relacionadas con el desarrollo de productos o servicio, tengan consciencia de factores tales como el cuidado de los ecosistemas, sustentabilidad económica y la sostenibilidad en la industria y el consumo. En Chile, el proceso educativo es lento para estas variables, dadas las características establecidas en los valores sociales (mapa Inglehart-Welzel) que tienen relación a los valores en la dimensión racional. Estos pueden impactar en lo relativo a la formación de requerimientos de diseño o ingeniería que sean amigables con medio ambiente o cuando se consideran aspectos de economía material. Es por ello que para las nuevas generaciones que actualmente cursan estudios de pregrado (generación Z, diccionario en línea Merriam-Webster) se pretende generar un modelo educativo en torno al diseño e ingeniería que sea eficiente y eficaz en países pertenecientes al OCDE que se mueven en las dimensiones tradicionales más que en dimensiones racionales, normalmente correspondientes a países latinoamericanos como Chile y México. Este estudio pretende generar un modelo de toma de decisiones estrategias educativas que mediante machine learning brinde respuestas satisfactorias para el cambio de paradigma actual en la educación en torno al ecodiseño e ingeniería verde y lean manufacturing.

Del patrón al modelo: Recomposición de bordes desde el diseño de patrones urbanos

Fabián Aguilera, Investigador, Universidad Católica de Colombia, Bogotá, Colombia

Palabras clave: Planificación Urbana, Desarrollo Urbano, Frontera, Límite Territorial, Diseño Urbano, Suburbios

Los procesos de urbanización sobre las zonas de borde, de la ciudad latinoamericana, demandan planteamientos estratégicos que respondan a la ocupación informal e irregular sobre las periferias de la ciudad, y al estudio de patrones urbanísticos que, desde las condiciones de expansión territorial, el crecimiento suburbano y la ocupación del suelo, pueden demostrar un proceso de planificación estratégica. El estudio de conceptos como “borde”, “límite” y “frontera”, conducen a la diferenciación territorial, y demuestra que los asentamientos clandestinos dependen de condicionantes como la escala, la accesibilidad o la proximidad a ciertos límites de difusión. Estas conformaciones urbanas de la periferia, encuentran respaldo en revisiones previas llevadas a cabo por Janoschka (2002) y Borsdorf (2003), quienes analizan los modelos de algunas ciudades desde su proceso de transformación. El objetivo está en diseñar patrones urbanísticos que respondan al proceso natural de ocupación del borde de la ciudad latinoamericana.

RV, RI Y RA como herramienta para impulsar la creatividad en la etapa temprana del diseño arquitectónico

Delma Rocha, Universidad del Atlántico, Colombia
Carlos Augusto Rengifo Espinosa, Universidad de la Costa, Colombia
Esperanza Torres, Profesora, Universidad de la Costa, Colombia
Jesús Anaya, Estudiante, Universidad de la Costa, Colombia
Pascual Aguirre, Estudiante, Universidad de la Costa, Colombia

Palabras clave: Realidad Virtual, Diseño, Educación, Arquitectura

La función primordial de las facultades de arquitectura es formar profesionales a través de sus planes de estudio, que establecen los objetivos, contenidos y metas acorde a las necesidades y demandas del país. Es conveniente mencionar que existen otras formas de generar conocimiento. Es así como con el apoyo de las tecnologías, de la información y comunicación, se pueden implementar instrumentaciones metodológicas que ayuden a solucionar problemas de manera sencilla y fácil. La realidad virtual busca utilizar una nueva forma de trabajar la realidad utilizando mundos inmersos a través de simulaciones como acciones formativas con el fin, no sólo de enriquecer la utilización de dicho mundo, sino el fortalecimiento de la actividad de aprendizaje con una metodología de aprender jugando, aprender haciendo, y aprender construyendo. En la actualidad, con ayuda de estas nuevas tecnologías desarrolladas con base en las plataformas de realidad virtual se intenta derribar las barreras que existen entre el mundo real y un mundo totalmente perceptivo e irreal, de modo que se pueda ofrecer un sinnúmero de posibilidades que permitan generar nuevas experiencias dentro del proceso de aprendizaje, permitiendo que se logre potencializar las capacidades de los estudiantes. Teniendo en cuenta la línea gruesa de formación en el programa de arquitectura, se aprecia en los métodos actuales la utilización de las composiciones volumétricas, las cuales comienzan a evolucionar dentro de las etapas del diseño arquitectónico.

Economía circular: Exploraciones conceptuales y metodológicas para la sostenibilidad en el diseño

Victoria Rivas, Fundación Academia de Dibujo Profesional, Colombia

Palabras clave: Economía Circular, Diseño de Interiores, Sostenibilidad

Se está pasando por una crisis medio ambiental, los recursos naturales se han disminuido y el incremento de residuos generados por el hombre supera la capacidad de gestión de los mismos. Los diseñadores tienen el privilegio de crear productos nuevos para el consumo, tienen la responsabilidad de determinar qué sucederá con ellos cuando su ciclo de vida haya finalizado, buscando que estos no se conviertan en basura. Se debe discutir cómo se puede dejar a un lado el ciclo lineal de los productos de diseño y que estos se retornen al ciclo de vida del mismo. Desde el proyecto se busca proponer una metodología de diseño para el desarrollo de productos y soluciones espaciales que no impacten el medio ambiente al final de su ciclo de vida. Esta es una investigación que aplica tanto técnicas cualitativas, dadas desde el análisis de las experiencias que hayan asociado la economía circular en el programa Técnico profesional en Producción de Diseño de Interiores en la Fundación Academia de Dibujo Profesional, como cuantitativas frente a la sistematización de proyectos y productos circulares que se implementen en el ejercicio de diseño. El proyecto aborda cuatro momentos para su desarrollo: 1) Sensibilización desde la conceptualización de los principios de la economía circular en el desarrollo de los proyectos de aula. 2) Sistematización de experiencias de diseño aplicando conceptos de la economía circular. 3) Definición y formulación de propuesta metodológica para el diseño de propuestas circulares. 4) Implementación y aplicación de método y sistematización de resultados.

Ética del diseño (Un compromiso pendiente en la formación profesional): Análisis crítico sobre la ética en la estructura curricular de planes de estudio a nivel profesional, casos de Latinoamérica

Alma Elisa Delgado Coellar, Profesora, Universidad Nacional Autónoma de México, México

Palabras clave: Educación, Currículo, Diseño, Ética

La ética interviene en todos los niveles de la conducta humana, implicada en los procesos de socialización. La educación ética es sustancial en tanto que contribuye a la formación integral del hombre, a la humanización del mismo, haciendo explícitos todos los valores que entran en juego entre actores y procesos sociales. La ética en el diseño, rebasa la aparición de una asignatura aislada en los planes y programas de estudio para la formación profesional del diseño (como se ha considerado hasta el momento). Es un tema central en la agenda educativa internacional por la urgente necesidad de generar una actitud reflexiva y crítica de relaciones entre el profesional y los problemas actuales, no solo de la disciplina del diseño, sino del contexto global (escasez de recursos, desigualdad, pobreza, etc.). Los planes y programas de estudio no contemplan (o lo hacen de manera aislada, optativa y con poco valor curricular y trascendencia) las asignaturas de ética para el diseño, enfocándose en aspectos del ejercicio y la conducción disciplinaria (en caso de existir en un currículo), dejando de lado el compromiso del diseñador por transformar su realidad a partir del conocimiento, asimilación y manifestación de temas tales como educación para la paz, respeto a los derechos humanos, igualdad, desarrollo sostenible, desarrollo comunitario, etc. Todos ellos temas transversales a la ética profesional y humana que deben abordarse en y desde el diseño.

Propuesta crítica para el diseño visual desde la Gestión Estratégica y la Economía Creativa en pro de la innovación social: El diseñador inmerso en ambientes acelerados (Sectores públicos de Comunicación Social)

Alma Elisa Delgado Coellar, Profesora, Universidad Nacional Autónoma de México
Daniela Velázquez, Docente, Universidad Autónoma del Estado de México, México

Palabras clave: Diseño, Innovación Social, Gestión Estratégica de Proyectos, Economía Naranja, Ética

El diseñador es un profesional que hoy en día está inmerso en sectores de alta incertidumbre como lo son las instituciones públicas. Los procesos acelerados en la construcción de comunicación visual responden en su mayoría a soluciones emergentes ante la vertiginosidad de los contextos, ambientes dinámicos, precipitados e interpolados, que además disponen de recursos limitados para el proceder profesional, desestabilizando con ello, por un lado, el planteamiento conceptual; por otro, el proceso de ejecución del objeto de comunicación visual, lo que a su vez repercute directamente en la aceptación y/o pertinencia del mensaje que se brinda al destinatario. En este caso particular, la información que recibe la sociedad puede generar una respuesta de rechazo, demanda o confusión ante el producto de diseño visual. Es por ello que el diseñador, si bien desarrolla un discurso, debe concluir en un objeto formal terminativo que de correspondencia a la realidad del colectivo social al que se dirige, priorizando por ende la atención metodológica bajo una visión sistémica e inclusiva de principios directrices de otras áreas de conocimiento, como las correspondientes a la Gestión Estratégica y a la Economía Naranja. Dicha visión incita una postura analítica que busque (desde el proceder gráfico inmerso en instituciones públicas) la innovación social y la optimización de procesos a través de la multidisciplinaria, el actuar colaborativo y la postura ética como directriz, lo que favorece la concienciación del verdadero sentido en el ejercicio profesional.

Diseño y comunicación para el desarrollo: Hacia el logro de los ODS

Alma Elisa Delgado Coellar, Profesora, Universidad Nacional Autónoma de México,
México

Evelyn Marlene Núñez González, Coordinadora de Políticas Públicas, Campañas, El Poder
del Consumidor, México

Palabras clave: Agenda 2030, Promoción, Comunicación, Diseño, Desarrollo

La Agenda 2030 nos hace un llamado para mejorar, mantener y sostener a las personas, al planeta y la paz. Con el eslogan “Que nadie se quede atrás” 193 estados asumieron en 2015 el compromiso de trabajar en alianzas multiactor para el logro de los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible. Bajo este marco, la comunicación y el diseño son herramientas importantes para avanzar en el compromiso público, la participación ciudadana y la movilización en campañas de promoción, considerando que hoy en día más del 50% de la población mundial vive bajo la línea pobreza. Una de las principales ventajas de utilizar la comunicación y el diseño como herramientas para la promoción e incidencia es el alto impacto e influencia que se logra a través de una campaña en medios para comunicar el problema, las causas y propuestas de solución. A pesar de que un número importante de profesionales de la comunicación y el diseño prefieren desarrollarse en el campo del mercadeo, la publicidad y el fotoperiodismo, cada vez es más común que las generaciones jóvenes tomen ventaja de su creatividad y de las aplicaciones y medios digitales para generar información en versiones cortas y amigables, llamando a la acción en favor de la justicia social, la defensa y la recaudación de fondos. Por ello, el diseño y la comunicación al igual que otras ciencias exactas y sociales se alineen a la Agenda 2030, trabajando hombro con hombro para el alcance de las metas globales.

Diseño de objetos lúdicos que difundan la literatura infantil: Literatura infantil local

Andrea Dávila, Universidad del Azuay, Ecuador
Alfredo E. Cabrera Chiriboga, Profesor, Universidad del Azuay, Ecuador

Palabras clave: Emocional, Cromática, Sensorial, Literatura, Imaginación, Creatividad, Interacción, Distractor

Actualmente, los niños no se encuentran muy relacionados con lectura. Los medios actuales o digitales son distractores de la atención del niño. Para este proyecto se analiza cómo el diseño de objetos junto a la literatura infantil plantea alternativas que involucren el interés por la lectura, por medio de elementos lúdicos que sean parte y complemento de los cuentos infantiles.

Diseño de productos lúdicos que ayuden al aprendizaje de rutinas: Hábitos de orden en niños de las edades de 4 a 7 años

Tabata Avilés, Universidad del Azuay, Ecuador
Alfredo E. Cabrera Chiriboga, Profesor, Universidad del Azuay, Ecuador

Palabras clave: Colores Brillantes, Futurista, Interacción Usuario Objeto, Mentes Absorbentes, Recolección

El presente proyecto de investigación analiza el aprendizaje de rutinas en los niños para la generación de buenos hábitos de orden, ya que estos son necesarios para su desarrollo. Para generar este proyecto de investigación se utilizó el diseño centrado en el usuario, pedagogía Montessori, psicología del color y la estética minimalista sensual, la cual le da al producto una apariencia futurista e innovadora. Con estos parámetros se diseñó una línea de productos conformada por dos contenedores gemelos, lo que facilitará el almacenamiento, y un juguete que permitirá arrastrar, recoger y transportar diversos elementos de un sitio a otro para su correcta organización, permitiendo que el juguete sea una herramienta estimuladora tanto de movimientos motrices gruesos como del hábito de ordenar.

||[18.10.19/.cl/;!*!DNO<art>]||· El estallido social en Chile: Un despertar de las potencialidades del Diseño decodificador de normas omnicomprendivas en el ámbito del Derecho

Carola Ureta Marín, Estudiante de Máster, Royal College of Art, Londres, Reino Unido

Palabras clave: Comunicación, Decodificar, Educación, Legislación, Derechos

En un país en crisis lleno de explosiones de demandas por décadas de vulneraciones a los derechos ciudadanos en materias básicas como educación, salud, pensiones e incluso el derecho al agua, resulta imperiosa la necesidad de que todas las personas comprendan sus derechos para exigirlos. El estallido social en Chile de octubre del 2019, se presenta como una oportunidad de replantear los límites usuales del Diseño, esta vez al servicio de una necesidad de orden público en el ámbito del Derecho. Si bien la comunicación entre personas ha sido un tema conflictivo en la sociedad, resulta aún más complejo cuando el mensaje emitido se compone de tecnicismos que los receptores no dominan, como es el caso del Derecho en la redacción de leyes y normativas. En este contexto, el Diseño asume un rol clave vinculando educación, política, comunicación y legislación. Este artículo busca exponer cómo por medio de herramientas y estrategias comunicacionales del Diseño, se puede acercar el Derecho a las personas mediante la decodificación de sus leyes en dos grandes ámbitos: El denotativo y el experiencial. Y del mismo modo, cómo la abogacía se puede favorecer por medio del uso del Diseño a desempeñar sus funciones de intermediarios entre jueces y ciudadanos en un sistema normativo completamente codificado. El Diseño al servicio del Derecho dignifica el rol decodificador de éste y además, actualiza sus potencialidades éticas y políticas que permiten concebir al Diseño como un componente interno-activo que puede apropiarse de lo político en el ámbito legislativo.

El diseño digital en la Semana Santa

Antonio Rafael Fernández Paradas, Profesor Ayudante Doctor, Universidad de Granada,
España

Palabras clave: Diseño, Imaginería, Semana Santa, Nuevas tecnologías, Redes Sociales

Mediante la presente propuesta, pretendemos analizar el estado actual de la cuestión de las relaciones entre el diseño digital y la Semana Santa. Tradicionalmente, la Semana Santa ha estado ligada a una serie de oficios tradicionales, como son la orfebrería, la talla, el bordado, etc. En la actualidad, se están produciendo una serie de cambios que van provocar un nuevo enfoque en la manera de producir todos estos bienes patrimoniales relacionados con la Semana Santa. De manera específica, queremos analizar diversos fenómenos. En primer lugar, la digitalización de esculturas religiosas, ya sea para realizar copias de seguridad o para estudiar su estado de conservación; en segundo lugar, queremos analizar en el diseño digital de imágenes procesionales, sin modelado en barro; finalmente, pondremos de manifiesto como en la actualidad se están diseñando enseres y pasos procesionales, totalmente digitales e impresos con impresoras 3D.

Diseñando diseñadores: Apuntes sobre una experiencia concreta

Víctor Larripa Artieda, Profesor, Universidad de Navarra, Navarra, España
Javier Antón Sancho, Profesor, Universidad de Navarra, Navarra, España
Aitor Acilu, Ayudante Doctor, Universidad de Navarra, Navarra, España

Palabras clave: Metodología docente, Enseñanza, Diseño, Project Base Learning, Design Studio, Creatividad

La tarea de elaborar una metodología docente exitosa, para formar jóvenes diseñadores, no es empresa fácil. Dada la naturaleza de la disciplina, la enseñanza del diseño debe lidiar con numerosos aspectos complejos y específicos: el dominio de los procesos creativos; el equilibrio entre un fuerte conocimiento técnico y una buena capacidad formal; la tensión entre la aplicación de los procesos industriales y el manejo de las técnicas artesanales; o la necesidad de desarrollar una rica —y crítica— memoria de referencias proyectuales. Ello, unido al paradigma tecnológico y digital actual (tan cambiante), hace que la formación del diseñador sea un debate completamente abierto. Entonces... ¿Cómo diseñar —valga la redundancia— un buen sistema de enseñanza del diseño? La presente exposición busca abordar este tema, narrando, para ello, las experiencias e ideas que los profesores del Grado en Diseño de la Universidad de Navarra han desarrollado en los últimos años. Durante el curso 2015-2016, esta universidad decidió poner en marcha el citado grado, intentando, para ello, construir y testear metodologías docentes creativas e innovadoras. La primera parte de la exposición se centrará en el sistema de enseñanza que se ha aplicado. La segunda parte, complementariamente, se centrará en el papel fundamental que, en esta metodología, ejerce la asignatura Design Studio. De algún modo, Design Studio es una asignatura convergente que aborda la cuestión de la creatividad en toda su complejidad. Su principal objetivo es enseñar al alumno cuáles son las claves del proceso creativo común a todo proyecto de diseño.

Diseño, afiche y teatro: El caso del teatro de la Pontificia Universidad Católica de Chile

Patricio Rodríguez Plaza, Pontificia Universidad Católica de Chile, Chile

Palabras clave: Diseño, Afiche, Teatro

El presente trabajo problematiza las relaciones que se establecen entre afiche de teatro y puesta en escena, en cuanto partes de una concepción simultáneamente específica y dialógica del diseño gráfico. Dependiendo de los casos específicos, tales conexiones se disponen de manera directa, oblicua o desviada —tanto desde las tipografías como desde las imágenes figurativas y no figurativas o las fotografías—, como signos de significación constitutiva para con representaciones teatrales específicas. Todo esto se fundamenta y ejemplifica con piezas visuales pertenecientes al acervo gráfico del teatro de la Pontificia Universidad Católica de Chile (fundado en 1943), cuya trayectoria se confunde, hasta el día de hoy, con parte de la historia cultural de este país latinoamericano.

La responsabilidad del diseñador: Análisis desde la responsabilidad por productos y la publicidad

Verónica Echeverri, Profesora, Universidad de Antioquia, Colombia

Palabras clave: Responsabilidad Civil, Liability, Torts, Publicidad, Productos Defectuosos, Robots, Inteligencia Artificial

El diseño es arte y ello conlleva que se exprese en un lenguaje que está, en principio, muy distanciado del lenguaje frío de los abogados y de la ley. Pese a lo anterior, lo que se hace a través del diseño puede tener consecuencias jurídicas importantes, por ejemplo, en lo relativo a los anuncios publicitarios y la eventual responsabilidad que puede surgir de los daños que se causen los productos que han diseñado para ser utilizados por los consumidores. En la ponencia espero explicar cómo se ha regulado en Europa, en Colombia y en Estados Unidos la responsabilidad civil derivada del diseño de productos defectuosos y la responsabilidad por las imágenes que se utilizan en publicidad. Además de lo anterior, pienso abordar las Directivas Europeas relacionadas con la responsabilidad por el diseño de robots y de sistemas de inteligencia artificial.

El cómic como estrategia pedagógica para el pensamiento crítico: Lectura del contexto de Medellín

Hernando Blandon, Profesor, Universidad Pontificia Bolivariana, Antioquia, Colombia

Palabras clave: Cómic, Diseño Gráfico, Emancipación, Pensamiento Crítico

A partir de la literatura, podemos hablar sobre dos formas del uso de cómic en clase: primero, el cómic como material didáctico para leer, discutir, responder a las reacciones emocionales de los compañeros de clase; segundo, el cómic como método de investigación (la creación). Son dos formas de la investigación y el desarrollo del conocimiento. Las dos formas requieren una metodología acompañante que puede ampliar el potencial del cómic, catalizarlo en lugar de limitarlo a la lectura unidimensional como lo plantea Dahan Kaplan en su artículo sobre la enseñanza del pensamiento crítico en los colegios estadounidenses. Partimos de la propuesta pedagógica crítica: pedagogía de El cómic como estrategia pedagógica para la formación del pensamiento crítico, pedagogía de la libertad, pedagogía del diálogo y el respeto. Para esta propuesta el diálogo es esencial. El profesor no es la última autoridad o el portador de la última verdad, sino que el conocimiento se produce en el intercambio, con mutuo apoyo y en la red de los conocimientos, capacidades y talentos múltiples de los estudiantes de diseño, desde la premisa de que cada integrante de la clase tiene el conocimiento válido.

Centro y periferia: Vivienda prioritaria en el ordenamiento territorial del municipio de Popayán (Colombia)

Sory Alexander Morales Fernández, Institución Universitaria Mayor del Cauca, Colombia
Juan Manuel Prado Quintero, Docente, Fundación Universitaria de Popayán, Cauca, Colombia

Palabras clave: Grupos Étnicos, Conflicto Armado, Periferia, Centro, Política Pública, Transmodernidad, Pluriverso

La ciudad de Popayán, localizada en el sur occidente de Colombia, se caracteriza por ser un municipio receptor de población campesina y de grupos étnicos, de los que parte importante son víctimas de distintos aspectos generados por el conflicto armado y el narcotráfico. De ahí que la periferia urbana experimente constantes procesos de transformación espontánea (sociales, económicos y ambientales), siendo la vivienda formal e informal la discusión de partida para dar respuesta a la política habitacional y de ordenamiento territorial. De manera que, desde la política pública asociada al ordenamiento territorial, se incorporan elementos para dar respuesta desde conceptos institucionales, denominados vivienda prioritaria, en armonía a una vida adecuada expresada en la Declaración Universal de los Derechos Humanos, aunque, con cierta superficialidad subjetiva (cultural) intentan lograr la universalidad desde la semejanza, y carece de la multicronía e hibridación, como lo sugieren en sus obras Dussel y Zalamea para la conceptualización de la transmodernidad y el pluriverso como respuesta a una construcción integral pertinente. Se plantean varios interrogantes necesarios para abordar discusiones arquitectónicas en la vivienda, desde la habitabilidad en su espacio (interior) y el contexto (exterior) en la política pública como instrumentos claves en la construcción social en el postconflicto: ¿La constitución establece principios en el encuentro de un pluriverso? ¿La estructuración de las políticas públicas debe considerar los saberes populares? ¿La política pública parte de esos principios porque el territorio carece de integralidad de sus sistemas?

Diseño urbano e interdisciplinariedad: La cualificación del espacio público

Carlos Hugo Soria Cáceres, Profesor Ayudante Doctor, Universidad de Burgos, Burgos, España

Palabras clave: Diseño urbano, ciudad, espacio público

La sociedad postmoderna tiende a concentrarse en grandes ciudades y entornos urbanos donde priman diferentes formas y diseños. A partir de este planteamiento la comunicación que presentamos pretende mostrar cómo el diseño urbano debe ser considerado un conocimiento interdisciplinar, es decir, una acción práctica y teórica sobre la forma de la ciudad centrada particularmente en la construcción y vivencia del espacio a partir de distintos enfoques (social, arquitectónico, artístico, histórico, geográfico...). El tratamiento del espacio urbano es una cuestión que abarca numerosas disciplinas, desde lo social a lo puramente arquitectónico, puesto que las actividades que conforman el espacio condicionan, en muchos casos, las propias dinámicas de la ciudad. Se plantea de este modo una propuesta de carácter reflexivo acerca del espacio público como un elemento multifuncional de las ciudades y cómo éste, por sus especiales características, debe ser tratado a partir de un enfoque interdisciplinar.

Fibras naturales en los materiales plásticos compuestos

Jorge Sinchi Guerrero, Diseñador, Ingeniería de empaques, Cartonera del Austro, Azuay, Ecuador

José Fajardo, Docente, Universidad del Azuay, Azuay, Ecuador

Jorge Fajardo Seminario, Docente, Universidad Politécnica Salesiana, Ecuador

Palabras clave: Reciclaje, Propiedades Mecánicas, Fibras Naturales, Diseño, Ecodiseño

Debido al alto porcentaje de residuos sólidos generados por plásticos en Ecuador y el impacto ambiental que conllevan, este proyecto busca la creación de alternativas viables para la elaboración de productos bajo criterios de sostenibilidad y responsabilidad social a partir de la experimentación de plásticos reciclados como HDPE y PP, obtenidos mediante reciclaje mecánico. Se emplearon fibras naturales —cabuya, totora y toquilla— como refuerzo para mejorar las características mecánicas del material. El sistema de manufactura empleado fue el moldeo por compresión que nos permitió obtener láminas para su aplicaciones en el diseño y la producción industrial.

El biodigestor como generador de gas metano y su inclusión en el diseño de productos domésticos

Paulo Contreras, Estudiante, Universidad del Azuay, Azuay, Ecuador
Danilo Saravia, Diseñador de Objetos, Universidad del Azuay, Azuay, Ecuador

Palabras clave: Gas Metano, Metanogénesis, Biodigestor, Residuos, Ecodiseño, Ergonomía

El biodigestor es un contenedor que se encarga de acumular los desechos orgánicos para convertirlos en gas metano a través de un proceso denominado metanogénesis. Sin embargo, en el Ecuador el biodigestor no cumple con todas las funciones ya que se lo utiliza únicamente como un receptor de desechos. Desde el concepto del ecodiseño se ha buscado proponer una solución que dé uso a la función de productor de gas metano, y como resultado de este proyecto, se ha reducido el tamaño del biodigestor para utilizarlo en ambientes domésticos, pudiendo ser el complemento de cocinas y calentadores de ambiente.

El Flat-Pack y el Cad-Cam utilizado en el diseño mobiliario modular Sala de Exteriores

Michelle Medina, Universidad del Azuay, Azuay, Ecuador
Danilo Saravia, Diseñador de Objetos, Universidad del Azuay, Azuay, Ecuador

Palabras clave: Diseño Modular, Router CNC, Cultura Maker, Flat Pack, Cad Cam

El diseño de mobiliario, desde siempre, ha partido de varios conceptos y estéticas para generar formas. En este sentido, el FLAT-PACK y el CAD/CAM son conceptos contemporáneos que pueden ser utilizados para producir mobiliarios desmontables a través de piezas o módulos. Este proyecto muestra la versatilidad que estos principios pueden brindar al momento de diseñar muebles de fácil transporte y armado por parte del usuario.

Diseño de un artefacto para subir y bajar escaleras para reducir el esfuerzo

Diana Carolina Guaraca Espinoza, Diseñadora de objetos, Diseño de productos,
Universidad del Azuay
Alfredo E. Cabrera Chiriboga, Profesor, Universidad del Azuay, Ecuador

Palabras clave: Movimiento Articulario, Autocuidado, Biomecánica, Flexión, Dificultad, Dolor, Músculos, Sistema Mecánico

Las personas con problemas de motricidad en las rodillas tienen mayor dificultad al momento de subir y bajar escaleras dentro de la vivienda, presentando incomodidad y malestar que se agravan con el pasar del tiempo. Por esta razón, y considerando el Diseño Centrado en el Usuario que busca solucionar y mejorar la experiencia en una actividad, además de la recolección y análisis de datos obtenidos de las investigaciones realizadas previamente a especialistas en el tema, se propuso el diseño de un artefacto con un sistema intuitivo, consiguiendo de esta manera que el usuario realice su actividad con el mínimo esfuerzo, obteniendo satisfacción en su rutina motriz.

Adaptación electrónica de juguetes para personas discapacitadas motores

Francisco David Trujillo Aguilera, Universidad de Málaga, España
Elidia Beatriz Blázquez Parra, Universidad de Málaga, España
Eva Naranjo Quesada, Investigadora, Adaptalia SL
Álvaro Gutiérrez Naranjo, Universidad de Málaga, España

Palabras clave: Diseño Industrial, Discapacidad Motora, Adaptación de Juguetes, Electrónica, Diseño Práctico

Dado que en la actualidad se han detectado importantes carencias en cuanto a la oferta de juguetes electrónicos para personas con alta discapacidad tanto física como mental, en este trabajo se presenta la adaptación llevada a cabo de varias clases de juguetes electrónicos, a fin de conseguir dispositivos flexibles, simples y funcionales, resolviendo el problema de las limitaciones de cada usuario potencial. Además, incorporará facilidades inalámbricas para conseguir una mayor versatilidad y comodidad a la hora su uso. También es importante resaltar la necesidad de tener un color y forma llamativos para atraer la atención de la persona. Para poder mejorar la experiencia de estas personas y facilitar la supervisión por parte de los familiares, es necesario establecer algunos objetivos para obtener el diseño más ajustado a estas necesidades: -Funcionalidad: el producto tiene que ser lo más funcional posible. -Intuitivo: sin ninguna complejidad a la hora de usarlo. -Adaptable: el producto debe ser accionado con el mayor número de partes del cuerpo posible. -Estética: el producto deberá ser atractivo y estimulador. -Precio: el producto deberá ser lo más barato posible. -Producción: el productor deberá ser lo más rápido y sencillo de fabricar y montar. -Aceptación en el mercado. El resultado final es una gama de juguetes convencionales adaptados electrónicamente para facilitar su manejo y para acceder al mayor número posible de personas que presenten importantes problemas de discapacidad motora.

Construcción de una propuesta de abordaje sobre la tecnología desde el diseño: Caso de estudio de análisis del indumento militar del ejército colombiano entre 1886 y 1899 desde una perspectiva tecnológica

Juan Sebastián Hernández Olave, Docente Investigador, Escuela de Comunicación y Bellas Artes, Corporación Unificada Nacional de Educación Superior, Colombia
Esperanza Alvira Gómez, Corporación Unificada Nacional de Educación Superior, Colombia

Palabras clave: Tecnología, Artefacto, Diseño, Indumentaria

Las investigaciones sobre tecnología desde el siglo XIX se han desarrollado desde los estudios sociales de la tecnología (SCOT) y desde las ciencias básicas (enfoque de ingenierías), hay aproximaciones históricas, sociológicas y antropológicas de utilidad para el diseño (como actividad proyectual); sin embargo, no hay estudios sobre la influencia de la tecnología en la construcción de artefactos y sobre la manera en la que los artefactos afectan los constructos sociales. Por tal motivo, esta ponencia busca presentar el resultado de los análisis sobre la forma en la que el indumento militar del ejército colombiano como artefacto transformó realidades sociales, políticas, económicas y culturales; contribuyendo así a desarrollar una línea temática de investigación desde el diseño, a través de la cual se pueda identificar que, entre las visiones de la tecnología desde la perspectiva de ciencias básicas y la de ciencias sociales, hay un espacio teórico vacío que puede ser subsanado por el diseño como agente de reflexión epistemológica.

Estrategias culturales en branding

Julietta Ascariz, Profesora investigadora, Universidad del Salvador, Argentina

Palabras clave: Estrategias Culturales, Estereotipos de Género, Branding, Comunicación, Redes Sociales

Esta investigación describe los factores culturales que propician las estrategias de comunicación de marca, con el fin de analizar la gestión de la identidad corporativa desde un enfoque cultural y social. De esta forma, se considera a las empresas no como simples objetos de venta, sino también como actores sociales. En este sentido, se indagó en estrategias culturales procedentes de ideologías que surgen de la misma sociedad, suponiendo que éstas otorgan más valor a las marcas en la medida que satisfacen la demanda de experiencias significativas y perdurables de las personas. Para esta investigación se unificaron casos de estudio argentinos y mexicanos, bajo la ideología de género y el rol de la mujer en la sociedad actual, donde la construcción de una marca a través de su estrategia se realimentó por la notoria interacción en las redes sociales. De esta forma, se examinaron casos de ambos países, a través del método de los seis pasos que Holt y Cameron proponen en su libro “Estrategias culturales”. La investigación aporta un modelo de análisis que posee un marco social, psicológico y antropológico de alcance exploratorio y descriptivo, con base en la teoría de Ávalos, que se complementa con el método cuantitativo de datos digitales. Finalmente, se confrontaron los resultados obtenidos, con el fin de arribar a algunas conclusiones vinculadas a estrategias de diseño de identidad de marca y discursos narrativos contemporáneos, para dilucidar cómo la tecnología afecta a las personas, su comportamiento y consecuentemente, a este tipo de estrategias.

El diseño Industrial como aporte sostenible a la venta y exhibición de productos agrícolas dentro de la plaza de mercado El Potrerillo (Pasto, Nariño, Colombia)

María Alejandra Delgado, Estudiante pregrado, Universidad de Nariño, Colombia

Palabras clave: Objetivos de Desarrollo Sostenible, Sostenibilidad, Plaza de Mercado, Diseño Industrial

La plaza de mercado el Potrerillo ha ofrecido sus servicios durante 42 años. Su estado actual es mejor que el de sus inicios, pero este no es destacable. Muchos problemas se presentan en sus instalaciones, pero con el proyecto que hará el gobierno hasta se podrían solucionar. A esto le falta un complemento: la sostenibilidad. Ésta ataca los problemas desde lo económico, social y ambiental. En la mejora que se le realizará no se aplicarán los tres enfoques, ya que al intervenir sólo la infraestructura física se está dejando de lado a la esencia de una plaza: sus vendedores. Los que a altas horas de la madrugada compran sus productos y los organizan de la mejor forma que conocen, dan vida a este espacio, con sus gritos ofreciendo sus productos y con sus apodos cariñosos para generar más ventas. Estos personajes particulares no poseen espacios dignos de trabajo ni poseen herramientas suficientes para mejorar la exhibición de sus productos. Se planteará una alternativa sostenible que brinde mejores condiciones para la venta y exhibición de productos agrícolas en la plaza de mercado. Durante el proceso me acercaré a los vendedores para identificar, analizar los fenómenos que afectan el contexto, se propondrá en conjunto posibles soluciones. Todo el proceso se realizará bajo la metodología de la Investigación creación la cual consiste en Contextualización, Sensación detonante, Conformación Plástica. Con la investigación se generará conciencia sobre la importancia y beneficios de un puesto de trabajo decente y se originarán propuestas aplicables.

Retórica visual de la Identidad visual corporativa: Una mirada al diseño gráfico comercial de la Zona Rosa de Bogotá

Paola Albao, Profesor, Universidad de la Sabana, Bogotá, Colombia

Palabras clave: Discurso Visual, Diseño gráfico Comercial, Identidad Visual Corporativa, Retórica

La retórica como recurso discursivo forma parte del trabajo del rhétor visual, el diseñador gráfico. Este trabajo investiga la propuesta de la nueva retórica propuesta por el Grupo μ dentro del ámbito de la identidad visual corporativa (IVC) en el contexto exterior, en el área comercial de la Zona Rosa de Bogotá. El diseño toma su verdadero significado en la escena donde se desarrolla. Por sí mismas, las piezas de diseño son una propuesta gráfica, no se han enfrentado al lenguaje, al proceso comunicativo con el usuario. Es en el contexto de desarrollo donde la pieza amplía o transforma su significado además de generar una respuesta desde su discurso. Esta propuesta busca expandir la mirada de la IVC, más allá de ser una imagen que identifica una entidad; en un espacio sociocultural esta imagen pasa a ser parte del valor cultural.

Rediseño de marca y la apreciación de los lectores en la exposición de contenidos del diario “La Prensa” de la ciudad de Riobamba – Ecuador

Roberto Paolo Arévalo Ortiz, Universidad Técnica de Cotopaxi, Ecuador
Manuel David Isín Vilema, Docente - Investigador, Universidad Nacional de Chimborazo, Ecuador
Andrés David Ortiz Dávila, Universidad Técnica del Norte, Ecuador

Palabras clave: Evolución de marca, Diario La Prensa, percepción, posicionamiento, público lector

En la actualidad la marca es un elemento clave para el fortalecimiento e impacto comunicacional en la sociedad, que con el pasar del tiempo requiere una evolución para mejorar e innovar la identidad visual de los productos comunicacionales. Por tal razón, es imprescindible un manejo cuidadoso de la comunicación visual a nivel interno y externo. El presente trabajo de investigación evalúa el impacto de la presentación de contenidos visuales del rediseño de la marca “La Prensa” para su producto como es diario La Prensa y los sub productos: “Cancho” de contenido deportivo, “Vida” con información juvenil y “Hablemos” que muestra información infantil. El estudio partió del análisis de la situación actual del Diario La Prensa, el enfoque de la investigación es de carácter cualitativo y cuantitativo en base a la metodología analítico – descriptivo, los instrumentos utilizados para la recolección de la información fueron la observación directa y la encuesta, las cuales permitieron determinar el impacto comunicacional en la audiencia riobambeña tras el proceso de evolución gráfica del diario La Prensa. Como resultado se obtuvo que el valor visual de la marca “La Prensa” se posicionó y fue bien recibida en el público lector.

Realidad aumentada como recurso educativo aplicado a la enseñanza de las culturas precolombinas asentadas en el Parque Arqueológico Pumapungo

Marcelo Espinoza, Docente, Universidad de Cuenca, Ecuador

Palabras clave: Realidad Aumentada, Pedagogía, Constructivismo, Aprender Haciendo, Juego, Museo, Software Libre

Este proyecto enfoca el uso de la Realidad Aumentada como un apoyo didáctico significativo en la enseñanza y difusión del patrimonio arqueológico de la ciudad de Cuenca, concentrado en el museo in situ del Parque Arqueológico Pumapungo. El target definido de usuarios fue niños de educación básica, comprendidos entre los 6 y 8 años de edad. Como metodología pedagógica se usaron las teorías del aprendizaje en la educación, de Seymour Papert (Constructivismo) y John Dewey (Aprender haciendo), aplicadas en la elaboración de un juego lúdico, tipo rompecabezas, que sirve para mejorar la interacción de los niños con los entornos museográficos y reforzar el conocimiento impartido en las visitas guiadas al parque.

Presencia y ausencia digital: Diseño de la corporalidad en los medios digitales

Óscar Darío Arcila González, Docente investigador, Universidad Pontificia Bolivariana, Colombia

Juan Camilo Galeano Mejía, Profesor, Universidad Pontificia Bolivariana, Antioquia, Colombia

Palabras clave: Presencia Digital, Cuerpo, Mediología, Diseño, Identidad

En este punto del desarrollo y posicionamiento del medio digital es necesario revisar los conceptos de presencia y ausencia como aspectos de nuestra relación física con los entornos de comunicación y transmisión de información. Este trabajo pretende consolidar una base de características que definan cómo participamos en el medio digital como personas con una corporalidad tangible, pero que debe interactuar de manera intangible, que desaparece en el universo de lo virtual. Desde el paradigma de Negroponte sobre la transformación de átomos a bits hasta el estado actual de las tecnologías de nuevas realidades, la reflexión sobre la acción de estar, en tanto cuerpo presente, parece quedar relegada a un segundo plano por debajo de la eficiencia técnica. El objetivo es entender cómo diseñamos nuestra presencia o nuestra ausencia en los medios digitales de acuerdo a intereses particulares de cada interacción, posibilitado por el medio más allá del ámbito técnico y cultural que parece desconocer.

Diseño industrial al servicio de la calidad de la enseñanza para la paz en Colombia: Reconocimiento de las implicaciones sociales del diseño desde la práctica formativa del diseñador industrial

Eliana Castro Silva, Docente, Diseño, Universidad Nacional de Colombia, Valle del Cauca, Colombia

Patricia Herrera Saray, Universidad Nacional de Colombia, Colombia

Palabras clave: Aprendizaje, Solución de Problemas, Innovación, Pedagogía, Diseño Didáctico

El potencial que ofrece la educación para fomentar valores y promover relaciones sociales de tolerancia e inclusión es incalculable. Así, en el marco del proceso de paz adelantado en Colombia desde el 2012, el gobierno nacional aprobó la Ley 1732 de 2014 que “establece la cátedra de la paz en todas las instituciones educativas del país” y la definió como una asignatura independiente para impartir en niveles de educación preescolar, básica y media. Por ello, como formadoras de diseñadores industriales socialmente responsables, encontramos en este campo una valiosa oportunidad para aproximarnos a las necesidades reconocidas por las instituciones educativas para llevar a cabo este cometido con la mayor efectividad posible. Así las cosas, durante el 2018, el grupo de investigación en Ergonomía y Sustentabilidad de la Universidad Nacional de Colombia desarrolló el proyecto de investigación “Diseño universal al servicio de la calidad de la enseñanza para la paz” que vinculó la actividad de los estudiantes de la asignatura “Nodo Proyectual Diseño y Uso” así como la participación de varias instituciones educativas de la región, quienes permitieron recopilar información directa y realizar el trabajo de campo necesario durante el proceso de diseño que aplicó pautas de diseño centrado en el usuario, diseño universal, diseño emocional y diseño inclusivo. Como resultados destaca el desarrollo a nivel de prototipo varios sistemas objetuales que nutrieron las pedagogías implementadas en las instituciones, además del valor del proceso asumido por los estudiantes que constituye una experiencia de aprendizaje para los futuros diseñadores industriales.

Diseño participativo como estrategia inclusiva y democrática en la educación ambiental: Caso de estudio del Programa Bosque Protector “La Prosperina”

Andrea Yolanda Pino Acosta

Palabras clave: Intervención Comunitaria Participativa, Diseño Cooperativo, Aprendizaje Participativo, Educación Ambiental

Este artículo describe las fases de un proceso de intervención comunitaria participativa mediante las herramientas del diseño cooperativo aplicadas en el programa institucional Bosque Protector “La Prosperina” (BPP). El objetivo del estudio es abordar cómo puede integrarse desde un programa institucional el trabajo interdisciplinar y la atención a preocupaciones ambientales individuales como necesidades colectivas mediante el pensamiento y práctica de proyectos del aprendizaje participativo. Esta investigación se sustenta en el trabajo desarrollado en los dos últimos años del programa, presenta un análisis cualitativo mediante las mesas de diálogo, entrevistas y cuestionarios, donde los actores participan en el desarrollo de múltiples interacciones con el propósito de innovar los mecanismos de educación ambiental en niños de escuelas urbano-marginales que colindan con el bosque Protector. Se presentan como resultados un modelo metodológico para trabajos de aprendizaje-servicio, segmentados en tiempos y capacidad de participación; es decir, proyectos de interés (1 año con opción a renovación), actividades específicas de interés (1 a 6 meses) y donación con acción (1 solo aporte). Este modelo ha permitido un proceso sostenible en la creación e impulso de nuevos proyectos entre la académica, la comunidad y la empresa privada, obteniendo el reconocimiento de una buena práctica en Ecuador.

Del saber hacer al saber: Transformando el modelo pedagógico universitario del diseño gráfico

Laurence Paquette, Doctorando, Université Laval, Canadá
Eric Kavanagh, Profesor titular, Universidad Laval, Canadá
Daniel Caja Rubio, Profesor, Universidad Laval, Quebec, Canadá
Jacynthe Roberge, Profesora, Universidad Laval, Canadá
Jerome Lessard, Docente, Universidad Laval, Canadá
Anne Catherine Verrette, Doctoranda, Universidad Laval, Canadá
Isabelle Sperano, Profesora, MacEwan University, Canadá
Frederic Lepinay, Profesor, Universidad Laval, Canadá

Palabras clave: Diseño Gráfico, Modelo Pedagógico, Epistemología, Comportamiento Humano, Metodología

Desde su ingreso en la universidad, la disciplina del diseño gráfico ha perpetuado dos modelos principales de enseñanza en sus aulas. Por un lado, el modelo de “maestro-aprendiz”, heredado de las bellas artes, que enfatiza la adquisición de un dominio avanzado del lenguaje visual para desarrollar una estética distintiva y personal. Por otro lado, el modelo centrado en el humano, bajo la influencia del diseño de interacción y del marketing, que se enfoca en el conocimiento, en la búsqueda de la satisfacción del usuario y que genera datos específicos a través de métodos. En ambas propuestas observamos que las teorías que permiten la comprensión efectiva del comportamiento humano son ignoradas a menudo y rara vez la enseñanza del diseño gráfico, como disciplina y practica, se apoya de una base teórica estructurante, explicativa y generativa. Nosotros creemos que, sin la integración de la teoría en nuestros programas, estamos condenando a los futuros diseñadores gráficos a ser incapaces de poder intervenir adecuada y efectivamente en equipos profesionales que aborden la complejidad de los problemas de nuestra civilización. Este trabajo pretende responder a estas tres preguntas: ¿Por qué enseñar teoría? ¿Qué teorías enseñar? ¿Cómo enseñarlas?

La formación de una nueva cultura pedagógica en el diseño gráfico: Contexto mexicano

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

Palabras clave: Diseño Gráfico, Aprendizaje, Investigación, Cultura, Pedagogía

La resignificación de la pedagogía en diseño gráfico se orienta a dejar de ver al diseñador gráfico como un técnico o persona únicamente práctica, para comenzar a potenciar su capital intelectual y ubicarlo como un investigador, capaz de impactar a la sociedad mediante la valorización académica de la disciplina y la dimensión proyectual que ésta conlleva; sin embargo, actualmente existen pocos programas que promueven la investigación en el diseño gráfico. En este contexto, el objetivo de la ponencia es proponer una nueva cultura pedagógica en el diseño gráfico. Primero, se expone de forma breve el escenario de la academia por medio de un análisis del estado actual de la producción científica de diseño gráfico publicada en revistas indexadas mexicanas; posteriormente, se perfila la tarea de los programas educativos de diseño gráfico en el país a través de una propuesta didáctica fundamentada en el Aprendizaje Basado en la Investigación. Como conclusión, a través de la aplicación de las técnicas y procesos de investigación se perfila una pedagogía que reúne los cuatro pilares del conocimiento, para este trabajo: 1) Adquirir e incorporar conocimiento. 2) Alcanzar destrezas mentales y métodos de producción y actuación. 3) Formar hábitos profesionales, actitudes y valores. 4) Obtener dinámicas de integración, comunicación interpersonal y trabajo cooperativo. Entonces, la investigación resulta fundamental en el diseñador gráfico, ya que permite perfeccionar técnicas y desarrollar nuevos procesos, identificar y fomentar conexiones con otras disciplinas y mejorar la calidad de vida de la sociedad mediante proyectos de diseño.

Diálogos entre el diseño y el arte. Uso de lo artístico con fines mercantiles

Sonia Ríos Moyano, Profesor Titular, Universidad de Málaga, Málaga, España

Palabras clave: Diseño Industrial, Kitsch, Arte Popular, Diseño Gráfico, Arte

Con esta comunicación se quiere establecer distintos enfoques y puntos de vista entre las relaciones entre el diseño y el arte, que no al revés, puesto que en muchas ocasiones el diseño utiliza el conocimiento y la difusión de un determinado artista o movimiento con fines estéticos o mercantiles. Si bien en otros estudios previos hemos analizado las relaciones entre el arte y el diseño, como en “Convivencias entre el arte y el diseño. El resurgir del diseño en la década de los cincuenta y su expansión hacia la cultura de lo cotidiano”, “Cuando el diseño coquetea con el arte: relaciones y trasposiciones”, “Diseñadoras: heroínas de la forma y la imagen”, “El Greco y su impacto en la cultura visual. Apropiaciones e interpretaciones”, “Picasso en el origen del diseño de identidades culturales de su ciudad natal” u “Objetos cotidianos convertidos en obras artísticas. Un siglo de apropiaciones e inspiraciones” entre otras, ahora nos centraremos en varios tipos de relaciones y usos de lo artístico con un fin exclusivamente mercantil. De una parte nos centraremos en las adaptaciones y trasposiciones de una intencionalidad culta, donde pueden encuadrarse aquellos objetos de calidad, muchos de ellos comercializados en las tiendas de los museos. De otra parte en aquellas trasposiciones populares que se remontan a la democratización de la cultura y su reproductibilidad técnica, el inagotable mundo del kitsch, y en último lugar, en la tendencia al alza de las colecciones o ediciones limitadas de marcas populares como Vans vs Van Gogh.

Del cerebro al corazón: Una imagen de diseño que llega a su destino

Linda Valentina Barrera Díaz, Estudiante, Universidad Jorge Tadeo Lozano,
Cundinamarca, Colombia

Palabras clave: Cerebro, Neurociencia, Diseño, Imagen, Cognitivo, Asociaciones

El componente evolutivo, de nuestro cerebro, la activación de ciertas regiones cerebrales de la mano de las necesidades fisiológicas primitivas permite la creación y contemplación de imágenes de diseño que cumplen con su función comunicativa, persuasiva en el receptor. Todo de la mano del desarrollo cognitivo, basado en procesos mentales y asociaciones que como individuos creamos en nuestras vidas para interactuar y entender nuestro alrededor, sumándole el componente social y cultural que permite que la comunicación y creación de dichas piezas gráficas llegue a su destinatario promoviendo una tendencia.

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

Marlen Castellanos Uralde, Máster en Diseño y Desarrollo de Producto, Diseño Industrial, 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 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 tributando a este tema. Dentro de esta evolución, se presentan los resultados del estudio teórico realizado sobre las competencias profesionales y estas 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.

Ambientes alfabetizadores para la zona escolar 055 de Villa Juárez, Sonora (México): Diseño de material didáctico para escuela primaria rural

Edissa Nereida Romero Vásquez, Administrativo Auxiliar con carga académica, Instituto Tecnológico de Sonora, México

Crystal Esther Camacho Bobadilla, Profesor, Instituto Tecnológico de Sonora, México

Javier Alejandro Santana Martínez, Profesor investigador de tiempo completo, Instituto Tecnológico de Sonora, México

Claudia Erika Martínez Espinoza, Profesor Investigador de Tiempo Completo, Instituto Tecnológico de Sonora, México

Palabras clave: Diseño Gráfico, Ambientes Alfabetizadores, Proyectos, Gestión

El nivel educativo básico se estructura de diversas áreas del conocimiento y de contenidos que desarrollan el aspecto cultural de los estudiantes. Para que dicho aprendizaje se lleve a cabo de la forma idónea es necesario contar con las herramientas y condiciones que permitan un óptimo desempeño tanto de los facilitadores como de los estudiantes. Las zonas rurales en un municipio o ciudad son propensas mayormente al rezago educativo por factores que tienen que ver con las condiciones de vida del estudiante y por factores relacionados directamente con los materiales utilizados en clase. Estas herramientas y condiciones abarcan desde los materiales didácticos que propicien un proceso de enseñanza-aprendizaje efectivo. Al llevar a cabo el diseño del material didáctico basado en las necesidades de los estudiantes de la zona escolar 055 de Villa Juárez, Sonora (México) se logró beneficiar el proceso de enseñanza-aprendizaje, obteniendo un mayor interés de los alumnos hacia los contenidos en un ambiente apto, moderno y actualizado.

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.

