

2020

**UASLP**  
FACULTAD  
DEL HÁBITAT

SIVD

**SEMINARIO INTERNACIONAL  
VANGUARDIAS DEL DISEÑO 2020  
MEMORIAS**

Eréndida Cristina Mancilla González  
Manuel Guerrero Salinas  
Coordinadores



**UASLP**  
Universidad Autónoma  
de San Luis Potosí



Facultad del  
**Hábitat**



**VANGUARDIAS  
DEL DISEÑO**

## **CRÉDITOS**

### **RECTOR**

Dr. Alejandro Javier Zermeño Guerra

### **DIRECTORA**

MCH. Rosa Ma. Reyes Moreno

### **SECRETARIA GENERAL**

Dra. Alma María Cataño Barrera

### **COORDINADOR EDITOR**

Dra. Eréndida Cristina Mancilla González

Dr. Manuel Guerrero Salinas

### **CUERPO ACADÉMICO**

#### **VANGUARDIAS DEL DISEÑO**

Dra. Eréndida Cristina Mancilla González

Dr. Manuel Guerrero Salinas

Mtra. Irma Carrillo Chávez

Dra. Luz María Hernández Nieto

Esta publicación es apoyada por la Facultad del Hábitat de la  
Universidad Autónoma de San Luis Potosí.  
Esta publicación es de carácter público y sin fines de lucro.

**Octubre 2020**

Derechos Reservados ©

Facultad del Hábitat

Licencia de distribución digital Creative Commons:

Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada

4.0 Internacional

Diseño Editorial

Manuel Guerrero Salinas

Universidad Autónoma de San Luis Potosí

Álvaro Obregón 64

San Luis Potosí, S.L.P. México

2020

**UASLP**  
FACULTAD  
DEL HÁBITAT

**SIVD**

**SEMINARIO INTERNACIONAL  
VANGUARDIAS DEL DISEÑO 2020  
MEMORIAS**

Eréndida Cristina Mancilla González  
Manuel Guerrero Salinas  
Coordinadores





## Seminario Virtual Internacional Vanguardias del Diseño 2020

### – PRESENTACIÓN –

A nombre de la Facultad del Hábitat de la Universidad Autónoma de San Luis Potosí, les damos la bienvenida a este segundo Seminario Virtual Internacional Vanguardias del Diseño, espacio de reflexión sobre temas contemporáneos que inciden en la formación y el ejercicio de la profesión.

Actualmente en el diseño, es cada vez más frecuente trabajar en los campos de la virtualidad, donde el quehacer del diseñador se sitúa en sitios de internet, en aplicaciones interactivas online, en dispositivos móviles, etc. Estos cambios, para tratar de estar en sintonía, nos llevan a proponer nuevos escenarios y dinámicas de interacción, por ello, hemos decidido hacer un evento en línea, rompiendo barreras de espacio y tiempo, que pudieran ser una limitante para compartir conocimiento.

En un mundo globalizado, se requiere de la presencia de espacios que nos permitan generar igualdad de oportunidades para el acceso a la información, y en este sentido, hemos generado un seminario para poder interactuar a distancia mediante una plataforma en línea.

El Seminario se estructura en base a líneas temáticas que reúnen trabajos de investigación que se presentan a manera de ponencias, abarcando los siguientes ejes:

- DISEÑO, SOCIEDAD Y CULTURA
- LA FORMACIÓN EN DISEÑO
- REFLEXIÓN Y CRÍTICA EN EL DISEÑO
- DISEÑO Y TECNOLOGÍA
- GESTIÓN Y PRODUCCIÓN DEL DISEÑO



# C Conferencias Magistrales

---



---

## Claudia I Rojas Rodríguez

Escuela de Diseño Industrial.

Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia UPTC.

Diseñadora Industrial titulada por la Universidad Jorge Tadeo Lozano, Especialista en Salud Ocupacional y Ergonomía, Magister en Educación, PhD en Diseño y Creación de la Universidad de Caldas Colombia. Fundadora de la Escuela de Diseño Industrial de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia UPTC, en donde es docente y coordinadora de la Maestría en Diseño con énfasis en desarrollo de proyectos sociales. En el año 2002 inició junto con otros docentes Taller 11 Grupo de Investigación en Diseño categoría B en Colciencias, del cual es coordinadora. Sus investigaciones son de corte participativo enmarcadas en el Diseño Social, abordadas principalmente desde la ergonomía física y la ergonomía cognitiva; principalmente con poblaciones especiales, personas en condición de discapacidad y adultos mayores. Las publicaciones involucran tópicos de accesibilidad, inclusión, emociones, diseño de interacción y experiencias; y otras temáticas relacionadas con el rescate de la Identidad y la Cultura de los territorios que guardan tradición. Ha realizado pasantías de investigación en Argentina en el centro CIBAUT de la UBA Universidad de Buenos Aires, en México en la UNAM laboratorio de ergonomía, y en Colombia en el laboratorio de ergonomía de universidad del Rosario sede Bogotá. Es invitada a participar como par evaluador en convocatorias de proyectos investigación y como conferencista en eventos de diseño y ergonomía a nivel nacional e internacional.



---

## Lorena Alarcón Aranguren

Escuela de Diseño Industrial.

Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia UPTC.

Diseñadora Industrial, candidata a Magister en Diseño con énfasis en desarrollo de proyectos sociales de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia UPTC y Estudiante del Doctorado en Diseño y Creación de la Universidad de Caldas, Colombia. Docente de la Escuela de Diseño Industrial de la UPTC e investigadora de Taller 11 Grupo de Investigación en Diseño categoría B en Colciencias. Ganadora de la Beca Joven Investigadora Colciencias año 2013 y Beca de Excelencia Doctoral del Bicentenario de 2019. Ha sido Asesora de investigaciones de la Vicerrectoría de Investigación y Extensión de la UPTC, así como de Centros de Investigación de la misma Universidad. Ha participado como conferencista y ponente a nivel nacional e internacional en eventos académicos de diseño y ha sido parte del comité organizador del Seminario Internacional de Investigación en Diseño SID desde 2013. Ha desarrollado proyectos enfocados al diseño para la transformación social, abordando temas desde el diseño emocional, procesos de aprendizaje y diseño de experiencias.





---

## Marcia Lausen

MFA Graphic Design, Yale University  
BFA Graphic Design, Indiana University

Marcia Lausen is the Director of the School of Design at the University of Illinois at Chicago and founder of the Chicago office of Studio/lab. At UIC Marcia leads a renowned faculty of professional designers who are establishing new programs at the forefront of design education and practice. As a design and academic leader, Marcia is an advocate for the value of design in commercial, cultural, urban, and civic activity. Studio/lab maintains a client base that spans these sectors.

In 2000, Marcia played a leading role in AIGA Design for Democracy, a national election design reform initiative that led to federal guidelines for the design of ballots and election materials. Her book of the same title was published in 2007 by the University of Chicago Press. Marcia received a BFA in graphic design from Indiana University and an MFA in graphic design from Yale University. She was named a 2004 Fast Company Master of Design and a 2010 fellow of AIGA. In 2015 she received the AIGA Medal.



---

## Rikke Hansen

Creative Director, MA

Born in Denmark in 1975. Graphic Designer and Educator. Works and teaches in a field in the intersection between language, culture and space. She has a passion for graphic design and typography and for working with design methods that provide students with ways to fundamentally understand society and its stakeholders' needs and how to drive these processes to useful results. For several years she has been working with product development, branding and consulting for companies and organisations, and as Head of Department at the University Design School Kolding she played a significant role in developing new educational programmes for the future. She is an external Associate Professor at the University of Southern Denmark. Currently she teaches a variety of design courses at different design schools and universities in Denmark and abroad. She works on and researches design development projects and has her own design studio doing print and digital design. She is a owner of a letterpress workshop. Vice Chairman at the Danish Association for Book Crafting. Member of C-IDEA, China. Appointed External Examiner at The higher artistic educational programmes by the Ministry of Higher Education and Science. Juror at the 14th BICM, International Poster Biennial Mexico. Cyprus Poster Triennial. Graphis Talent Award. Ukrainian Design: The Very Best Of. International Poster Biennale Lublin. India's Best Design Award and the BICeBé International Poster Biennial Bolivia. COFOD excellence Award winner. Graphis Silver, Gold and Platin Award winner, China Poster Biennial Silver winner. She has been exhibiting, giving lectures & workshops internationally in Chile, South Korea, Mexico, Jordan, Israel, Syria, Thailand, Gambia, Malaysia, India, Sri Lanka, Netherlands, Portugal, Czech republic, US & China.

More info [www.wheelsandwaves.dk](http://www.wheelsandwaves.dk)



---

## Roberto Gamonal

Profesor e Investigador Universitario  
Universidad Complutense de Madrid.

Profesor e investigador en Diseño y Tipografía. Es doctor en Creatividad Aplicada e imparte asignaturas de Diseño Periodístico y Diseño Editorial en la Facultad de Ciencias de la Información de la Universidad Complutense de Madrid.

Miembro del colectivo UnosTiposDuros y fundador de Familia Plómez, asociación cultural para la preservación mediante un uso actualizado de técnicas artesanales de composición tipográfica e impresión.

Une sus dos grandes pasiones, el Periodismo y el Diseño, escribiendo artículos y participando en congresos, jornadas y ponencias. Investiga en temas relacionados con la capacidad discursiva y comunicativa del Diseño y es un pequeño coleccionista de libros, carteles y material antiguo de imprenta. Se ha especializado en el diseño de carteles tipográficos impresos en letterpress. Algunas de sus piezas han sido seleccionadas para exposiciones nacionales y extranjeras.

Junto a la diseñadora dominicana Marova, codirige Santo Tipo, la Semana Tipográfica de Santo Domingo (República Dominicana).

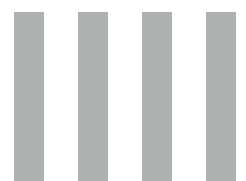




# PG

Programa  
General SIVD

---



## 22 OCTUBRE

---

9:00 | INAUGURACIÓN SIVD 2020

---

9:30 | CONFERENCIA MAGISTRAL | **MARCIA LAUSEN.**

Pathways of Design for Social Impact. (Conferencia en inglés)

---

### Sala 01

---

11:00 | Sala 01 | MESA 1 | **Arte contemporáneo en San Luis Potosí: diseño de una base de datos de artistas para la conservación de su obra.** Solbes, A.; Meneses, R.; Meneses, J. & Nieto, A. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí.

---

11:20 | Sala 01 | MESA 1 | **Cibercultura: Generar comunidad desde el diseño.** Portilla, M. & Morales, C. / Universidad Autónoma del Estado de México.

---

11:40 | Sala 01 | MESA 1 | **Construir la experimentación arquitectónica finisecular. Del Voltaire al Storefront, una exploración prospectiva por los lugares disruptivos de la vanguardia.** Lázaro, F.; Cota, E. & Gastéllum, J. / Universidad Autónoma Benito Juárez de Oaxaca

---

12:00 | Sala 01 | MESA 1 | **Creación de cartografías en tiempos de cuarentena: Experimentación, interpretación y visualización del espacio habitado.** Timarán, A. & Ascuntar, M. / Universidad de Nariño. Colombia.

---

12:20 | Sala 01 | MESA 1 | **Diseño de productos basados en el territorio: El contexto como catalizador para la creación de productos ligados a la percepción del territorio.** González, J. & Ortiz, M. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

---

12:40 | Sala 01 | MESA 1 | **El estereotipo de la maternidad en la publicidad de moda en la campaña "Viva la Mamma" de Dolce & Gabbana.** Soriano, M.; Mancilla, E. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

---

13:00 | Sala 01 | MESA 1 | **El uso de Emojis en la Publicidad de Pepsi, un reflejo de la comunicación contemporánea.** Nájera, C; Guerrero, M. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí.

### Sala 02

---

11:00 | Sala 02 | MESA 2 | **Análisis evolutivo de la educación con el e-learning.** Aguilar, D. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

---

11:20 | Sala 02 | MESA 2 | **Competencias digitales del docente de diseño frente a la inminente virtualidad.** Galindo, J.; González, J. & Hentschel, G. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

---

11:40 | Sala 02 | MESA 2 | **Condicionantes para el aprendizaje del Diseño Integral: los diseñadores no se andan por las ramas.** Rivera, A. / Universidad Autónoma Metropolitana. Cuajimalpa.

---

12:00 | Sala 02 | MESA 2 | **Conformación de la Muestra de los textos que conforman el imprinting y la normalización del diseñador industrial.** González, N. / Multiversidad Mundo Real Edgar Morin. Universidad Autónoma de San Luis Potosí.

---

12:20 | Sala 02 | MESA 2 | **Desarrollo de la Cátedra de Taller de Diseño Estratégico hacia la educación virtual: Retos y oportunidades .** Banderas, P. & Guzmán, J. / Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Ecuador.

---

12:40 | Sala 02 | MESA 2 | **Diseñar sin manos: La erosión de la materialidad en las prácticas del Diseño.** López-León, R.; Real, P. & Díaz, M. / Universidad Autónoma de Aguascalientes.

---

13:00 | Sala 02 | MESA 2 | **Diseño circunstancial. Modalidades de trabajo, proyectos y prácticas en la formación del diseño.** De La Barrera Medina, M. / Universidad Autónoma de Aguascalientes.

---

13:20 | Sala 02 | MESA 2 | **El Artefacto del futuro: un enfoque interdisciplinario para la co-creación de escenarios futuros alternativos y el abordaje de problemas sociales complejos a largo plazo.** Morales, N. & González, S. / Universidad Autónoma Metropolitana.

**14:00 | CONFERENCIA MAGISTRAL | LORENA ALARCÓN, CLAUDIA ROJAS**

El diseño crítico fundamento para la enseñanza de la investigación en diseño.

**RECESO**

**17:00** | Sala 01 | MESA 3 | **Diseño de Interacción para la presencia.** Teniente, L. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí.

**17:20** | Sala 01 | MESA 3 | **Diseño Industrial. La actualidad y el futuro de la disciplina en México.** Serrano, E. / Universidad de Guadalajara.

**17:40** | Sala 01 | MESA 3 | **El agotamiento de lo apolíneo y la búsqueda de lo dionisiaco en la vivienda durante el Covid-19: Rescatando el espacio dionisiaco en la nueva modernidad.** Aguayo, B. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí.

**18:00** | Sala 01 | MESA 3 | **El proceso de diseño como investigación creación.** Calvache, D. / Universidad de Nariño, Colombia.

**18:20** | Sala 01 | MESA 3 | **La producción de la imagen publicitaria en el contexto de la narrativa transmedia.** Carrillo, I. & Guerrero, M. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí.

**18:40** | Sala 01 | MESA 3 | **Los objetos de diseño, crítica al parámetro de durabilidad** Ramírez, C. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

**19:00** | Sala 01 | MESA 3 | **Reflexión sobre el diseño de la señalética de orientación táctil activa en personas con discapacidad visual frente al Covid-19.** Arista, L. & Cano, G. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí.

**19:20** | Sala 01 | MESA 3 | **¿Design Thinking, un método interdisciplinario de trabajo?** Loredó, J. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí.

**RECESO**

**17:00** | Sala 02 | MESA 4 | **Desarrollo de diseño de envases sustentables para alimentos preparados para llevar, desarrollados para el Reino Unido.** Rosa, A. / Universidad Panamericana. Campus Guadalajara.

**17:20** | Sala 02 | MESA 4 | **Diseño basado en la innovación como herramienta para abordar problemas sociales.** Martínez, M. & Vázquez, M. / Universidad de Guadalajara

**17:40** | Sala 02 | MESA 4 | **El impacto del flujo y visualización de datos durante el proceso de diagnóstico del trastorno del espectro autista.** Aguilar, A. & Rodríguez, S. / Universidad Autónoma de Nuevo León.

**18:00** | Sala 02 | MESA 4 | **Estudio de legibilidad tipográfica de las google fonts: Lato, Open Sans y Roboto.** Guerrero, M. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí.

**18:20** | Sala 02 | MESA 4 | **La cal en el diseño de espacios post-pandemia. Una opción saludable, asequible y socialmente conveniente.** Tovar, R. / Servicios Administrativos Calidra S.A. de C.V.

**18:40** | Sala 02 | MESA 4 | **La construcción de la letra: las plantillas como una herramienta creativa y didáctica.** Gamonal, R. & Caerols, R. / Universidad Complutense de Madrid.

**19:00** | Sala 02 | MESA 4 | **La implementación de las tecnologías 4.0, Realidad Virtual y Realidad Aumentada como herramienta en los procesos de interacción usuario-producto-entorno, eficiencia en la nueva normalidad.** González, P. & Anica, A. / Universidad de Guadalajara, Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño.

**19:20** | Sala 02 | MESA 4 | **La percepción del perfil virtual de los lugares de una ciudad vs las condiciones de su entorno.** Luna, S.; Rivera, S. & Sosa, L. / Universidad Autónoma de Nuevo León.

\* Programa sujeto a cambios sin previo aviso.

## 23 OCTUBRE

### 9:30 | CONFERENCIA MAGISTRAL | ROBERTO GAMONAL.

SuperTipoVeloz: del plomo al vector, del papel a la pantalla.

#### Sala 01

11:00 | Sala 01 | MESA 4 | La relación del diseño para la comunicación gráfica en la construcción de interfaces visuales para optimizar la experiencia de usuario en desarrollos de software. Quezada, M. / Universidad de Guadalajara

11:20 | Sala 01 | MESA 4 | Mejoramiento de morteros de restauración base cal con aditivos orgánicos de la región. Pacheco, P. / Universidad Autónoma de Yucatán

11:40 | Sala 01 | MESA 4 | Narrativa de la Animación 2D en formato vertical. Mateos, M.; Hidalgo, U. & Herrera, D. / MOJITO LAB ARPA/BUAP

12:00 | Sala 01 | MESA 4 | NeuroHabitat. Del diseño a la sinapsis. Guzmán, R. / Doctorado Interinstitucional en Ciencias del Hábitat

12:20 | Sala 01 | MESA 4 | Pensamiento de diseño en la Arquitectura, con tecnologías sin contacto y la nueva normalidad. Elizalde, B. / Universidad de Guadalajara

12:40 | Sala 01 | MESA 4 | Percepción de la forma: Pruebas de seguimiento ocular. Mancilla, E. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí.

13:00 | Sala 01 | MESA 4 | Procesos cognitivos en los usuarios frente al uso de las tecnologías Realidad Virtual y Realidad Aumentada en los procesos de interacción, uso y compra de un producto. Anica, A. & González, P. / Universidad de Guadalajara, Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño.

#### Sala 02

11:00 | Sala 02 | MESA 5 | Aspectos esenciales para el diseño y desarrollo de una silla de ruedas todo terreno para zonas rurales en México. Rosa, A. y Díaz, A. / Universidad Panamericana Campus Guadalajara

11:20 | Sala 02 | MESA 5 | Diseño de la nueva infraestructura industrial, un desafío transdisciplinar. Esparza, F. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

11:40 | Sala 02 | MESA 5 | Diseño de una herramienta visual para emprendedores sociales. Bastidas, A. & Trujillo, M. / Universidad Autónoma de Colombia

12:00 | Sala 02 | MESA 5 | El diseño y la calidad de la mano de obra de albañilería en la vivienda en serie en San Luis Potosí. Cataño, A. & Cruz, M. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí.

12:20 | Sala 02 | MESA 5 | Estrategias para impulsar el Empleo de Ecomateriales en el Diseño con un Enfoque Sustentable. Alvarez, K. & Marín, A. / Universidad Autónoma de Nuevo León

12:40 | Sala 02 | MESA 5 | Gestión del diseño para el desarrollo competitivo empresarial. Real, A.; López-León, R. & Esparza, M. / Universidad Autónoma de Aguascalientes.

13:00 | Sala 02 | MESA 5 | Propuesta metodológica para la creación de infografías desde el enfoque del diseño centrado en el usuario. García, M. / Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Azcapotzalco

### 14:00 | CONFERENCIA MAGISTRAL | RIKKE HANSEN.

Views on design education. (Conferencia en inglés)

#### RECESO

17:00 | Sala 01 | MESA 1 | Consumo de diseño en México. Cruz, C. /

#### RECESO

17:00 | Sala 02 | MESA 2 | El código del diseño y el código de la programación: pedagogías en tiempos

**17:20** | Sala 01 | MESA 1 | **Diseño participativo, mujeres y autoproducción de vivienda.** Lopez, L.; Arista, G. & Zarur, E. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí.

---

**17:40** | Sala 01 | MESA 1 | **Diseño y pensamiento complejo. Caso intención pedagógica y mobiliario escolar infantil.** Gonzalez, N. & Avila, A. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

---

**18:00** | Sala 01 | MESA 1 | **El diseño gráfico como soporte de significados en las identidades culturales.** Vázquez, I. & Villar, M. / Universidad Autónoma del Estado de México.

---

**18:20** | Sala 01 | MESA 1 | **El impacto de los condominios habitacionales horizontales en el diseño de la ciudad contemporánea. El caso de la zona metropolitana de Aguascalientes.** González, J. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí.

---

**18:40** | Sala 01 | MESA 1 | **El papel social del parque público urbano: exploración a partir del diseño estratégico.** Bujalil, M. / Universidad Iberoamericana.

---

**19:00** | Sala 01 | MESA 1 | **El patrimonio arquitectónico en el diseño contemporáneo.** Ramírez, R. / Universidad Autónoma de Aguascalientes

**de pandemia.** Morales, M. / Universidad Autónoma Metropolitana. Cuajimalpa

---

**17:20** | Sala 02 | MESA 2 | **El dilema metodológico en el diseño: Una aproximación a los métodos de diseño y al método científico como punto de partida de la nueva concepción de la disciplina.** Calvillo, E.; Torres, R. & Aguillón, D. / Universidad Autónoma de Coahuila, Escuela de Artes Plásticas Profesor Rubén Herrera.

---

**17:40** | Sala 02 | MESA 2 | **Empathy, color and territory. Aesthetic perception as a tool to enable collaborative design projects internationally.** Jones, H. & González, J. / State University of New York, USA. Universidad Autónoma de San Luis Potosí.

---

**18:00** | Sala 02 | MESA 2 | **Encumbrar la profesión del Diseño Gráfico. El diseño de un nuevo plan de estudios, para hacer frente a las exigencias del mundo actual.** Morales, C. & Portilla, M. / Universidad Autónoma del Estado de México.

---

**18:20** | Sala 02 | MESA 2 | **Enseñar y aprender proyectualidad desde la docencia. De lo presencial a lo virtual.** Caia, P.; Obispo, F. & Ravazzoli, I. / Universidad de Buenos Aires

---

**18:40** | Sala 02 | MESA 2 | **Estrategias del aprendizaje significativo para los juegos serios.** Gurieva, N. & Hernández, U. / Universidad de Guanajuato

---

**19:00** | Sala 02 | MESA 2 | **Interdisciplina y formación en diseño: un modelo curricular para la Facultad del Hábitat.** Jiménez, D. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí.

\* Programa sujeto a cambios sin previo aviso.

---



## 24 OCTUBRE

### Sala 01

11:00 | Sala 01 | MESA 1 | **La participación social como elemento fundamental de la imagen urbana de la ciudad.** Aguilar, J.; Navarro, A. & Esqueda, R. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí.

11:20 | Sala 01 | MESA 1 | **La producción plástica y los productos de diseño como patrimonio cultural e identidad local.** Guevara, I. & Maldonado, A. / Universidad Autónoma del Estado de México.

12:00 | Sala 01 | MESA 1 | **Los modos de habitar en Xcunyá y Xocén. Espacio y espacialidad Maya** Ayora, S. / Universidad Marista de Mérida y Doctororado Interinstitucional en Ciencias del Hábitat. Universidad Autónoma de San Luis Potosí.

12:20 | Sala 01 | MESA 1 | **Puesta en valor del patrimonio cultural del tambor ceremonial mexicana de Malinalco, Tlalpanhuehuetl, análisis integral de sus patrimonios y de sus simbolismos desde el Diseño.** Vilchis, M.; Maldonado, A. & Serrano, H. / Universidad Autónoma del Estado de México.

12:40 | Sala 01 | MESA 1 | **Territorialidad costera de Yucatán en la transformación del paisaje biocultural. Costa central del estado de Yucatán.** Sedano, M. & Tello, L. / Universidad Autónoma del estado de Yucatán.

13:00 | Sala 01 | MESA 1 | **Una apuesta hacia el diseño de experiencias en la artesanía : El caso del Taller Ruiz López en Oaxaca.** Garza, P. & Sanz, M. / Universidad Iberoamericana.

### Sala 02

11:00 | Sala 02 | MESA 2 | **Investigación visual: reflexión teórica para la praxis. Una propuesta de implementación didáctica orientada al desarrollo de competencias visuales profesionales para el diseño.** Hernández, L. & Carrillo, I. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

11:20 | Sala 02 | MESA 2 | **La Bauhaus y el aprendizaje colaborativo: una experiencia docente para la enseñanza del diseño industrial.** Galindo, R. & Hernández, Y. / Universidad Autónoma del Estado de México.

11:40 | Sala 02 | MESA 2 | **La educación flexible una oportunidad para su aplicación a talleres de diseño virtuales.** Villagómez, C. / Universidad de Guanajuato.

12:00 | Sala 02 | MESA 2 | **La fundamentación teórico-didáctica en proyectos interdisciplinarios de transformación del hábitat.** Molina, M. & Martínez, R. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí.

12:20 | Sala 02 | MESA 2 | **La investigación cualitativa y cuantitativa en las escuelas de diseño, un discurso entre las licenciaturas y las ingenierías en el diseño.** Rogel, E. & Rosa, A. / Universidad Autónoma de Ciudad Juárez. Universidad Panamericana

12:40 | Sala 02 | MESA 2 | **Plantillas para investigar y proponer un proyecto de diseño.** Vivanco, R. / Universidad San Ignacio de Loyola.

13:00 | Sala 02 | MESA 2 | **Retos para la formación académica de diseñadores del siglo XXI. Análisis comparativo de los programas educativos de diseño en la Facultad de Arquitectura y Diseño de la UAEM.** Espinosa, M.; Mora, M. & Morales, C. / Universidad Autónoma del Estado de México

14:00 | CLAUSURA SIVD 2020

\* Programa sujeto a cambios sin previo aviso.



**M**

Mesas  
Temáticas



Mesa 1. Diseño, sociedad y cultura.

---

---

**Arte contemporáneo en San Luis Potosí: diseño de una base de datos de artistas para la conservación de su obra.** Solbes, A.; Meneses, R.; Meneses, J. & Nieto, A. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí.

---

**Cibercultura: Generar comunidad desde el diseño.** Portilla, M. & Morales, C. / Universidad Autónoma del Estado de México.

---

**Construir la experimentación arquitectónica finisecular. Del Voltaire al Storefront, una exploración prospectiva por los lugares disruptivos de la vanguardia.** Lázaro, F.; Cota, E. & Gastéllum, J. / Universidad Autónoma Benito Juárez de Oaxaca

---

**Consumo de diseño en México.** Cruz, C. /

---

**Creación de cartografías en tiempos de cuarentena: Experimentación, interpretación y visualización del espacio habitado.** Timarán, A. & Ascuntar, M. / Universidad de Nariño. Colombia.

---

**Diseño de productos basados en el territorio: El contexto como catalizador para la creación de productos ligados a la percepción del territorio.** González, J. & Ortiz, M. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

---

**Diseño participativo, mujeres y autoproducción de vivienda.** Lopez, L.; Arista, G. & Zarur, E. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí.

---

**Diseño y pensamiento complejo. Caso intención pedagógica y mobiliario escolar infantil.** Gonzalez, N. & Avila, A. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

---

**El diseño gráfico como soporte de significados en las identidades culturales.** Vázquez, I. & Villar, M. / Universidad Autónoma del Estado de México.

---

**El estereotipo de la maternidad en la publicidad de moda en la campaña "Viva la Mamma" de Dolce & Gabbana.** Soriano, M; Mancilla, E. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

---

**El impacto de los condominios habitacionales horizontales en el diseño de la ciudad contemporánea. El caso de la zona metropolitana de Aguascalientes.** González, J. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí.

---

**El papel social del parque público urbano: exploración a partir del diseño estratégico.** Bujalil, M. / Universidad Iberoamericana.

---

**El patrimonio arquitectónico en el diseño contemporáneo.** Ramírez, R. / Universidad Autónoma de Aguascalientes

---

**El uso de Emojis en la Publicidad de Pepsi, un reflejo de la comunicación contemporánea.** Nájera, C; Guerrero, M. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí.

---

**La participación social como elemento fundamental de la imagen urbana de la ciudad.** Aguilar, J.; Navarro, A. & Esqueda, R. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí.

**El uso de Emojis en la Publicidad de Pepsi, un reflejo de la comunicación contemporánea.** Nájera, C. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí.

---

**La participación social como elemento fundamental de la imagen urbana de la ciudad.** Aguilar, J.; Navarro, A. & Esqueda, R. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí.

---

**La producción plástica y los productos de diseño como patrimonio cultural e identidad local.** Guevara, I. & Maldonado, A. / Universidad Autónoma del Estado de México.

---

**Los modos de habitar en Xcunyá y Xocén. Espacio y espacialidad Maya** Ayora, S. / Universidad Marista de Mérida y Doctororado Interinstitucional en Ciencias del Hábitat. Universidad Autónoma de San Luis Potosí.

---

**Puesta en valor del patrimonio cultural del tambor ceremonial mexicana de Malinalco, Tlalpanhuehuetl, análisis integral de sus patrimonios y de sus simbolismos desde el Diseño.** Vilchis, M.; Maldonado, A. & Serrano, H. / Universidad Autónoma del Estado de México.

---

**Territorialidad costera de Yucatán en la transformación del paisaje biocultural. Costa central del estado de Yucatán.** Sedano, M. & Tello, L. / Universidad Autónoma del estado de Yucatán.

---

**Una apuesta hacia el diseño de experiencias en la artesanía : El caso del Taller Ruiz López en Oaxaca.** Garza, P. & Sanz, M. / Universidad Iberoamericana.

---

## Mesa 2. La formación en diseño.

**Análisis evolutivo de la educación con el e-learning.** Aguilar, D. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

---

**Competencias digitales del docente de diseño frente a la inminente virtualidad.** Galindo, J.; González, J. & Hentschel, G. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

---

**Condicionantes para el aprendizaje del Diseño Integral: los diseñadores no se andan por las ramas.** Rivera, A. / Universidad Autónoma Metropolitana. Cuajimalpa.

---

**Conformación de la Muestra de los textos que conforman el imprinting y la normalización del diseñador industrial.** González, N. / Multiversidad Mundo Real Edgar Morin. Universidad Autónoma de San Luis Potosí.

---

**Desarrollo de la Cátedra de Taller de Diseño Estratégico hacia la educación virtual: Retos y oportunidades .** Banderas, P. & Guzmán, J. / Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Ecuador.

---

**Diseñar sin manos: La erosión de la materialidad en las prácticas del Diseño.** López-León, R.; Real, P. & Díaz, M. / Universidad Autónoma de Aguascalientes.

---

**Diseño circunstancial. Modalidades de trabajo, proyectos y prácticas en la formación del diseño.** De La Barrera Medina, M. / Universidad Autónoma de Aguascalientes.

---

**El Artefacto del futuro: un enfoque interdisciplinario para la co-creación de escenarios futuros alternativos y el abordaje de problemas sociales complejos a largo plazo.** Morales, N. & González, S. / Universidad Autónoma Metropolitana.

---

**El código del diseño y el código de la programación: pedagogías en tiempos de pandemia.** Morales, M. / Universidad Autónoma Metropolitana. Cuajimalpa

---

**El dilema metodológico en el diseño: Una aproximación a los métodos de diseño y al método científico como punto de partida de la nueva concepción de la disciplina.** Calvillo, E.; Torres, R. & Aguillón, D. / Universidad Autónoma de Coahuila, Escuela de Artes Plásticas Profesor Rubén Herrera.

---

**Empathy, color and territory. Aesthetic perception as a tool to enable collaborative design projects internationally.** Jones, H. & González, J. / State University of New York, USA. Universidad Autónoma de San Luis Potosí.

---

**Encumbrar la profesión del Diseño Gráfico. El diseño de un nuevo plan de estudios, para hacer frente a las exigencias del mundo actual.** Morales, C. & Portilla, M. / Universidad Autónoma del Estado de México.

---

**Enseñar y aprender proyectualidad desde la docencia. De lo presencial a lo virtual.** Caia, P.; Obispo, F. & Ravazzoli, I. / Universidad de Buenos Aires

---

**Estrategias del aprendizaje significativo para los juegos serios.** Gurieva, N. & Hernández, U. / Universidad de Guanajuato

---

**Interdisciplina y formación en diseño: un modelo curricular para la Facultad del Hábitat.** Jiménez, D. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí.

---

**Investigación visual: reflexión teórica para la praxis. Una propuesta de implementación didáctica orientada al desarrollo de competencias visuales profesionales para el diseño.** Hernández, L. & Carrillo, I. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

---

**La Bauhaus y el aprendizaje colaborativo: una experiencia docente para la enseñanza del diseño industrial.** Galindo, R. & Hernández, Y. / Universidad Autónoma del Estado de México.

---

**La educación flexible una oportunidad para su aplicación a talleres de diseño virtuales.** Villagómez, C. / Universidad de Guanajuato.

---

**La fundamentación teórico-didáctica en proyectos interdisciplinarios de transformación del hábitat.** Molina, M. & Martínez, R. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí.

---

**La investigación cualitativa y cuantitativa en las escuelas de diseño, un discurso entre las licenciaturas y las ingenierías en el diseño.** Rogel, E. & Rosa, A. / Universidad Autónoma de Ciudad Juárez. Universidad Panamericana

---

**Plantillas para investigar y proponer un proyecto de diseño.** Vivanco, R. / Universidad San Ignacio de Loyola.

---

**Retos para la formación académica de diseñadores del siglo XXI. Análisis comparativo de los programas educativos de diseño en la Facultad de Arquitectura y Diseño de la UAEM.** Espinosa, M.; Mora, M. & Morales, C. / Universidad Autónoma del Estado de México

---

### Mesa 3. Reflexión y crítica en el diseño

---

**Diseño de Interacción para la presencia.** Teniente, L. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí.

---

**Diseño Industrial. La actualidad y el futuro de la disciplina en México.** Serrano, E. / Universidad de Guadalajara.

---

**El agotamiento de lo apolíneo y la búsqueda de lo dionisiaco en la vivienda durante el Covid-19: Rescatando el espacio dionisiaco en la nueva modernidad.** Aguayo, B. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí.

---

**El proceso de diseño como investigación creación.** Calvache, D. / Universidad de Nariño, Colombia.

---

**La producción de la imagen publicitaria en el contexto de la narrativa transmedia.** Carrillo, I. & Guerrero, M. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí.

---

**Los objetos de diseño, crítica al parámetro de durabilidad** Ramírez, C. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

---

**Reflexión sobre el diseño de la señalética de orientación táctil activa en personas con discapacidad visual frente al Covid-19.** Arista, L. & Cano, G. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí.

---

**¿Design Thinking, un método interdisciplinario de trabajo?** Loredó, J. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí.

---

#### Mesa 4. Diseño y tecnología.

---

**Desarrollo de diseño de envases sustentables para alimentos preparados para llevar, desarrollados para el Reino Unido.** Rosa, A. / Universidad Panamericana. Campus Guadalajara.

---

**Diseño basado en la innovación como herramienta para abordar problemas sociales.** Martínez, M. & Vázquez, M. / Universidad de Guadalajara

---

**El impacto del flujo y visualización de datos durante el proceso de diagnóstico del trastorno del espectro autista.** Aguilar, A. & Rodríguez, S. / Universidad Autónoma de Nuevo León.

---

**Estudio de legibilidad tipográfica de las google fonts: Lato, Open Sans y Roboto.** Guerrero, M. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí.

---

**La cal en el diseño de espacios post-pandemia. Una opción saludable, asequible y socialmente conveniente.** Tovar, R. / Servicios Administrativos Calidra S.A. de C.V.

---

**La construcción de la letra: las plantillas como una herramienta creativa y didáctica.** Gamonal, R. & Caerols, R. / Universidad Complutense de Madrid.

---

**La implementación de las tecnologías 4.0, Realidad Virtual y Realidad Aumentada como herramienta en los procesos de interacción usuario-producto-entorno, eficiencia en la nueva normalidad.** González, P. & Anica, A. / Universidad de Guadalajara, Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño.

---

**La percepción del perfil virtual de los lugares de una ciudad vs las condiciones de su entorno.** Luna, S.; Rivera, S. & Sosa, L. / Universidad Autónoma de Nuevo León.

---

**La relación del diseño para la comunicación gráfica en la construcción de interfaces visuales para optimizar la experiencia de usuario en desarrollos de software.** Quezada, M. / Universidad de Guadalajara

---

**Mejoramiento de morteros de restauración base cal con aditivos orgánicos de la región.** Pacheco, P. / Universidad Autónoma de Yucatán

---

**Narrativa de la Animación 2D en formato vertical.** Mateos, M.; Hidalgo, U. & Herrera, D. / MOJITO LAB ARPA/BUAP

---

**NeuroHabitat. Del diseño a la sinapsis.** Guzmán, R. / Doctorado Interinstitucional en Ciencias del Hábitat

---

**Pensamiento de diseño en la Arquitectura, con tecnologías sin contacto y la nueva normalidad.** Elizalde, B. / Universidad de Guadalajara

---

**Percepción de la forma: Pruebas de seguimiento ocular.** Mancilla, E. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí.

---

**Procesos cognitivos en los usuarios frente al uso de las tecnologías Realidad Virtual y Realidad Aumentada en los procesos de interacción, uso y compra de un producto.** Anica, A. & González, P. / Universidad de Guadalajara, Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño.

---

Mesa 5. Gestión y producción del diseño.

---

**Aspectos esenciales para el diseño y desarrollo de una silla de ruedas todo terreno para zonas rurales en México.** Rosa. A. y Díaz. A. / Universidad Panamericana Campus Guadalajara

---

**Diseño de la nueva infraestructura industrial, un desafío transdisciplinar.** Esparza, F. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

---

**Diseño de una herramienta visual para emprendedores sociales.** Bastidas, A. & Trujillo, M. / Universidad Autónoma de Colombia

---

**El diseño y la calidad de la mano de obra de albañilería en la vivienda en serie en San Luis Potosí.** Cataño, A. & Cruz, M. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí.

---

**Estrategias para impulsar el Empleo de Ecomateriales en el Diseño con un Enfoque Sustentable.** Alvarez, K. & Marín, A. / Universidad Autónoma de Nuevo León

---

**Gestión del diseño para el desarrollo competitivo empresarial.** Real, A.; López-León, R. & Esparza, M. / Universidad Autónoma de Aguascalientes.

---

**Propuesta metodológica para la creación de infografías desde el enfoque del diseño centrado en el usuario.** García, M. / Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Azcapotzalco

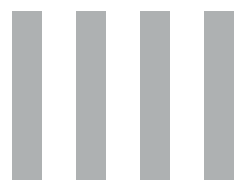
---





# **M01** Diseño, sociedad y cultura.

---



Universidad Autónoma de San  
Luis Potosí.

---

Palabras clave:

*arte contemporáneo, artistas, base de  
datos, San Luis Potosí*

## Arte contemporáneo en San Luis Potosí: diseño de una base de datos de artistas para la conservación de su obra.

Álvaro Solbes García, Rodrigo Meneses Gutiérrez, Juan Pablo Meneses  
Gutiérrez y Alejandra Nieto Villena.

---

La necesidad de registro y documentación de la actividad artística contemporánea en el estado de San Luis Potosí ha propiciado que desde las instituciones académicas locales se inicie un programa de entrevistas a artistas que, a futuro, conforme una base de datos pública y abierta, enfocada a la investigación en los ámbitos de la crítica, la producción y la conservación del arte contemporáneo.

El profundo cambio generado por el arte actual con respecto a las propuestas tradicionales ha supuesto una importante diversificación en el uso de materiales y técnicas de manufactura, en los procesos creativos y ejecución de las ideas artísticas, que ha provocado grandes problemas para la conservación y la restauración. En este contexto, la presencia cada vez mayor del *arte no convencional* en las colecciones, ha favorecido el diseño de proyectos enfocados en el registro de los artistas y sus obras con fines de investigación y conservación.

Algunos ejemplos internacionales de esta labor de documentación son la plataforma VoCA (Voices of Contemporary Art), dirigida a realizar y recopilar entrevistas a artistas contemporáneos (además de formar en la metodología), la base de datos de artistas de la Tate Modern de Londres o la Colección de Archivos de Arte Contemporáneo (CAAC) de la Facultad de Bellas Artes de Cuenca, en España. A nivel nacional, cabe destacar las bases de datos del Museo Universitario de Arte Contemporáneo (MUAC) de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), y la más reciente del Centro de la Imagen, a través de su Plataforma de Imágenes Contemporáneas (PICS).

En esta línea de trabajo, el proyecto *Arte Contemporáneo en San Luis Potosí 2000 – 2017*, iniciado por la Coordinación Académica en Arte (CAA), y al que posteriormente se adhirió la Licenciatura en Conservación y Restauración de Bienes Culturales Muebles (LCRBCM), tiene como principal objetivo recopilar, registrar y compartir la información obtenida a través de

fuentes primarias, los artistas potosinos, entrevistados según metodologías internacionales de calidad.

Para el desarrollo de este proyecto, se diseñó un programa en tres fases con la intención de recabar información sobre técnicas de producción y materiales, procesos creativos, opiniones de los artistas y consideraciones en torno a la conservación. La primera fase consistió en la obtención de la información, la segunda en el análisis de los resultados y la tercera, todavía en proceso, en la creación de una base de datos digital. Hasta el momento, este proyecto ha registrado documentos de 38 artistas locales, de los cuales se han realizado 26 entrevistas. El archivo de cada artista se ha

conformado a partir de los siguientes documentos digitales: currículum, semblanza, *art statement*, ficha de artista con base en la entrega anticipada de su portafolio, y en su caso, entrevista vídeo grabada.

Con esta ponencia se pretende difundir y comunicar los avances realizados en el proyecto desde un enfoque multidisciplinar, poniendo especial atención en el diseño de las entrevistas y los archivos de artista y finalmente, en los resultados que tienen mayor interés para el ámbito de la conservación y la restauración de arte contemporáneo.

---

## Cibercultura: Generar comunidad desde el diseño.

María de las Mercedes Portilla Luján, Celia Guadalupe Morales González.

Universidad Autónoma del Estado de México.

Palabras clave:

*cibercultura, cohesión social, comunidad, cultura, cultura del diseño*

Ante el contexto actual se han realizado foros, debates y propuestas en la búsqueda de analizar, comprender y generar propuestas para enfrentar la crisis sanitaria desde diversos ámbitos del conocimiento, un ejemplo son aquellos convocados desde organismos internacionales, los gobiernos y colectivos; las propuestas han sido diversas y entre ellas, la búsqueda de concienciar sobre el impacto de esta crisis en las personas, en los diversos sectores y cómo podemos enfrentarlo de la mejor forma.

Esta crisis ha impactado a nivel mundial afectando la cohesión social y nuestra vida cotidiana. Las medidas de contingencia y el aislamiento en sí, se han acompañado de problemáticas como el desempleo, la violencia y algunos trastornos que afectan la salud en lo general.

En este texto se busca reflexionar en torno a las posibilidades para coadyuvar desde el diseño y la cibercultura (cultura de lo virtual) a propiciar la ciudadanía activa en un contexto de paz ya que como podemos constatar, los usuarios se convierten en protagonistas para expresar sus preocupaciones y/o ideologías e intervienen los mensajes discursivos que se les presentan. Debido a esto, se requiere una mayor conciencia de quienes diseñan estos mensajes para propiciar comunidad y aminorar algunos de los estragos del confinamiento por la pandemia.

Se reconoce que en nuestro país existe una multiculturalidad y con la interacción a través de la web, la comunicación en ocasiones puede verse también comprometida, es deseable retomar conciencia respecto no sólo a los grupos mayoritarios sino también a los grupos de minorías y vulnerables, ya que en este mar de información en el que se navega, se generan también conflictos. Desafortunadamente una sociedad mediática y de cultura de masas, propicia que los seres humanos perdamos fácilmente este sentido de alteridad, si bien debemos partir de reconocer que nos encontramos ante una multiculturalidad, es precisamente en esa multidiversidad donde se encuentran oportunidades para compartir, generar y construir acciones en comunidad que nos permitan a través de diferentes elementos de significación encontrar afinidades en este entorno de la web sea a través de la multimedia o incluso de la realidad virtual.

Es imprescindible hacer énfasis en torno al reconocimiento del otro, de los otros, y a la par, fortalecer los lazos en común a través de las diversas expresiones culturales vinculadas con el diseño que favorezcan espacios de convergencia, tomando en cuenta la libertad y la dignidad de las personas en el marco del desarrollo humano desde sus múltiples dimensiones.

Derivado de estas primeras reflexiones generales surgió así, el objetivo de este trabajo: aproximarnos al entorno del ciberespacio en el contexto actual y plantear cómo desde el diseño propiciamos comunidad; teniendo como antecedente los planteamientos teórico conceptuales vinculados con la ética de los medios, la ciudadanía del ciberespacio y la cibercultura y a su vez, mostrar las posibilidades de contribución desde la construcción de la imagen para compartir significaciones que permitan abrir posibilidades para la cohesión social ante una circunstancia emergente de aislamiento involuntario.

*En la cultura, podemos encontrar un puerto seguro.*

*Transformemos esta crisis en un renacimiento cultural global.*

(Franceschini en UNESCO, 2020: 2).

---

UNESCO (2020). Cultura & COVID-19. Impacto & Respuesta. Boletín especial de seguimiento; número especial 3; julio 2020, disponible en: [https://es.unesco.org/sites/default/files/issue\\_12\\_es.1\\_culture\\_covid-19\\_tracker.pdf](https://es.unesco.org/sites/default/files/issue_12_es.1_culture_covid-19_tracker.pdf) [fecha de consulta: 17 de agosto del 2020]

---

Universidad Autónoma Benito  
Juárez de Oaxaca

Palabras clave:

*arquitectura, espacio, innovación,  
vanguardia*

## Construir la experimentación arquitectónica finisecular. Del Voltaire al Storefront, una exploración prospectiva por los lugares disruptivos de la vanguardia.

M. en Arq. Fabricio Lázaro Villaverde, M. en Arq. Edith Cota Castillejos, M.  
en D.U Juan Manuel Gastéllum Alvarado.

A finales del siglo XIX e inicios del XX la irrupción de la vanguardia artística significó una profunda ruptura con la tradición, logrando la expresión de comunidades artísticas y el surgimiento de fuertes protagonistas. El ámbito de la arquitectura no escapó a esta vorágine, ya que en esta praxis de la vanguardia, se ensamblaron espacios dedicados a la experimentación artística y arquitectónica. Fueron por antonomasia los talleres donde se produjeron aquellas obras que convulsionaron a la sociedad (el taller de Picasso, Le Corbusier, etc.). Sin embargo, la necesaria interacción intelectual, artística, política, cultural con sus contemporáneos requirió extender el taller hasta espacios en la ciudad dedicados al ocio, al dialogo, al encuentro planeado o fortuito como los cafés parisinos, holandeses, españoles, entre otros. Con un papel relevante las galerías no solo exhibían la producción artística o arquitectónica, sino que provocaban la confrontación de posturas, criticando con ello la solemnidad de los museos y la academia. A final del siglo XX e inicios del XXI, en Nueva York, México y Panamá al margen de la institucionalización cultural, surge una especie de espacios, avocados a ser catalizadores de las diversas experimentaciones emergentes en el arte, la arquitectura y el diseño y con ello, generar contexto para la cultura contemporánea.

La ponencia presentada al 2º SIVD en el eje temático Diseño, sociedad y cultura, propone a través de su conocimiento, relacionar los espacios de la vanguardia más significativos de las primeras décadas del siglo XX, con los espacios surgidos a finales del XX y principios del XXI en Nueva York (Storefront), México (Liga, CCUA) y Panamá (Junta), como una genealogía de espacios en los cuales interactúan artistas, arquitectos, público en general y ciudad. Espacios con estrategias arquitectónicas innovadoras, son acupunturas urbanas para la emergencia de discursos contemporáneos en el arte, la arquitectura y ciudad.

Los lugares alternativos de la vanguardia artística y arquitectónica del siglo XX, específicamente como cafés y galerías no hay sido suficientemen-

te considerados como parte fundamental de su proceso de socialización. Al final del siglo XX y principios del XXI nuevos espacios retoman la estrategia de socialización a través del diseño arquitectónico y de la curaduría. Son en este sentido, la evolución cultural de cafés y galerías de principios del siglo XX. Sin embargo, en su esencia estos nuevos espacios contienen un potencial emancipador para que sean a través de ellos, que artistas, arquitectos y diseñadores emergentes interactúen con diversos públicos para generar un contexto de difusión y discusión de problemáticas sobre el arte, la arquitectura, el diseño y la ciudad.

Las vanguardias a principios del siglo XX, y sus tendencias finiseculares, así como las del siglo XXI tienen en los espacios de interacción social urbana, una estrategia para incentivar la cultura del arte, arquitectura y diseño. A pesar de los vaivenes en su permanencia, de su esencia efímera, son instrumento de código abierto e influyente en la creación de nuevas experiencias en otras ciudades, y fundamentalmente son oportunidades para que los activistas culturales universitarios interactúen con la sociedad de la cual forman parte, dejando ser excepcionalidad en la cotidianeidad urbana.

---

## Consumo de diseño en México.

Cristina Cruz

---

### Palabras clave:

*consumo, cultura del diseño, diseño mexicano*

En la última década se ha visto un crecimiento, sobre todo en el aspecto mediático, de nuevas generaciones con potencial creativo y económico en el diseño hecho en México; principalmente con el surgimiento de nuevas firmas, emprendimientos y marcas, así como propuestas estéticas y discursivas. Visto tanto a nivel nacional como internacional con una creciente mirada curiosa e inquisitiva. El espectro de estudio se vuelve más conciso si se acota a las principales ciudades del país como Ciudad de México, Monterrey y Guadalajara.

Es entonces, que hablar de una cultura de diseño en el país, se vuelve necesario para ahondar en las condiciones e implicaciones de quienes se dedican al diseño y quienes lo consumen en México. Así comienza Guy Julier en su libro "La cultura del Diseño", cuando afirma que, al hablar de cultura de diseño, es inevitable hablar de su consumo. ¿Realmente se consume diseño mexicano? Este cuestionamiento dirige la discusión hacia la importancia de definir y redefinir la identidad del diseño nacional, pero ¿se podría hablar de consumo de diseño en la medida que se antepone el adjetivo "buen"? ¿Quiénes y cuántos consumen el "buen diseño mexicano"?

Un primer acercamiento se aborda desde el modelo macroeconómico que tuvo México en la década de los 70 y 80 y su posterior cambio hacia una economía orientada al exterior que llevará a comprender cómo es que la industria se desvinculó de las y los profesionales de diseño. Así como la importante mención de una iniciativa formulada en 2008 por parte de asociaciones gremiales para abogar por una Política de Diseño para México ante el Senado de la República. Y posteriormente, comprender la necesidad de una política pública y un sistema económico que fortalezca las condiciones para la compra y venta de productos y servicios de diseño.

El consumo de diseño en México será abordado desde diferentes aristas en las que se hallan:

1. El consumo en pequeños núcleos y mercados que se han generado a través de emprendimientos y marcas nacionales de moda, objeto, mobiliario y arquitectura de interiores. Las particularidades de estos mercados recaen en plataformas independientes o bazares y su



- creciente demanda en el comercio digital de productos a partir de la pandemia.
2. La comisión de proyectos en diseño gráfico e identidad para el sector público y privado. Se trata de un breve acercamiento hacia los comportamientos en licitaciones o concursos para proyectos públicos y la creciente cultura del branding en el sector privado y cultural.
  3. El diseño de servicios y estratégico centrado en el entorno corporativo. Condiciones bajo las cuales se han establecido otras corrientes del diseño como el design thinking, service design, speculative design y future design en los corporativos establecidos en el país. Y evidentemente, su influencia en la oferta laboral.

Con el presente análisis se busca comenzar un estudio más profundo de la situación del e-commerce para las marcas mexicanas y la llegada de la empresa global IKEA, que traerá un nuevo acercamiento y consumo de diseño en el país. Enfatizar en la necesidad y delimitar una política pública que propicie la formalización de un mercado más sólido y asequible de consumo. Establecer un acercamiento a las definiciones cambiantes del diseño mismo y principalmente, del diseño hecho en México.

---

Universidad de Nariño. Colombia.

---

## Creación de cartografías en tiempos de cuarentena: Experimentación, interpretación y visualización del espacio habitado.

Ana Patricia Timarán Rivera, María Cristina Ascuntar Rivera.

---

Palabras clave:

*cartografías, espacio, interpretación*

La ponencia tiene como propósito exponer las potencialidades de la cartografía en el campo del diseño, como una técnica para identificar necesidades, develar imaginarios sociales, planificar acciones, reconocer soluciones o interpretar y visibilizar los fenómenos de la vida cotidiana que se suscitan en las comunidades y en los diferentes entornos de un territorio. La cartografía es un lenguaje heterogéneo y plural, que inicia por definir los mapas más allá de simples abstracciones científicas de la realidad, y se convierte en un instrumento gráfico poderoso que explora en usos sociales y se materializa en discursos iconográficos donde las relaciones entre lugares, personas y situaciones permiten descubrir que la realidad es construida culturalmente por los habitantes de un espacio.

Lo anterior conlleva a disertar sobre la forma en que el diseño como disciplina creativa, puede utilizar este tipo de representaciones con fines investigativos y como rutas de acercamiento e interacción en proyectos de naturaleza individual o colectiva, identificando aquellos agentes capaces de transformar, construir y actuar sobre la realidad social.

En este sentido, el texto describe una experiencia académica desarrollada con estudiantes de Diseño Gráfico de la Universidad de Nariño que están finalizando su ciclo de formación. El objetivo se centró en construir cartografías a partir de la cotidianidad del hogar en el contexto de la emergencia sanitaria producida por el covid-19, tomando como base aquellas representaciones visuales y sonoras que de manera ordinaria se presentan el lugar habitado; esto con el fin de leer e interpretar la imagen desde los vínculos físicos y emocionales del creador. El ejercicio se dividió en tres fases, la primera denominada reconocimiento, consistió en identificar los lugares y objetos con significado en el espacio habitado que implicaran aspectos sonoros y visuales. La interpretación y visualización en un segundo momento, estuvo constituida por una bitácora en la que se registraron de forma análoga los espacios, situaciones, sensaciones, sonidos, olor, recuerdos y emociones de lo vivenciado en este periodo de tiempo tan particular; y en la tercera fase se realizó

la cartografía sonora que consistió en vincular los sonidos al mapa cognoscitivo del espacio habitado y las imágenes contenidas en la bitácora.

El resultado final arrojó cartografías asociadas al concepto de interactividad, ya que los usuarios pueden participar de las bitácoras seleccionando los sonidos y generando relaciones con las imágenes, por medio de una plataforma abierta on line. Surgió así una posibilidad diferente de interacción con un determinado espacio, donde las nuevas tecnologías modifican los conceptos tradicionales del lugar, proporcionando nuevas realidades que se sintetizan en entornos virtuales, como unidades que integran diversos aspectos naturales y culturales, resultado de las formas de actuar de una sociedad en un territorio específico.

Es así como en este ejercicio, la relación entre un mapa, los sonidos, la imagen y la inmersión en una circunstancia de distanciamiento obligado, se convirtió en un método de lectura y análisis que introdujo al creador en un escenario de introspección, observación aguda, escucha atenta, imaginación, creación y ejecución, cuyo resultado evidenció la relevancia de las cartografías en el ejercicio del diseño, permitiendo la creación de nuevos relatos del territorio, en este caso, del espacio habitado en época de cuarentena.

---

Universidad Autónoma de San  
Luis Potosí

## Diseño de productos basados en el territorio: El contexto como catalizador para la creación de productos ligados a la percepción del territorio.

José Luis González Cabrero, Miguel Adolfo Ortiz Brizuela.

Palabras clave:

*diseño del producto, diseño industrial, estética, Territorio*

Entendemos el territorio no solo como el espacio geográfico sino como el cúmulo de espacio, cultura y gente. El territorio no solo delimita sino acondiciona y propicia.

En el diseño industrial, siendo una disciplina basada en mejorar la calidad de vida a través de los objetos el territorio no formó parte como principal agente de reflexión ya que, desde los inicios de la profesión, el contexto no impactaba al producto, se buscaba hacer objetos globales y neutrales, fácilmente reproducibles en cantidades y mediante procesos industriales, lo cual le dio el apellido a la profesión y diseñados para poder ser utilizados por cualquier persona en cualquier parte del mundo. El mejor ejemplo de esta postura es el diseño universal.

Sin embargo, nuevos teóricos como el holandés John Thackara y corrientes de pensamiento o incluso metodologías como el Diseño de Transición (Transition Design) establecen que para generar productos que en verdad solucionen problemas complejos (Wicked problems) generalmente ligados a realidades específicas, no se puede dejar de lado el contexto y el primer territorio de injerencia de los objetos que es su lugar de uso. (ya sea geográficamente, socialmente, culturalmente o ambientalmente)

En este trabajo se busca ejemplificar mediante en análisis de proyectos cómo el territorio puede generar un contexto de acción en los productos, y cómo, mediante un método de investigación de campo sobre el territorio y, conociéndolo a profundidad, éste se puede convertir en un catalizador para la creación de objetos ligados al territorio a través de la experiencia estética.

Esto se ejemplifica con trabajos de alumnos de diseño industrial que en su metodología de desarrollo de producto contemplan un territorio específico en la ciudad de San Luis Potosí. Entendiendo la estética como una experiencia sensorial y donde el diseñador puede reconocer los estímulos estéticos y experienciales de un territorio determinado. Se busca explorar la estética que resulte de la percepción de un territorio determinado, es decir, de la vivencia en espacios de la ciudad de San Luis Potosí. Así esta experiencia sensorial será traducida en las cualidades de un objeto de diseño, en este caso, un objeto de uso básico y sencillo cuya función principal será la de evocar y/o recrear la experiencia sensible del lugar visitado. La

materialización del objeto no busca caer en el objeto trivial del souvenir, haciendo representaciones a escala de monumentos, plazas o edificios, buscando emular simplemente la realidad geográfica del espacio. La búsqueda va en camino a identificar objetos cotidianos de utilidad básica que al estar en contacto directo con el usuario también le proporcionen esa presencia del lugar en su vida diaria.

El resultado del ejercicio académico generó un código de formas, colores, texturas, materiales y acabados que al constituir la configuración del objeto, además de conferirle el uso, le otorga un sentido y evoca al territorio de donde surgió la exploración estética inicial, demostrando que la percepción del territorio puede ser un punto de partida para situar a los objetos en sus entornos y dotarlos de nuevas injerencias y referencias en el afán de hacerlos más efectivos en su función y más congruentes en su origen.

---

## Diseño participativo, mujeres y autoproducción de vivienda.

Universidad Autónoma de San Luis Potosí.

Lourdes Marcela López Mares, Gerardo Javier Arista González, Ellenly Zarur Mercado.

### Palabras clave:

*feminismo popular, herramientas participativas, informalidad urbana, sociedades patriarcales*

El rol central que juegan las mujeres no solo como reproductoras sino también como productoras y gestoras del espacio construido es frecuentemente subestimado en sociedades patriarcales como la mexicana. Sin embargo, desde los años 80's, en el marco del feminismo popular, se ha reconocido su papel en la producción del espacio doméstico y urbano. Muchas mujeres han demostrado ser organizadoras comunitarias, capaces de pugnar por la mejora de la calidad de vida de sus familias en contextos de marginación y pobreza, además de que, en algunos casos, de articular sus desventajas acumuladas en propuestas de política pública.

El presente trabajo se apoya en la experiencia de Sanders (2002), modelo de diseño que analiza lo que las mujeres piensan, sueñan y hacen para producir su entorno construido en una comunidad pepenadora en formación. El caso de estudio, llamado los García 3, se encuentra en la periferia norte de la ciudad de San Luis Potosí, aldeaña al relleno sanitario municipal de Peñasco. En esta comunidad residen actualmente 35 familias dedicadas primordialmente al reciclaje de residuos del relleno. La colonia, altamente marginada, carece de infraestructura urbana como drenaje, electricidad, agua corriente, pavimentación y alumbrado público. Con el fin de mejorar estas condiciones, un grupo de residentes, incluyendo a las mujeres que participaron en este trabajo, ha impulsado, de forma activa, el desarrollo de la comunidad.

Mediante métodos cualitativos de recolección de datos, el trabajo compila las historias de siete mujeres pepenadoras en relación a su participación en la autoconstrucción de sus viviendas y a la mejora de su entorno urbano. Además, con la ayuda de herramientas de diseño participativo implementadas en cinco talleres, el trabajo analiza el cómo estas mujeres visualizan sus comunidades a futuro y cómo participan en procesos de toma de decisiones en torno al diseño de sus viviendas, de un parque y un centro comunitario.

Los resultados muestran que las mujeres entrevistadas reconocen el desafío que implica vivir en los García 3 pero lo sobrellevan bajo la promesa de acceder a un lote de su propiedad que puedan heredar a sus hijos. Además. Se encontró que estas mujeres desempeñan roles diversos de

reproducción y producción de su entorno trabajando tanto en el hogar como fuera de él en actividades económicas y de organización comunitaria. Sin embargo, realizan estas actividades en un entorno de desventajas acumuladas que las desempodera, pone en riesgo e incrementa su carga de trabajo. Las mujeres sueñan con una comunidad bien servida y consolidada en la que tanto ellas como sus hijos puedan vivir de forma segura. El diseño participativo, en este contexto, se incorporó como una herramienta que permitió a las personas de la comunidad imaginar y visualizar un mejor futuro para su comunidad. Además, fue un ejercicio poco convencional en un contexto patriarcal que desafió, de manera no subversiva, prácticas convencionales de toma de decisiones y promovió la inserción de las voces de las mujeres y otros grupos como jóvenes y niños, en procesos de diseño de equipamiento comunitario y consolidación de sus viviendas en las que tradicionalmente solo participan los hombres adultos.

---

## Diseño y pensamiento complejo. Caso intención pedagógica y mobiliario escolar infantil.

Universidad Autónoma de San Luis Potosí

---

M. Norma Alejandra González Vega, M. Ana Margarita Ávila Ochoa.

---

Palabras clave:

*educación, mobiliario infantil, pensamiento complejo*

El diseño es un campo inter y multidisciplinar. Se ha valido del cuerpo teórico de distintas disciplinas como la antropología, la biología, la ergonomía, la ingeniería, para definir su objeto de estudio, sus métodos de trabajo, y los problemas que atiende. Incluso en más de una ocasión la falta de una teoría propia ha sido motivo de crítica y de no reconocimiento de su saber y su hacer.

Aun así, le ha sucedido lo que ha todas las disciplinas en el marco del pensamiento moderno, se limitó a dar respuestas solo para su objeto de estudio, abandonando poco a poco lo que le dio su sentido de origen, resolver problemas de la vida diaria. Es decir, aplicó una visión simple, unilateral para solucionar la función, la estructura, la ingeniería, la producción, incluso la constitución formal del objeto, esta última propia de su quehacer, para alcanzar la eficiencia del objeto utilitario y estético en si mismo y a razón de la producción a gran escala. Al grado de dejar en segundo plano o hasta no considerar, el beneficio del uso, el impacto social y ambiental que estos objetos industriales provocan.

Es entonces, necesario recordar que diseñar no es un acto aislado o de gabinete. El acto de diseñar esta dentro de las afectaciones y posibilidades contextuales. Es una interpretación, una nueva lectura de interacciones, de relaciones que se inhiben o se impulsan. Ahí en esa inmersión de una realidad aparentemente ininteligible, es donde se mira al diseño desde la perspectiva del pensamiento complejo.

Esta ponencia muestra cómo se introduce y se hace partícipe a los y las estudiantes del programa de Diseño Industrial a un cambio paradigmático en su proceso de diseño. Cómo logran leer la complejidad de interrelaciones que se muestran ante un determinado problema inicial, que en este caso es la educación básica-primaria y los medios simbólicos/objetuales que fomentan sus propósitos.

Se trata, de no comenzar un proyecto desde la determinación del producto, sino desde la comprensión del problema, desde un replanteamiento de



este. Se observarán varias modelizaciones que realizaron estudiantes del sexto semestre del programa, al abordar los siguientes cuestionamientos:

¿Cuándo el diseño se encuentra condicionado por la práctica educativa en sus aspectos ideológicos y culturales? Y ¿Cuándo la práctica educativa se ve modificada, complementada por el diseño?

Se analizarán los propios cortes temporales, espaciales y de campos de interés que se identificaron para delimitar la acción del diseño y reconocer las otras disciplinas involucradas, y como esta etapa del proceso los llevó a reorientar el proyecto. De ahí surgen otras reflexiones, que, si bien se expresan en el diseño de diferentes implementos o mobiliario escolar, ponen en cuestión la intención pedagógica como el centro de preocupación de todas las disciplinas involucradas. Y en particular preguntarnos ¿Cuáles consideramos que son los principales retos para abordar el diseño de un sistema que auxilie a los propósitos y procesos que se desarrollan en el aula?

Con este trabajo queremos mostrar la necesidad y la pertinencia de formar a los futuros diseñadores en los principios del pensamiento complejo que favorece la visión de los problemas de la humanidad en su cotidianidad e integralidad, más allá del pensamiento causal que asegura la eficacia del objeto diseñado en términos económicos, de mercado y productivos.

---

## El diseño gráfico como soporte de significados en las identidades culturales.

Universidad Autónoma del Estado de México.

Isabel Andrea Vázquez-Neri, María Gabriela Villar-García

Palabras clave:

*cultura del diseño, diseño gráfico, significado*

El texto que se pretende, tiene como objetivo, generar una reflexión de cómo el diseño gráfico participa en la construcción de identidades culturales otorgando significados a los productos de diseño, reconociendo la manera en la que el diseñador gráfico como ser social tiene la capacidad de crear mensajes que se vuelven referentes comunes dentro de un grupo social específico haciendo uso de herramientas de interpretación para lograr que los objetos sean apropiados por los receptores, apelando a la responsabilidad social y cultural de la disciplina. Se pretende hacer evidente la relación que tiene el diseño gráfico con otras disciplinas como la lingüística, la sociología, la antropología social y otras ramas de las ciencias sociales que le posibilitan convertirse en una interdisciplina y al mismo tiempo fungir como vehículo transmisor de cultura a partir del lenguaje y sus estrategias.

El interés de esta reflexión surge de reconocer al diseñador gráfico como un comunicador visual que a través de su quehacer profesional es capaz de producir significados haciendo uso de habilidades lingüísticas a partir de la elaboración de objetos que para el caso de esta reflexión llamamos textos. Se reconocen distintos factores que se relacionan para generar una interpretación en los grupos sociales (identidad individual) y se reconoce cómo éstos, intervienen en la significación que se dará por el colectivo al texto del diseño. El diseñador gráfico es responsable de producir mensajes que contengan los rasgos propios de una cultura para crear o mantener la identidad, es así como, las soluciones a los problemas de diseño identitario deben estar enfocadas no sólo en la forma o en los efectos visuales, sino en la relación de significados que se posibilitan para los receptores que comparten rasgos culturales. Esta reflexión apela a la responsabilidad social y cultural que adquiere el diseñador gráfico al ejercer la profesión y que permea en la construcción de mensajes que se vuelven relevantes para los grupos logrando una apropiación de los objetos identitarios y sus significados.

Se expone también cómo es en las identidades culturales y en los colectivos en donde se logran construir las interpretaciones de los objetos y es en ese contexto donde se logra la apropiación de los textos del diseño lo-

grando establecer un diálogo entre los elementos que conforman el mensaje permitiendo que signifiquen. Se presentan los conceptos del texto, contexto y el intertexto como variables que en su dimensión comunicacional establecen las pautas para generar el tan esperado diálogo, propósito de todo ejercicio de comunicación visual incluido el que se realiza desde la disciplina del diseño gráfico. Sirva este medio para establecer y hacer evidente la importancia que tiene el ejercicio de la disciplina del diseño como social a partir de poner en circulación objetos culturales que tienen un efecto en los colectivos, en las comunidades, en las sociedades y que son capaces de generar desarrollo social en éstas.

Se pretende concluir, sobre el quehacer social, cultural y ético del diseñador por lo que es importante establecer criterios sobre los cuales entender cómo se construyen significados a partir de su praxis, convirtiendo al quehacer de la disciplina en un reto para quienes la ejercen reconociendo su valor socio-cultural.

---

Universidad Autónoma de San  
Luis Potosí

## El estereotipo de la maternidad en la publicidad de moda en la campaña “Viva la Mamma” de Dolce & Gabbana.

María Fernanda Soriano Cardoso, Dra. Eréndida C. Mancilla González

Palabras clave:

*estereotipo, maternidad, publicidad*

La publicidad cumple con la función principal de promover un producto o servicio para su próximo uso o consumo, y aquella dirigida a la figura femenina, se ha dado a la tarea de definir características físicas, un estilo de vida o promover la inclusión de un rol de la mujer en la sociedad.

Estas conductas son aceptadas como estereotipos, los cuales, imponen un papel mediante imágenes utilizadas que condicionan un comportamiento en el consumidor y generan un modo de ser y actuar en el individuo, además de distorsionar los valores y patrones culturales de la sociedad.

Este fenómeno se encuentra aplicado en diversas campañas publicitarias de moda, las cuales pueden tener un impacto social en menor o mayor escala.

La presente investigación pretende entender el significado del estereotipo de la maternidad, tomando como caso de estudio, la campaña publicitaria de Dolce & Gabbana “Viva la Mamma”, cuyo caso está dirigido al público italiano. Para esto, se realizó un análisis semiótico acerca de la construcción de una imagen publicitaria, que retoma el estereotipo de maternidad como revalorización de la cultura familiar. Adicionalmente, se buscó determinar a través de que signos y códigos visuales, definen un concepto de maternidad tradicional en la familia italiana. La investigación no otorga una perspectiva concreta sobre la cultura en Italia, ya que se ha desarrollado en un contexto social y cultural distinto, pero proporciona datos sobre el uso del estereotipo como recurso publicitario y de diseño, enfatizando el estudio de casos similares.

Para el análisis del caso de estudio, fue necesario investigar sobre el contexto en que se desarrolló la campaña “Viva la Mamma”, que se remonta al uso de conceptos y tradiciones propios de Italia. Por consiguiente, se realizó un análisis semiótico abordando las tres dimensiones: sintáctica, semántica y pragmática de acuerdo al autor Daniel Chandler (2007). En la

unidad de análisis se hicieron una serie de observaciones para su descomposición por sintagmas y de códigos: interpretativo del tipo perceptual, interpretativo respecto al color de las prendas y código social de comodidad.

Se encontró que la imagen publicitaria analizada representa la construcción de una mitología respecto al concepto de la familia y la maternidad en Italia, al identificarse una tendencia en el uso de códigos en los sintagmas, que arrojaron tres principales conceptos clave: jerarquización, tradición y familia. Prevalecen estereotipos culturales de la mujer como el de "la buena madre", que sirve de pilar importante en el crecimiento y formación de los hijos. Además, el concepto de maternidad se encuentra implícita bajo un sistema de códigos de comodidad, interpretativos y de proximidad, encontrados en elementos como las vestimentas, posturas y de proximidad.

La campaña deja ver simbolismos culturales que favorecen el uso de estereotipos para la publicidad, que definen un estilo de vida en la sociedad italiana. Pese al intento de la ruptura de lo convencional sobre el estereotipo de la maternidad en Italia, lo tradicional sigue muy presente en la construcción simbólica de la unidad de análisis, ya que recae nuevamente en los mitos culturales de dicho país. Otro de los motivos por el cual Dolce & Gabbana ha retomado el concepto de la maternidad en la campaña, es dada la necesidad de incentivar el sentimiento de madre y la importancia que significa continuar con las tradiciones; los cambios de dinámicas entre las familias habían afectado tanto lo social como lo económico, sin embargo, afecta a la mujer por estratificación de género que la posiciona en el rol de madre cuidadora y del hogar.

---

Universidad Autónoma de San Luis Potosí.

Palabras clave:

*condominios habitacionales horizontales, diseño de ciudad, políticas urbanas*

## El impacto de los condominios habitacionales horizontales en el diseño de la ciudad contemporánea. El caso de la zona metropolitana de Aguascalientes.

Dr. en C.A.A Jonathan Hammurabi González Lugo.

Objetivo general: Evaluar el grado de afectación y fragmentación de la estructura urbana de la ciudad de Aguascalientes, generado por los condominios habitacionales en términos de conectividad, movilidad e imagen urbana en torno a estos componentes de la ciudad,; así como determinar en qué medida se han venido expandiendo y localizando en el territorio municipal y en la zona metropolitana.

Identificar patrones de diseño, localización, superficies y formas de inserción en la estructura urbana y socioeconómica de la ciudad de Aguascalientes, México.

El uso habitacional en cualquier asentamiento humano es sin duda el más importante del resto que integran a toda ciudad en términos de superficie que ocupa en el territorio y por su impacto social con respecto de la población que se ve involucrada y/o afectada por la suficiencia en su dotación y calidad de los desarrollos, tanto de la unidad misma de vivienda como del entorno en donde se localiza.

El presente trabajo aborda la manera en que ha influido en la transformación de la ciudad de Aguascalientes un elemento cada vez más recurrente en la configuración urbana de las ciudades contemporáneas mexicanas que es el de los desarrollos habitacionales en condominio, también conocidos "urbanismos cerrados" y que representan hoy día, la opción más recurrente a la hora de elegir un conjunto habitacional por parte de los edificadores y pobladores respectivamente de la entidad en las últimas décadas.

De igual manera, se muestra el impacto de los mismos en la desarticulación urbano-paisajística en algunos sectores o zonas de la zona metropolitana de Aguascalientes en donde prolifera este modelo de desarrollo habitacional y las consecuencias de los mismos en torno a la movilidad urbana, necesaria para el desarrollo óptimo de la población que los habita y de

quienes conviven en torno a ellos y que no necesariamente son propietarios de algún lote o vivienda al interior del condominio.

Si bien las urbanizaciones cerradas están contempladas en la ley y atienden necesidades prioritarias de privacidad y seguridad, se ha dejado de lado la integración con la ciudad provocando inequidad socioeconómica, marginación y segregación de la población, fracturación de la continuidad vial y deterioro de la imagen urbana

Algunos de los efectos observables derivados de la proliferación de “urbanizaciones cerradas” son los cerca de 80 kilómetros lineales de bardas perimetrales adyacentes a vialidades municipales en la Zona Metropolitana Aguascalientes, Jesús María, San Francisco de los Romo, correspondientes a 262 condominios al año 2018, que representaban en ese momento el 17% de la superficie del territorio comprendido por las tres entidades.

La problemática en torno a los Condominios Habitacionales no se puede circunscribir a una sola dimensión, sino que se debe abordar desde la perspectiva físico-espacial que engloba lo correspondiente a la estructura urbana de la ciudad y sus dinámicas funcionales, y por otra parte, la dimensión social en términos de segregación socioeconómica.

Derivado de lo anterior se plantea la necesidad de generar políticas urbanas y líneas estratégicas para contrarrestar el fenómeno de la fragmentación urbana causada por desarrollos cerrados; entre ellas, la adecuación de la ley de fraccionamientos y condominios, implementación de planes maestros y programas parciales de desarrollo urbano en las zonas más afectadas por el fenómeno descrito y apertura a la participación ciudadana en la planeación de la ciudad, son parte de algunas de las acciones a considerar, que permitan ofrecer alternativas viables a los fenómenos de fragmentación socio-espacial en la ciudad contemporánea.

---

## El papel social del parque público urbano: exploración a partir del diseño estratégico.

Universidad Iberoamericana.

Mariam Bujalil Palafox

### Palabras clave:

*ciudades, cultura, diseño, parques,  
sociedad*

El enfoque de diseño estratégico para la innovación permite la exploración del papel social del parque urbano, entendido como elemento vital para el bienestar económico y físico de las personas. Los espacios públicos son espacios cruciales del entorno urbano ya que gran parte de la vida comunitaria se lleva a cabo en ellos. Conforme las ciudades se tornan más densamente pobladas y la preocupación por el cambio climático aumenta urbanistas, gobiernos y representantes sociales participan para mostrar el potencial de los espacios verdes y abordan con una mirada crítica su importancia en la salud pública y la infraestructura de las ciudades. Los parques son reconocidos como detonadores poderosos de economías locales y, tal como ha sucedido con otros espacios urbanos, se han ido transformando a causa de los cambios tecnológicos, sociales, políticos y culturales que evolucionan a ritmos acelerados y que los han obligado a ajustarse a las nuevas circunstancias del contexto para crecer y sobrevivir. Mediante metodologías de diseño estratégico, el diseño centrado en el usuario y el pensamiento de diseño, los estudiantes del último año de diseño desarrollaron propuestas para la evolución y sobrevivencia del parque en vista de su relevante papel en la vida urbana.

El papel del diseño va más allá de la pura realización de objetos y comprende al sistema de relaciones entre personas, medios y objetos. Aporta conocimiento sobre la concepción de la forma en su sentido más amplio, pero conecta con diferentes actores, forma parte de la cultural visual y material en la sociedad, brindando una lectura de nuestro entorno y la demanda de nuestros tiempos sobre los fenómenos actuales con una mirada que imagina el futuro posible. (Sanz, 2017, p.123) Por eso, su enfoque abarca un panorama amplio de temas, desde la infraestructura y mobiliario hasta los sistemas de relaciones entre personas y costumbres culturales. Se observan diferentes tipos de usuarios que corresponden a la realidad diversa de la vida urbana y a los temas de equidad e inclusión en las sociedades contemporáneas.

La aplicación del diseño estratégico como detonador de acciones para la socialización, convivencia y generación de conocimiento y bienestar en los siguientes espacios públicos de la Ciudad de México permiten una evalua-



ción el rol del diseño en la sociedad y su participación en espacios antes no comunes a él, y que en este caso son: el Parque La Mexicana en Santa Fé, proyecto realizado de agosto a diciembre de 2019 y el Parque Bicentenario, Miguel Hidalgo, realizado de enero a mayo de 2020.

Aunque de manera parcial, en este artículo se propone una aproximación con enfoque deductivo y delimitado que va de la comprensión del espacio al individuo. Eso implica tener una lectura general sobre la modificación de los entornos y cómo impactan en las personas, así como prospectivas sobre las relaciones entre ellas, a fin de visualizar y detectar alternativas sobre la participación del diseñador en la resolución de retos en escenarios futuros. Los parques estudiados, presentan desigualdades de acuerdo a los usuarios que los frecuentan, el entorno político social en el que actúan y las tensiones económicas que los sujetan y por ello, las soluciones propuestas con el enfoque desde el diseño estratégico y la experiencia de usuario son diversas e innovadoras: van desde el uso de tecnologías de última generación hasta movilizaciones culturales.

---

## El patrimonio arquitectónico en el diseño contemporáneo.

Universidad Autónoma de  
Aguascalientes

---

Rocío Ramírez Villalpando.

---

Palabras clave:

*arquitectura, diseño, patrimonio,  
vanguardia*

El presente siglo XXI ha planteado una nueva dinámica tanto en la manera de ver como en la forma de hacer diseño. Si bien es cierto existen paradigmas que marcan los lineamientos establecidos y aprobados en lo referente al diseño, enfocando la mirada en el ámbito arquitectónico, es fundamental entender este ejercicio desde una perspectiva amplia, aquella que incide en su contexto, su cultura, y consecuentemente en la sociedad.

En los denominados centros históricos de la República Mexicana, existen innumerables edificaciones con riqueza arquitectónica, ya sea por su época, su autor, los materiales constructivos que la conforman o bien, por su permanencia en el tiempo. Muchas de estas edificaciones, requieren de una intervención, y es ahí donde el diseño de vanguardia hace presencia. Dentro de la arquitectura patrimonial, diversos son los ejemplos en los que ha sido necesario o conveniente una nueva interpretación y ésta por lo general, es acompañada de un diseño en el que buscan reflejarse las nuevas tendencias, respetando la arquitectura de origen y a su vez, dejando huella de la nueva postura creativa.

El análisis de estas novedosas expresiones en el diseño, así como su cada día más recurrente uso dentro de los bienes inmuebles patrimoniales, es uno de los objetivos principales de esta investigación. Conocer que parámetros se siguen, cómo se plantean y, sobre todo, el impacto socio-cultural que ejercen.

Lo anterior requiere un análisis puntual sobre la arquitectura existente, aquella que ha impactado no solo en lo que a patrimonio tangible se refiere, sino incluso en la memoria colectiva de las sociedades, es desde ese amplio panorama, como la nueva perspectiva tanto de uso- función como perceptual incide en la obra existente dejando una respetuosa impronta de la intervención realizada.

Muestra puntual de ello, es la obra ejecutada en el año 2010 por el artista visual Javier Marín en el retablo y presbiterio mayor de la Catedral Basílica de Zacatecas, ubicada en el centro histórico de esta ciudad y catalogada como Patrimonio Cultural de la Humanidad por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura (UNESCO). Esta obra contenida por arquitectura del siglo XVIII, en la que convergen diversos estilos y que simboliza tanto para la sociedad zacatecana ha sido objeto de varias modificaciones, originalmente fue colocado un retablo de

madera, substituido por uno de cantera desmontado años más tarde y cambiado más de una vez por un ciprés que se enriquecía con la pintura de la Virgen de la Asunción, misma que fue retirada tiempo después, lo que se originó un “vacío”, que dio pie a la construcción de la obra de Marín, con una visión respetuosa y contemporánea, propiciando la convergencia del siglo XVIII con el presente siglo XXI.

Lo anteriormente expuesto permite tener claro que la arquitectura patrimonial, no tiene por qué distanciarse de la vanguardia en el diseño, se puede lograr una amalgama exitosa si se parte de una visión completa, en la que se visualice la nueva interpretación edilicia, partiendo siempre de su contexto histórico.

---

## El uso de Emojis en la Publicidad de Pepsi, un reflejo de la comunicación contemporánea.

Universidad Autónoma de San Luis Potosí.

---

César Nájera Monasterio, Dr. Manuel Guerrero Salinas

---

Palabras clave:

*emoticones, investigación, public*

La publicidad, al igual que muchos otros aspectos de la vida, sigue tendencias con el fin de atraer la atención de un mercado, esto ha propiciado que en los últimos años se presente un fenómeno comunicacional de interés para diseñadores, publicistas, mercadólogos, comunicadores, lingüistas y otras ciencias afines. Dicho fenómeno es la aparición de diversas campañas de marcas distintas, las cuales hacen uso de Emojis como elemento principal de la campaña para emitir su mensaje; siendo este mensaje uno más simple, con mayor economía en el mensaje escrito y expresivo en cuanto a las emociones representadas por los Emojis.

La presente investigación se enfoca en una de las más importantes campañas publicitarias de este fenómeno: la campaña "Say it with PEPSI" de la empresa refresquera PEPSI, y tiene como objetivo determinar cómo los Emojis comunican una idea precisa al receptor sin la necesidad de utilizar un mensaje textual como eje principal del mensaje publicitario. Adicionalmente se busca determinar qué características y elementos visuales están presentes en los mensajes publicitarios de esta campaña y qué función desempeñan en el mensaje, así como identificar las figuras retóricas utilizadas para estos mensajes y determinar la estructura semiótica de los mismos.

Este artículo no pretende medir la eficacia del mensaje, su interés se centra en estudiar el uso de Emojis en la publicidad como recurso comunicativo que enriquece el mensaje publicitario constituyéndose como una alternativa para un sector contemporáneo. Los Emojis en la publicidad pueden representar un método expresivo útil para la comunicación de ideas complejas de modo simple, en una menor cantidad de tiempo y con mayor alcance, pues la distribución de los Emojis como ideogramas, su popularidad, expresividad y desarrollo histórico, permiten su uso viable para este sector.

Para este estudio se ha utilizado una metodología compuesta por una serie de fichas de análisis gráfico, un análisis semiótico basado en las dicotomías de Ferdinand de Saussure y un análisis retórico usando el modelo de Jaques Durand. Se analizaron nueve imágenes con mensajes publicita-

rios que constituyen parte de la campaña Say It With PEPSI. Concluyendo que, la yuxtaposición de los Emojis como ideogramas que representan emociones humanas, ideas y objetos, permite su codificación a modo de mensaje; a su vez, el uso de Emojis que representan emociones universales del ser humano y el uso de figuras retóricas en los mensajes creados por este medio, permiten comunicar la idea precisa al receptor sin la necesidad de un mensaje textual a menos que sea como apoyo y no como la base de este.

Se determinó que el estilo visual que compone a los Emojis favorece las intenciones de la marca PEPSI, permitiendo crear ideogramas sin dejar de lado el alcance y reconocimiento que hay de dicho ideograma como un Emoji. Adicionalmente, se determinó que la simplicidad en los signos que componen el mensaje, su connotación acorde a su contexto, el slogan de la campaña y el uso de figuras retóricas; como la acumulación, repetición, elipsis, circunloquio, metáfora, alusión y homología; favorecen el pronto entendimiento del mensaje publicitario por parte del receptor.

---

## La participación social como elemento fundamental de la imagen urbana de la ciudad.

Universidad Autónoma de San Luis Potosí.

Juan Carlos Aguilar Aguilar, Alejandro Navarro González, Rodrigo Antonio Esqueda López

Palabras clave:

*cultura, gestión, herramientas participativas, imagen urbana*

Desde la cultura clásica romana es bien conocida la famosa triada vitruviana que señala que la buena arquitectura debe cumplir con tres importantes cualidades: ser resistente, ser útil y ser bella, sin embargo esta premisa no solamente se debe aplicar para la arquitectura, sino para cualquier cosa diseñada y creada por el ser humano ya que no podemos concebir ningún tipo de intervención antrópica del hábitat sin que cumpla de alguna manera estas tres cualidades, sin embargo la cuestión es entender que esta triple convivencia no siempre se da en la misma proporción una de otra, ya que ésta dependerá de diferentes factores en juego como pueden ser entre otros la jerarquía de los objetivos a alcanzar, el estilo de trabajo del diseñador, los medios materiales y económicos y su gestión, así como la cultura social imperante en el momento de su creación.

Bajo este contexto, es innegable que en el proceso de diseño, construcción y transformación de las ciudades, la cultura social juega un papel determinante en la manera en que se desarrollan estos asentamientos humanos, por lo que es importante considerar los mecanismos que pueden apoyar el desarrollo coordinado entre la población y las autoridades competentes para este fin, generando con ello lo que podríamos identificar como una buena imagen urbana, visto como una actividad compleja que va más allá de solo el diseño formal a un diseño sistémico que deberá aglomerar de manera estructurada todos estos factores anteriormente citados.

Bajo este contexto para nadie es ajeno entender que los problemas que la humanidad enfrenta en el siglo XXI se caracterizan por su alta complejidad, razón que obliga a que la búsqueda de soluciones requiera del concurso de diversos actores y especialistas de diferentes disciplinas, obligando con ello a realizar una intervención sistémica e interdisciplinaria en los trabajos de análisis de problemas y en el diseño de posibles soluciones, entendiendo la problemática de las comunidades humanas, ya sea del campo o la ciudad, como elementos que determinarán el éxito o fracaso de dichas soluciones en un mundo plagado de tecnologías de la información las cuales deben saberse aprovechar o de lo contrario la mala in-

formación generará la apatía o el rechazo a los nuevos proyectos de transformación urbana provocando la desarticulación social en el diseño e implementación de los mismos.

El presente trabajo pretende mostrar, a partir de las actuales características de conservación cultural y material de las tipologías arquitectónicas de las fachadas de diversas viviendas típicas de los barrios potosinos, la posibilidad de que a través de un diseño de gestión sistémica, es posible mejorar la imagen urbana de la ciudad por medio de la participación social de la población, autoridades municipales y/o estatales y profesionistas del diseño urbano, gráfico y arquitectónico, a través del concurso activo de estos actores y del manejo de adecuadas políticas de inversión, con lo cual no solamente se contribuye a la conservación del patrimonio histórico construido y mejoramiento estético de la ciudad, sino a una integración socio cultural por medio de la gestión participativa, buscando la apropiación e identificación del proyecto por parte de la comunidad involucrada en el diseño y operación del mismo, con lo cual se fortalecerá el arraigo barrial de la población.

---

## La producción plástica y los productos de diseño como patrimonio cultural e identidad local.

Universidad Autónoma del Estado de México.

L. en A.P. Iván Rubén Guevara de Anda, Ana Aurora Maldonado Reyes.

Palabras clave:

*patrimonio cultural, producción plástica, productos de diseño*

El reconocimiento de la identidad del espacio local, se logra a partir de la participación en el desarrollo de patrimonio cultural, el cual necesita tiempo para poder ser reconocido como un bien social dentro de una cultura, el inicio de este proceso de reconocimiento, viene como resultado de la colaboración de sus integrantes, específicamente desde los bazares de arte y diseño, desde donde se generan redes de intercambios entre artistas, diseñadores y el público que visita dicho espacio que requieren de reconocimiento.

Desde la promoción de la obra del artista plástico y los productos del diseñador a nivel local, se busca encontrar y generar espacios de convivencia y participación entre diferentes actores que configuran esta sociedad, esperando reconocer la identidad del espacio local a partir de estrategias culturales, y fomentar el quehacer de estos dos agentes además de resaltar la importancia de los espacios culturales alternativos que permiten generar identidad a través de la cultura actual, promover el patrimonio local y mejorar la calidad de vida de los productores de obras artísticas y artículos de diseño.

A partir del proyecto de investigación, se analiza la importancia de la promoción de la obra plástica de artistas jóvenes, así como su valor como bien patrimonial, examinando la definición de bien patrimonial mueble y bien patrimonial inmaterial dada por la UNESCO, y en este documento se enfatiza en diferencias entre cada uno de estos, abordándolos desde la obra pictórica y desde el diseño, pues si bien, estos bienes siempre se han analizado como bienes muebles y la riqueza cultural de un espacio, también forman parte del patrimonio cultural inmaterial, que identifica y da importancia a la sociedad que lo practica

Tomando como referencia los bazares de arte, pues es en estos espacios donde diferentes actores convergen y crean conexiones que permiten a los mismos agentes de estos circuitos, llámense artistas y diseñadores, y al público en general que visita estos espacios, generar espacios de identidad de un espacio local que permite establecer un reconocimiento de su cultura y su patrimonio.



Dentro de los resultados aquí presentados, se obtienen nuevas concepciones de la obra plástica y de los productos de diseño como conformadores de conexiones y, reforzadores de la identidad local desde la promoción de dichos espacios donde se presentan y, por otro lado, el cambio de paradigma del valor de la obra física, como catalizadora de una identidad local y su reconocimiento en el espacio público.

Estos resultados ocurren desde la participación de la sociedad local para crear actividades culturales, específicamente desde la unión entre la creación plástica y los bazares de diseño en donde encontramos diferentes productos a la venta pero sobre todo, espacios resultados de encuentros entre artistas, diseñadores y la sociedad en general, espacios que funcionan como generadores de intercambios culturales en espacios específicos, que promueven una identidad local desde las relaciones de estos.

Como conclusión, encontramos que la unión de tres aspectos, la identidad cultural, el patrimonio local y las relaciones entre arte y diseño, logran fortalecer el reconocimiento cultural en un espacio específico rodeado por diferentes agentes culturales y sociales que permiten, no solo acrecentar la importancia de dichos aspectos, sino, además, repensar la forma en que la identidad de un espacio local viene como resultado de resaltar el patrimonio inmaterial actual.

---

## Los modos de habitar en Xcunyá y Xocén. Espacio y espacialidad Maya

Universidad Marista de Mérida y  
Doctorado Interinstitucional en  
Ciencias del Hábitat. Universidad  
Autónoma de San Luis Potosí.

Sofía Guadalupe Ayora Talavera

### Palabras clave:

*espacialidad maya, espacio*

A partir del objetivo del trabajo de tesis doctoral que pretende explicar los vínculos que las construcciones[1] o creaciones humanas, tangibles e intangibles (cosmovisión, ritos, mitos, prácticas sociales, lengua, religión y la organización socio-política, familiar y económica) establecen entre sí y con los diferentes modos de habitar del ámbito rural de Yucatán, se pretende mostrar que las características espaciales y la espacialidad del espacio doméstico de dos comunidades del ámbito rural de Yucatán, Xcunyá y Xocén, manifiestan una heterogeneidad de estadios cambios-permanencias en los modos de habitar, con respecto al habitar maya prehispánico ya que, las determinantes histórico geográficas específicas han promovido la introducción, desde la conquista española y hasta nuestros días y, en diversos niveles y grados, de dos ideas opuestas a las mayas prehispánicas y vinculadas con la occidentalización, la modernidad y lo urbano: la separación de los universos natural y cultural y la individualidad.

Lo anterior produce alteraciones en las maneras de producción, las características espaciales y la espacialidad del espacio doméstico, pues introduce en su organización, los materiales y técnicas constructivas, las maneras como se realizan las actividades y los sistemas de objetos, ideas, valores y patrones propios de la modernidad occidental y el habitar urbano.

Como conclusión preliminar puede mencionarse que la metodología planteada, fundamentada en Heidegger, permitió alcanzar el objetivo planteado demostrando que:

- Las relaciones humano-naturaleza-cultura y humano-otros humanos han variado a lo largo del tiempo y en función de aspectos históricos y contextuales, por tanto, la raíz cultural (maya) ha derivado en una infinidad de estadios permanencias-cambios en el habitar al interior de los poblados y entre unos y otros forjando, por un lado, una forma de ser y de estar basada en el orgullo de pertenecer a esta cultura que cuida y mantiene sus tradiciones y otra, asociada a la carga de pertenecer a un grupo racial con pocas oportunidades que facilita la adopción de valores, ideas y patrones ajenos.

- Los cambios muestran las tácticas de consumo cultural que los habitantes emplean para darle sentido a la vida y resolver los problemas y la realidad cotidianos en este mundo en el que han sido arrojados.
  - Las permanencias, nos hablan de la esencia del habitar:
    - La relación afectiva con la tierra: el maya como parte y extensión de ella
    - Reconocimiento de la heterogeneidad de la tierra viviéndola y experimentándola: contiene los caminos, los lugares y los espacios mayas
    - Existe la necesidad de vincularse con lo sagrado: vivir en constante agradecimiento y petición y la regulación conductual
    - El sol que marca 2 tiempos: el de trabajar y el de descansar
    - La familia extensa como núcleo y expresión del habitar gregario y lugar para la producción y reproducción cultural
- 

[1] En este trabajo el término “construcción” será considerado desde la definición de Heidegger, es decir, como una “cosa” cuya esencia coliga los elementos fundamentales de la vida: la Cuaternidad, conformada por el cielo, la tierra, los divinos y los mortales, creando lugares (espacio existencial) y espacios (físicos) donde sus habitantes existen (Ser) y transitan (Estar-en-el-mundo).

---

Universidad Autónoma del Estado  
de México.

---

Palabras clave:

*patrimonio cultural, significado,  
simbolismos*

## Puesta en valor del patrimonio cultural del tambor ceremonial mexicana de Malinalco, Tlalpanhuehuetl, análisis integral de sus patrimonios y de sus simbolismos desde el Diseño.

Licenciada en Diseño Gráfico Mercedes Vilchis Carmona, Doctora en Artes Ana Aurora Maldonado Reyes, Doctor en Artes Héctor Paulino Serrano Barquín.

---

Los objetivos de este estudio parten de primera instancia en hacer una revisión los factores históricos y étnicos que conforman y han construido la identidad del pueblo de Malinalco, Estado de México tanto como un Pueblo Mágico como un Pueblo con Encanto, títulos otorgados por entidades de la administración pública federal y estatal, otro de los objetivos es comprender la patrimonialización del objeto de estudio, que es un proceso por el cual la sociedad rescata y mantiene símbolos y deshecha otros dada su identificación, su significación y valoración subjetiva que ha tenido este instrumento de percusión llamado en lengua náhuatl Tlalpanhuehuetl, una de las piezas arqueológicas rituales más distintivas del Estado de México. Como parte del planteamiento central es la puesta en valor desde el diseño se analizando las interacciones de sus Patrimonios Culturales, dentro de este orden de ideas en primer lugar se abordará el patrimonio cultural mueble, que consiste en un análisis y descripción de los iconos que rodean a esta pieza de estudio, a través de una valoración desde el diseño gráfico, abriendo un mundo visual a un campo poco explorado al conocimiento cultural contemporáneo popular, pero con gran potencial de aplicación dentro de las áreas del diseño, es decir, crear un acercamiento a la construcción de los símbolos comprendiéndolos cómo, el representamen de ideas complejas de la psique al igual que sucede en el diseño gráfico, en el que, a través de formas y colores abstractos se busca simbolizar una idea. En segundo lugar se presenta la investigación sobre la zona arqueológica de Malinalco, así como su horizonte cronológico y étnico, y como parte del análisis del patrimonio cultural inmueble se hace una apreciación arquitectónica y urbanística de los elementos del contexto donde se genera este tambor ritual y por último se analiza el patrimonio cultural inmaterial que se basa principalmente en el legado musical que dejó este instrumento de percusión prehispánico, sus tiempos, sus distinciones; la

reproducción de la artesanía y los actores involucrados en la producción del uso ritual actual, sus festividades y tradiciones observadas desde el diseño.

Para concluir este trabajo y a forma de resultado se proponen estrategias de salvaguardia del patrimonio cultural integrando, es decir, mueble, inmueble e inmaterial considerándolo desde las áreas del diseño exaltando el aporte gráfico que contiene esta pieza ritual. Como una propuesta desde el diseño, se plantea el desarrollo de un inventario con los lineamientos sugeridos por la UNESCO, con todas estas acciones el objetivo es promover, proteger, difundir y transmitir el patrimonio cultural integrado que rodea al tambor ceremonial mexicana, Tlalpanhuehuetl para su puesta en valor.

---

Universidad Autónoma del estado de Yucatán.

## Territorialidad costera de Yucatán en la transformación del paisaje biocultural. Costa central del estado de Yucatán.

Martha Socorro Sedano Castro, Lucía Tello Peón

Palabras clave:

*apropiación, paisaje biocultural, percepción, territorialidad*

Un espacio especialmente rico y frágil a la vez, es el territorio costero, que, por una parte, es un ecotono entre la tierra y el mar, entre los continentes y los océanos, incluso un ecotono litósfera-hidrosfera-atmósfera, por otra, es un hábitat demasiado dinámico en el tiempo-historia de la humanidad, Todo territorio es una marca de la civilización que conjunta los hechos del pasado y el presente yuxtapuestos en la misma superficie, a manera de palimpsesto, en el curso del tiempo, el espacio original, natural, real, es dominado para después ser objeto de continuas transformaciones buscando su adaptación a las necesidades específicas de sus ocupantes, de manera que este contenedor natural, es convertido en un *lugar*. Estos modos de apropiación van definiendo la **territorialidad** de acuerdo al uso, control y dominio que los diferentes actores tienen sobre el territorio costero.

La unidad de análisis de nuestra investigación es la costa central del estado de Yucatán, la cual abarca los municipios de Progreso, Ixil, Dzemul, Telchac Puerto, Sinanché, Yobaín y Dzidzantún, cuyos puertos de estudio son Chicxulub, Telchac, San Crisanto, Chabihau y Santa clara; así como el litoral entre puerto y puerto. Se trata de 91 km de barrera litoral, frente al Golfo de México y el Caribe. A lo largo de este espacio, se ha gestado el mayor crecimiento urbano en la costa, en los últimos 15 años (2015 – 2020), definiendo la territorialidad actual, cuyos actores son: por un lado, las grandes inversiones y desarrollos inmobiliarios, y por otro lado, la permanencia de los habitantes locales (permanentes o estacionales), que ha estado en los diferentes puertos por más de 50 años. La territorialidad de ambos actores contribuye a la constante transformación del paisaje biocultural, en el cual han convivido, este un mundo material y simbólico con los recursos de estos ecosistemas costeros. El 90% del territorio costero central de Yucatán se ha ocupado por desarrollos inmobiliarios los cuales se usan 3 veces al año, y el resto del año están en renta por plataformas digitales a unos costos elevados; el 10% restante, es ocupado por la población local permanente.

El análisis de las territorialidades en la costa central de Yucatán, nos permite conocer la incidencia que la globalización ha tenido en la transforma-

ción del paisaje biocultural en cada puerto, así como a lo largo del litoral. Nos muestra los cambios y permanencias que ha tenido el paisaje biocultural: cambios en el ambiente natural, con sus componentes físicos, bióticos y abióticos; cambios en el ambiente antrópico, con sus componentes construidos, producto de las actividades del hombre; y cambios en el ambiente cultural, con los diferentes modos de apropiación, uso y percepción del espacio costero. Estos elementos permiten la interpretación real del territorio que produce elementos materiales y energéticos, y a la vez representa barreras, límites y condiciones para el desarrollo del ser humano (aspecto geográfico). Estos componentes interactúan entre sí, de forma conjunta y compleja para configurar y transformar el paisaje biocultural.

Veremos cómo los espacios naturales, como las playas, se socializan en sentido utilitario y simbólico dentro de un sistema neocapitalista, donde la naturaleza es prioritariamente considerada, por algunos grupos sociales, como un recurso material. Así mismo, observaremos como el mundo revela en cualquier momento su territorialidad del espacio que pertenece.

---

## Una apuesta hacia el diseño de experiencias en la artesanía : El caso del Taller Ruiz López en Oaxaca.

Universidad Iberoamericana.

Mtra. Paulina Garza, Dra. María del Mar Sanz

Palabras clave:

*diseño, social, sociedades patriarcales*

A partir del siglo XXI, la disciplina de Diseño ha evolucionado para intervenir más que en la creación de objetos, en la construcción de estrategias que posibilitan el desarrollo de servicios, y que revelan y conectan con las necesidades reales de diferentes actores en un ecosistema determinado, potenciando nuevas experiencias y conexión con los objetos. Este artículo presenta y describe el desarrollo de un proyecto de vinculación entre el Taller Ruiz López, una cooperativa oaxaqueña que elabora vajillas de barro ubicada en Santa María de Atzompa, y los alumnos de diseño de la Universidad Iberoamericana en Ciudad de México. El taller es una empresa familiar además del primer estudio de la región que adoptó procesos pro-ambientales a través de la quema de piezas con tecnología innovadora. Dicho proceso les permite producir piezas sin plomo y con ello incorporarse al mercado internacional.

Con productos de alta calidad que conservan la tradición artesanal, el proyecto de diseño se enfocó en generar una propuesta para rescatar, comunicar y compartir los valores y procesos que conlleva la elaboración artesanal del barro. El significado de la tradición que se encuentra en cada una de las piezas que se elabora el taller, su quehacer y su artesano quedan diluidas debido a las formas de consumo actual donde el consumidor final desconoce todo este universo y el producto queda depreciado en el mercado. Ante tal escenario, la pregunta eje que se formula es ¿cómo transmitir a los consumidores los valores y los procesos de la producción artesanal de las piezas para provocar una conexión y valorización? La metodología aplicada para generar una estrategia que resolviera esta pesquisa fue design thinking, la cual destaca en la gestación de propuestas deseables, factibles y viables por ser un ejercicio iterativo que consiste en una serie de episodios de prueba y error que cuestiona cada una de las fases y sus conclusiones. De este modo, a partir de la investigación y análisis, surgen revelaciones para propuestas de valor y con visión estratégica.

El diseñador juega un papel clave como facilitador de procesos de cambio y, en esta ocasión, fueron jóvenes de diseño con un contexto de vida muy dispar a la que se vive en Oaxaca y a la dinámica comunitaria de un en-



torno rural. Por tanto, se vuelve fundamental el proceso de formación para llevar a cabo una investigación profunda desde el aspecto cultural de la comunidad, basada en principios de trabajo en campo, respetando los usos y costumbres del taller y sabiendo que, la combinación entre la tradición y la vanguardia en el diseño pueden detonar innovaciones que generen mayores oportunidades. Esta propuesta presenta el diseño de servicio que, a través de una serie de activaciones, permiten al usuario conocer la importancia de la artesanía mediante una experiencia sensorial con la materia prima, el contexto y los procesos, y una relevancia especial en el ecosistema de turismo.

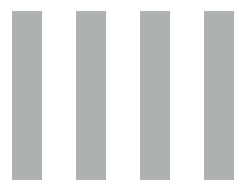
---



# **M02**

---

La formación  
en diseño.



## Análisis evolutivo de la educación con el e-learning.

Universidad Autónoma de San Luis Potosí

---

M.E. Demian Aguilar Piña

---

Palabras clave:

*e-learning, educación, tics*

La idea general actual, con las nuevas tecnologías, donde los historiadores plantean que el boom tecnológico de la segunda mitad del siglo XX y el de principios del siglo XXI, está acompañado de un fenómeno totalmente significativo, "La distancia que hay de la tecnología con respecto a la cultura social". La cual está por lo menos algún tiempo atrás de diferencia. Vivimos un estado actual donde los gobiernos, junto con sus servicios, quieren recuperar la rectoría total y han decidido no compartir totalmente la responsabilidad con los organismos privados, donde el interés principal es brindar mayor alcance de soluciones a la población en general.

Son muchas las vertientes que conlleva plantear un análisis de la Educación y su contexto, así como son muchos los cuestionamientos en ello tratados, los cuales nos harían entrar en una espiral interminable de teorías de la educación y su relación con la sociedad. Este objeto de estudio es multivariable, es decir, que no podríamos tomar el asunto con una argumentación clara si quisiéramos analizarlo desde todas sus aristas. Es decir, tenemos que tomar este gran fenómeno desde un concepto teórico que permita fundamentar en hechos una estrategia de análisis. Un estudio de tipo evolutivo se puede llevar a cabo a través de analizar los procesos de variación, selección y retención (procesos VSR), los cuales nos permiten observar la evolución de un ente de un tiempo  $t_0$  a un  $t_n$  en un ambiente específico  $m$ .

Este escrito tiene como objetivo entender el movimiento educacional de una forma evolutiva a través de los años. En el primer apartado, conoceremos movimientos educacionales importantes, a través de la historia que nos dan el marco referencial, para la visualización de las transformaciones que el hombre ha incursionado, a través del tiempo. Segundo, analizaremos, los momentos en la historia sobre la educación, para desarrollar argumentos válidos y concretos de los detonadores que producen estos cambios; esto nos da un conocimiento racional e inductivo de los diferentes modelos de educación, traspasando el tiempo. El tercer apartado nos lleva a las conclusiones de lo que vemos en la actualidad y el cambio que se está llevando a cabo, de las conductas en la educación en la sociedad a través del tiempo.

Este análisis es una continuación de la investigación “La universidad y el encuentro con e-learning” investigación que se adentra en la apertura y solidez que tiene el *pensamiento complejo*, difundido ampliamente por Edgar Morín en trabajos para la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y Cultura (UNESCO), como *Los siete saberes necesarios para la educación futura*, es una manera diferente comprender el conocimiento, la cual nos dio una proyección más firme en esta investigación.

En la actualidad a 31 años del consenso Washington (CW), la crisis latinoamericana se agudizó, y no solamente la de los países en desarrollo si no también la de los países desarrollados, aquellos que ya implementaron el consenso ahora están en crisis económicas y han llevado al mundo a un desarrollo casi nulo incluyendo desgraciadamente a México. (Existen excepciones como China, Rusia, que han podido contener esta gran crisis, gracias a no participar en este consenso),

En la actualidad se perfila una economía mundial multipolar, es decir, un control económico no de una sola nación, potencia o imperio, sino, el poder económico se ejercerá por diversas economías equitativas y respetuosas de las soberanías geopolíticas y económicas de otros países, en busca de un desarrollo global sostenido y equilibrado para cada nación.

---

## Competencias digitales del docente de diseño frente a la inminente virtualidad.

Universidad Autónoma de San Luis Potosí

Jorge Galindo Torres, José Luis González Cabrero, Gabriela Berenice Hentschel Montoya.

### Palabras clave:

*diseño, educación, tecnología, tics, virtualidad*

El diseño por su naturaleza de proyectar y el carácter disciplinar que demanda operar diferentes componentes simultáneamente, tiene una afiliación directa con la tecnología. El Diseño Gráfico posee históricamente esta cercanía desde la imprenta de Gutenberg hasta la actual comunicación en medios digitales, ya que desde su nacimiento ha sido parte de la comunicación y de los sistemas de comunicación que son "sistemas tecnológicamente implantados" Brunner (2003). Por su parte, la Arquitectura y el Diseño Industrial se apoyan tecnológicamente tanto en la etapa proyectual -de representación-, como en la de producción. De modo que el diseño no es ajeno a la tecnología, ha ido de la mano de su evolución y actualmente de la llamada cultura digital.[1] Esta cibercultura es el escenario sobre el que se llevan a cabo las fases de diseño como la proyección, producción y comercialización; también es el espacio que enmarca el proceso de enseñanza-aprendizaje de las mencionadas disciplinas.

Si bien el diseño requiere estar a la vanguardia tecnológica de manera disciplinar y en la práctica profesional, la educación del diseño también comparte esta realidad. Por una parte se encuentra la enseñanza-aprendizaje de software y tecnología especializada para el desarrollo o materialización del proyecto, y por otra, la enseñanza-aprendizaje de conocimientos, habilidades o capacidades tecnológicas a través de herramientas digitales y/o virtuales.

La UASLP en su modelo educativo contempla la formación integral con una dimensión científica, tecnológica y de investigación, la cual incorpora las TIC con la intención de que los estudiantes logren el "dominio de ciertas habilidades tecnológicas y del conocimiento de fuentes de información especializadas para poder desempeñarse de manera adecuada y poder competir eficientemente en el mercado laboral" (Ramírez & Casillas, 2015).

Sin embargo en México, la incorporación de las TIC en la educación superior ha sido gradual y desigual tanto en instituciones como en su profesorado, ya que, "el acceso a las nuevas tecnologías está íntimamente asocia-

do al ingreso económico, al nivel educativo, al género y la etnia” Tedesco (2014). Esto representa un desfase entre el constante avance tecnológico, las exigencias del mercado, la actualización docente y la formación de estudiantes. Existen y han existido diferencias en torno al acceso a recursos, infraestructura o tecnología en la educación pública versus la educación privada, de ahí que la idea, de que la tecnología acorta brechas en el terreno de la educación sigue siendo -al presente- una idea, y seguirá hasta que la disrupción causada por la ‘democratización’ del conocimiento que generó el Internet, verdaderamente la alcance.

Por su parte Castells identifica tres revoluciones en México: la agrícola con la reforma agraria que dejó gran desigualdad social y económica; la revolución industrial y la modernidad en las que se establecieron creencias y promesas que finalmente no se cumplieron o fueron graduales; en el mismo siglo XX primó el desarrollo de la ciencia y la tecnología, pero como en otros ámbitos, en la educación las nuevas tecnologías dependieron y dependen como afirma Tedesco (2014) “de los modelos sociales y pedagógicos en los cuales se inserte su utilización.”

De manera que, ante la constante evolución tecnológica y la inminente virtualidad de la educación frente a la incertidumbre en el presente; el docente de diseño de la segunda década del siglo XXI necesita de habilidades y competencias digitales que le permitan adecuarse y afrontar los cambios respecto a las nuevas exigencias educativas, desarrollando estrategias innovadoras a distancia, así como estar al día sobre el desarrollo tecnológico en la disciplina para formar estudiantes autónomos de cara a los cambios o actualizaciones tecnológicas en su profesión.

---

[1] Pierre Levy define la cibercultura como “el conjunto de tecnologías (materiales e intelectuales), prácticas, actitudes, modos de pensamiento y valores que se desarrollan junto al auge del ciberespacio” (2001, p. 16).

---

---

Universidad Autónoma  
Metropolitana. Cuajimalpa.

## Condicionantes para el aprendizaje del Diseño Integral: los diseñadores no se andan por las ramas.

Luis Antonio Rivera Díaz.

Palabras clave:

*educación, modelo educativo, UAMC*

El trabajo propone una forma de generar acuerdos acerca de la construcción de estrategias pedagógicas para el aprendizaje del diseño, en el contexto de la licenciatura en Diseño (sin apellidos) de la Universidad Autónoma Metropolitana, unidad Cuajimalpa. Con base en una visión dialógica de la evaluación curricular, se describe cómo, la generación de estrategias factibles de materializarse en los hábitos didácticos, sólo es posible si se parte de los actores del proceso pedagógico y de reconocer, que una comunidad educativa es un conjunto complejo de racionalidades. Específicamente, este trabajo procede describiendo el perfil de egreso de la carrera del diseño, propuesto en los documentos que registran la intencionalidad de su proyecto educativo, luego, muestra las visiones que al respecto del Diseño poseen cinco investigadores del programa, así como, las opiniones de empleadores, egresados y estudiantes; por último, se enuncian, estrategias que ayudarían a apuntalar el desarrollo de una pedagogía que logre egresar diseñadores desde la perspectiva institucional y desde la de sus actores.

Todo el trabajo es atravesado por dos líneas de pensamiento: una que concibe la diseño desde la perspectiva del pensamiento humanista, concretamente como una *teckné* retórica y una segunda, donde se concibe el currículum como un espacio donde co-existen propósitos e intereses de actores diversos que pueden coincidir, diferir o, en todo caso, siempre establecen entre sí relaciones de tensión inevitables. La primera línea ayuda a plantear la noción de Diseño (sin apellidos) como una disciplina transversal, tal y como lo ha sido la retórica a lo largo de su historia. Así, el diseño sería, un arte de persuasión que busca modificar la manera de pensar y actuar de las comunidades. Por ello, al igual que la retórica, el diseño es instrumento de las políticas públicas dado que de nada sirve la enunciación abstracta de éstas, si no se visualizan y materializan en mensajes, objetos, espacios y sistemas que traducen los propósitos de dichas políticas en acciones; de acuerdo con la segunda línea, se resalta el papel protagónico de docentes y estudiantes en el logro de los fines de todo modelo educativo y plan de estudios; en esta lógica, la docencia no tiene una función instrumental de transmisión de contenidos, sino que, por el contrario,

es una actividad donde se construyen colectivamente, entre estudiantes y profesores, los contenidos de aprendizaje y, en ese proceso, se gesta el perfil de los egresados.

En síntesis, el escrito argumenta que las estrategias pedagógicas de todo programa académico no son entes abstractos, sino por el contrario, deben derivarse de la situación concreta de sus actores, ya que éstos poseen su propia posición ante la disciplina y, en particular, los profesores e investigadores tendrán que trabajar en una relación de tensión que se produce, entre su particular visión de la disciplina y de su pedagogía, y la que de éstas tiene la institución donde laboran.

---



Multiversidad Mundo Real Edgar Morin. Universidad Autónoma de San Luis Potosí.

## Conformación de la Muestra de los textos que conforman el imprinting y la normalización del diseñador industrial.

Norma Alejandra González Vega.

Palabras clave:

*diseño industrial, educación, imprinting*

Esta ponencia presenta los resultados de la construcción de la muestra del Estudio: Condiciones de Frontera epistemológicas de la metodología del diseño. Estudio que tiene como objetivo, delinear la forma en que se manifiestan los ideales de conocimiento científico clásico, en las nociones de valor del proceso de conocimiento de la metodología del diseño. Bajo el supuesto de que la insistente necesidad de acreditación científica, más que intuitiva, de la disciplina del diseño, ha fundamentado en los ideales del conocimiento científico clásico, por tanto, estos, han regulado su proceso de conocimiento y encauzado sus diálogos posibles hacia saberes que den fundamento a su científicidad metodológica, conformando así, sus condiciones de frontera epistemológicas. Estudio que se propone ahondar en la necesidad de apertura que le apremia al discurso racional del diseño, la del *diálogo de saberes transdisciplinarios*. Para realizar esta investigación fue necesario establecer dos fuentes de datos, una que formará la muestra y otra que servirá de apoyo para la interpretación, categorización y contextualización de datos. Para hacer este análisis que pueda arrojar información sobre el estado de las condiciones de frontera epistemológica de la metodología del diseño, partimos de considerar que en la universidad, al formar a los diseñadores, es ahí donde se brindan las bases y los elementos para conformar el pensamiento, principios, dogmas, mitos, fundamentos e ideales, es decir se conforma el imprinting y la normalización del diseñador, que conforman el determinismo sobre nuestro conocimiento. Se seleccionaron dos áreas específicas de la literatura del diseño, primero, textos referentes a la heurística, bibliografía de metodología del diseño, la cual refleja la actividad creadora y sus métodos para descubrir lo nuevo y acelerar el proceso de solución de los problemas, de la cual se conformará la muestra de textos para recolectar los datos a analizar. Y segundo, bibliografía de carácter epistemológico, textos de teoría del diseño que brindarán el marco contextual del proceso de construcción del conocimiento metodológico. Por tanto, se planteó tanto para conformar la muestra como para seleccionar los textos de apoyo, tomar los diversos textos que se siguen actualmente en las universidades para formar a los universitarios. Para esto se consultó a las escuelas de diseño industrial de México y se solicitó la bibliografía empleada en las asignaturas

de Teoría del diseño y de Metodología del diseño. De las escuelas que formaron la muestra se conformaron los resultados de la construcción de ésta, y presentes en esta ponencia.

Muestreo propositivo por cuotas, textos impresos y textos en línea obtenidos de: universidades de México, con carreras de diseño de producto (o afines), con acceso a los programas de estudio de las materias de Teoría y metodología del diseño (o afines), textos citados con mayor frecuencia en el total de textos consultados. De los cuales el 70% se consideraron puedan ser artículos publicados e indexados. Y 30% libros publicados. Pensando en un total de textos de la muestra de artículos publicados no menos a 10 y no mayor a 30, y respecto a los libros, no menor a 2 y no mayor a 6. Entonces la muestra puede oscilar entre 10 a 30 artículos y de entre 2 a 6 libros, que consideramos puedan ser abordables según la técnica de recolección y análisis seleccionada para llevar a cabo esta investigación.

---

Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Ecuador.

## Desarrollo de la Cátedra de Taller de Diseño Estratégico hacia la educación virtual: Retos y oportunidades .

Paola Banderas Quirola, Jaime Guzmán Martínez.

Palabras clave:

*Covid-19, educación, proyectos colaborativos, tics*

El confinamiento y cierre de universidades durante la emergencia sanitaria en Ecuador empezó el 13 de marzo por la pandemia SARS-COV2 lo cual obligó la implementación de clases remotas/virtuales sincrónicas para atender y dar continuidad al programa académico planificado para el periodo 2020-01. La asignatura de Taller de Diseño Estratégico impartida en la sección profesionalizante y correspondiente a séptimo nivel de las Carreras de Diseño en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador se lleva a cabo con estudiantes de las carreras de diseño gráfico y diseño de productos a cargo de dos profesores especialistas en cada una de las disciplinas. La particularidad de dicha asignatura es que se trabaja con MiPymes y en colaboración con el Ministerio de Producción, Comercio Exterior, Inversiones, y Pesca del Ecuador (MPCEIP), realizando una triangulación entre academia, estado y empresa privada, que apoya paralelamente la formación de los alumnos, promueve el desarrollo del sector productivo del país desde el Diseño y abre oportunidades laborales a los estudiantes.

Durante el semestre transcurrido de febrero a junio, el Taller de Diseño Estratégico se vinculó a tres empresas que pertenecen al sector de calzado, material didáctico y confección de peluches, mediante cuatro proyectos que relacionaron la teoría a la práctica, en primera instancia de forma presencial y luego desde la virtualidad, procurando que la asignatura involucre al discente a la realidad del sector empresarial y productivo, donde experimenten el descubrimiento de oportunidades para un cliente concreto. El decreto de confinamiento domiciliario ordenado por el gobierno nacional para controlar los contagios conllevó cambios radicales en la manera de desarrollar la asignatura. Requirió de adaptaciones curriculares sobre la marcha para cumplir con el calendario programado y obtener resultados que aporten a las MiPymes participantes desde la nueva realidad a la que se aviene el mercado. Aprovechando los recursos tecnológicos de la PUCE se logró impartir clases remotas mediante entornos virtuales de aprendizaje y tutoría continua, cambios que abrieron posibilidades cada vez más reales y necesarias de ser acopladas a la educación virtual.

El presente artículo expone las estrategias abordadas frente a los retos y desafíos que se presentaron durante la pandemia y cómo, el método utilizado en el Taller de Diseño Estratégico denominado IDEA-TAREA, respondió y logró adaptarse en cada una de sus fases ante esta situación. Se manifiestan herramientas y técnicas que fueron de gran utilidad para lograr los objetivos planteados mediante lo que se tiene al alcance en situación de aislamiento. Recursos que para lograr su implementación son de fácil integración, moldeables, flexibles y accesibles a la mayoría de las personas y a distintas cátedras.

Finalmente, se propone una estrategia para impartir la asignatura en modalidad virtual basada en la experiencia generada desde la metodología colaborativa y el aprendizaje basado en proyectos sin soslayar las implicaciones del proceso de enseñanza-aprendizaje mediado por las TIC, tomando en consideración que la cátedra posee componentes teóricos y prácticos.

---

## Diseñar sin manos: La erosión de la materialidad en las prácticas del Diseño.

Universidad Autónoma de Aguascalientes.

---

Ricardo López-León, Alma Real Paredes, Mario Esparza Díaz de León

---

Palabras clave:

*materialidad, prácticas, sin manos, tendencias*

Esta ponencia presenta resultados de investigación que muestran una clara tendencia sobre las prácticas actuales del diseño, las cuales están perdiendo su materialidad. Con esto nos referimos a que en vez de que el proceso de diseño genere como producto artefactos tangibles, como objetos, imágenes o espacios, se ha reconocido como valor su capacidad de dar resultados en forma de sistemas, estrategias y experiencias. Así, los discursos sobre el diseño que una vez debatían entre la forma y la función, entre proceso y producto, dejaron de ser dicotómicos para ahora enfocarse en aspectos multifactoriales, entrelazados y sistémicos. El objetivo principal de la investigación fue identificar dentro de las prácticas del diseño para-disciplinares, aquellas que muestren un proceso de diseño no necesariamente direccionado al desarrollo de objetos, imágenes o espacios, de tal manera que se pudieran revisar sus características particulares y así identificar los planteamientos teóricos, las prácticas y los métodos y procesos, que han ocasionado la erosión de la materialidad en el diseño. El método de estudio fue principalmente documental, a partir de la revisión de artículos publicados en bases de datos, principalmente en revistas indexadas. Así, se contó con un corpus amplio que permitió identificar los hallazgos en prácticas para-disciplinares entre las que se encuentran el slow design, el diseño estratégico, el diseño transicional, el diseño integral, el diseño de interacción, diseño de servicios, el diseño de experiencias, y el diseño sustentable. Asimismo, en el presente documento se destaca la necesidad de revisar los conceptos de multi, inter y transdisciplina, para comprender el surgimiento de dichas prácticas y su alcance. Finalmente, el título "Diseñar Sin Manos: La erosión de la materialidad en las prácticas del Diseño" responde a otro hallazgo entorno al perfil del diseñador: que las habilidades necesarias para el desempeño profesional en las prácticas periféricas a las disciplinas no responden al dominio de una técnica y destreza manual, sino más bien a la adquisición de habilidades cognitivas. En otras palabras, diseñar sin manos se refiere a que la mayor parte del proceso de diseño se realiza a partir de actividades relacionadas con el pensamiento crítico, como son la observación, el análisis, la reflexión, la síntesis, entre otras. En cambio, se puede ver también un abandono por la búsqueda del desarrollo de destrezas manuales que permitan un dominio de la forma, y un conocimiento extenso de los materiales necesarios para

producirla. La ponencia termina con algunos cuestionamientos para motivar la reflexión, o para abrir el debate, como preguntarse si estamos ante la necesidad de formar nuevos perfiles de diseñadores, o por lo menos distintos a los que como instituciones educativas hemos insistido. Por otra parte, también cabe reflexionar sobre la relación mano-diseño, en lugar de la relación mente-diseño, pues, aunque se ha insistido en fundamentar el proceso de diseño en las distintas disciplinas, los resultados del mismos suelen mostrar claramente un énfasis en artefactos tangibles cuya calidad depende de la destreza manual del diseñador y no necesariamente la cognitiva. Estos cuestionamientos a nuestra manera de ver son fundamentales para el desarrollo de la disciplina, la cual podría comenzar desde las instituciones educativas revisando los énfasis que en éstas se da a través de la concepción de materias, talleres y seminarios, así como las horas destinadas a cada uno de los mismos, para entonces iniciar una búsqueda por formar diseñadores capaces de hacer frente a los problemas complejos a los que actualmente nos enfrentamos como sociedad.

---

## Diseño circunstancial. Modalidades de trabajo, proyectos y prácticas en la formación del diseño.

Universidad Autónoma de Aguascalientes.

Mónica Susana De La Barrera Medina

Palabras clave:

*diseño circunstancial, diseño gráfico, modalidades de trabajo, prácticas*

Dentro de cualquier profesión es fundamental conocer lo que se realiza, no solo las actividades dentro de un gremio, sino las diversas modalidades en las que un trabajo va desarrollándose en nuestro entorno, tanto las áreas que abarca, como los cambios en el mercado laboral, sobre todo ante problemas de desempleo, bajos costos en cotizaciones de proyectos o las ofertas de trabajo en las que los sueldos llegan a ser paupérrimos.

La percepción de una profesión desde otras es compleja porque en cada una se pueden hacer juicios con posturas en las que solo se tengan conocimientos superfluos de ella. El diseño gráfico como profesión, ha venido tomando su lugar en diversos ámbitos, siendo desde finales de los setentas, al menos en México, una profesión vinculada a las artes gráficas, sobre todo con proyectos de índole editorial. Hoy por hoy, se trata de una profesión que ha crecido en sus diversas ramas, volviéndose tan importante como parte del surgimiento de nuevas empresas con su necesaria identidad, en todo tipo de aplicaciones gráficas de productos, en etiquetas o en espacios como la señalética o en redes sociales, por mencionar algunas, su demanda para estudios superiores también se ha acrecentado y diversificado contando con licenciaturas en diseño gráfico, comunicación visual e incluso ingenierías en diseño gráfico digital. Sin embargo la mayor parte de diseñadores gráficos no saben cuánto cobrar por los proyectos que realizan, ya que desconocen las modalidades de trabajo en las que pueden enfocarse. Particularmente en el diseño gráfico, esta y otras preocupaciones nos llevan a plantearnos preguntas, inmersos primeramente en un panorama local, ¿Cuáles son las prácticas y modalidades del trabajo del diseño gráfico?, ¿Qué, cómo y cuánto se cobra en la realización de proyectos?.

En general esta investigación se interesa en identificar las prácticas, tiempos, costos y modalidades de trabajo del diseño gráfico en la ciudad de Aguascalientes, dando seguimiento directo a profesionales mediante trabajo de campo y entrevistas personales, que permiten conocer trayectorias, esclarecer supuestos, visualizar prácticas, el tipo de proyectos que realizan, las dinámicas para conseguir o afianzar a sus clientes, el número de personas que intervienen en el quehacer del diseño, ya sea como des-

pachos, free lance o otras modalidades, así como los costos y eventualidades que se presentan como experiencias que enriquecen el conocimiento de forma directa por sus actores, en general lo que acontece en torno a esta profesión, con la intención de compartir experiencias y aportar conocimiento que puedan llegar a guiar a otros diseñadores, sobre todo en un ambiente de competencia en el que muchos, sin ser profesionales ofertan diseño barato y sin ninguna experiencia por el desconocimiento.

Esta investigación, principalmente cualitativa con estudios exploratorios descriptivos, tiene como finalidad recuperar información desde lo local, para dar lugar prospectivamente a un análisis global de la profesión, bajo la premisa de que, si se conocieran a detalle las prácticas, los tipos de proyectos y las diversas razones para determinar el precio, sería mucho más objetivo devengar el trabajo de diseño.

---



Universidad Autónoma  
Metropolitana.

## El Artefacto del futuro: un enfoque interdisciplinario para la co-creación de escenarios futuros alternativos y el abordaje de problemas sociales complejos a largo plazo.

Morales Zaragoza Nora Angélica, González Arellano Salomón.

Palabras clave:

*educación, interdisciplina, social*

La retrospectiva o “backcasting” es una técnica de generación de escenarios introducida por Robinson hacia 1970, que tiene como objetivo la identificación de futuros deseables desde la perspectiva de múltiples actores. El proceso implica la generación de visiones positivas del futuro y su retrosección para identificar las condiciones necesarias para que este futuro se materialice. Los caminos propuestos, funcionan a manera de peldaños dentro de marcos temporales más amplios. A diferencia de las técnicas de prospectiva, la retrospectiva no trata de entender lo que es probable que suceda en el futuro, sino de catalizar la imaginación de un colectivo y articularlo de manera clara.

La disciplina del diseño es por naturaleza una actividad prospectiva donde hay que imaginar un futuro y comunicarlo a los demás, a partir de representaciones visuales persuasivas que comuniquen y posibiliten la acción. El diseñador puede ser un facilitador del lenguaje común en la creación de escenarios colectivos dentro de un contexto participativo.

El propósito de este trabajo, es describir la experiencia de co-creación colectiva de escenarios futuros a partir de un ejercicio de la clase de Laboratorio interdisciplinario con estudiantes del posgrado interdisciplinario de la Maestría en Diseño, Información y Comunicación [MADIC] de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Cuajimalpa, quienes a partir de un ejercicio en la plataforma de colaboración remota “Miro”, generaron propuestas de escenarios alternativos a la pandemia COVID-19, utilizando como base el juego de cartas: “The Thing from the Future” elaborado por Stuart Candy y Jeff Watson, durante el trimestre lectivo de invierno 2020 en el programa de educación, guardando la contingencia de distanciamiento social en el país.

La tarea resultó una experiencia de exploración creativa para la generación colectiva de escenarios participativos, abriendo la posibilidad de considerar a la técnica de retrospectiva como una alternativa interesante

para los estudiantes. Como experiencia de aprendizaje, ayudó a los estudiantes a familiarizarse con los métodos prospectivos y amplió el conocimiento sobre una variedad de dinámicas que pueden coordinar en talleres de esta índole con diversos participantes en sus proyectos de investigación. Finalmente, queremos destacar la importancia del estudio de escenarios futuros dentro de la disciplina del diseño ya que nos acerca a la comprensión de los problemas complejos desde distintos puntos de vista y explicaciones de las ciencias sociales, ampliando una postura crítica del presente en relación con el impacto de una situación hacia múltiples escalas del sistema. Así mismo ayuda a incorporar la participación como un componente clave en el rol que el diseñador comienza a ocupar en la sociedad contemporánea, en el que la colaboración con otros actores ya es aceptada como un hecho dentro de la práctica común mejorando su capacidad para el análisis de un problema y ampliando el número de posibles alternativas hacia una solución dentro de marcos temporales más amplios y tomando en cuenta aspectos sociales e innovaciones tecnológicas que ayuden a transitar hacia futuros más sostenibles.

---

Universidad Autónoma  
Metropolitana. Cuajimalpa

## El código del diseño y el código de la programación: pedagogías en tiempos de pandemia.

Mario Alberto Morales Domínguez

Palabras clave:

*code, Covid-19, educación, programación*

En el marco del confinamiento al que nos ha obligado la pandemia del COVID-19, este trabajo aborda una metodología pedagógica para enseñar fundamentos de programación a estudiantes de Diseño. Por ello, se basará en la experiencia obtenida a partir de la impartición en línea de la materia "Fundamentos de programación estructurada" del segundo trimestre de la licenciatura de Diseño, en la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Cuajimalpa, durante los meses de mayo a julio del presente año.

El objetivo es mostrar cómo, a partir de una comprensión conjunta del diseño y la programación en relación con el contexto actual, es posible llevar a cabo no sólo una vinculación teórica sino también un acercamiento pedagógico con resultados que logran conectar con las emociones que experimentan los estudiantes al mismo tiempo que se les permite dar cuenta de su propio proceso de aprendizaje. Se trata de una aportación en torno a metodologías novedosas que responden al desasosiego de estos tiempos y donde se vuelve necesario tanto regresar a los fundamentos como generar nuevos planteamientos acerca de todas las disciplinas.

Acorde con la forma en que fue llevado a cabo el curso, en primer lugar, se realiza un rastreo de los orígenes de ambas disciplinas para mostrar que en su nacimiento, situado en el siglo XIX y principios del XX, tienen en común haber surgido a partir de la búsqueda de un código, en el primer caso un código informático y en el segundo un código semántico. Más adelante, para hablar del código informático ya situado en la actualidad, retomaremos el lenguaje y entorno de programación *Processing*, el cual ha sido desarrollado las últimas dos décadas especialmente para aplicarse a la programación en las artes visuales y el diseño. En segundo lugar, para hablar del código del diseño se retomarán los planteamientos del artista y teórico Wassily Kandinsky, así como su perspectiva respecto a la psicología del color y de las formas.

A partir de esta vinculación en relación con la comprensión del código en sentido amplio, expondremos la metodología seguida, basada en primer lugar en un registro de las emociones de los estudiantes en un diario y lue-

go en una planificación de un programa que atienda a algún problema detectado en sus propias reflexiones. Con esto se buscó conectar con las emociones que experimentan los estudiantes en estos momentos de incertidumbre, bajo el entendimiento de que ningún conocimiento se aprende en aislamiento respecto a un contexto y una problemática social. A partir de esto, se expondrán algunos de los productos de la puesta en marcha de este curso, llevado a cabo con 60 alumnos, los cuales no sólo desarrollaron un programa informático cada uno, sino que también llevaron a cabo una documentación de todo su proceso.

El resultado fue sorprendente, ya que se obtuvo una serie de ejercicios lúdicos que resuelven de forma intuitiva este reto propuesto para el curso, pero que además funcionan como material didáctico del diseño para los usuarios. Mostraremos algunas páginas de los documentos en los cuales los alumnos describen su propio proceso de trabajo y llevan a cabo una reflexión sobre el mismo. En la conclusión haremos notar que la complementación del código informático con el código del diseño no sólo facilita el aprendizaje de ambos, sino que promueve en los alumnos un pensamiento del diseño complejo, basado en una comprensión proyectual y sistemática, al mismo tiempo que propone un acercamiento a la programación que va más allá del cumplimiento de tareas o funciones y se hace posible conectarlo con las emociones y la vida en las condiciones contemporáneas.

---

Universidad Autónoma de  
Coahuila, Escuela de Artes  
Plásticas Profesor Rubén Herrera.

---

## El dilema metodológico en el diseño: Una aproximación a los métodos de diseño y al método científico como punto de partida de la nueva concepción de la disciplina.

Edén Patricia Calvillo Martínez, Raquel Torres Gutiérrez, Dario D. Aguillón Gutiérrez

---

Palabras clave:

*investigación, métodos, proceso de  
diseño*

A partir del centenario del nacimiento de la Bauhaus y ante los avances científicos, tecnológicos y sociales, el diseño debe ser más que sólo función y forma, la investigación debe convertirse en un aliado en su proceso.

El diseño, al ser una disciplina dentro de las humanidades, durante mucho tiempo careció de un método propio que sistematizara su proceso, sin embargo, su amplio bagaje teórico y la búsqueda de la validación a través de la utilización del método científico, ha permitido el fortalecimiento y dado certeza a los resultados obtenidos en términos de investigación.

Puesto que, la metodología ha estado presente en el diseño desde la formalización de su estudio, las escuelas europeas que sentaron las bases tanto de la forma en que se enseña el diseño, hasta el cómo se hace de manera profesional, fueron las pioneras en ver al método como procedimiento enseñable, repetible y comunicable que ayuda al diseñador a estructurar su pensamiento.

De modo que son estas características las que hacen a los métodos atractivos para las escuelas de diseño y ofrecen una guía racional que permite enlazar los factores que intervienen en el proyecto.

Ante esto, es necesario hacer evidente que, en los últimos años, la disciplina ha estado evolucionando, haciendo su trabajo más visible frente a la sociedad. Esto nos obliga a replantear y hacer modificaciones en la forma en la que se presenta al diseño y al diseñador frente a las nuevas necesidades, tan cambiantes como las ideas.

Ya que son estos cambios, que se gestan dentro de la disciplina y el entorno, los que van dando forma a la conceptualización del diseño en el futuro próximo y permiten visualizar todas las posibles vertientes que se

avercinan a partir de la evolución de la profesión, en donde la generalidad del conocimiento y la especificación sean ejes primordiales.

Por lo tanto, el presente trabajo pertenece a la etapa inicial del proyecto “Modelo de Investigación, Diseño e Innovación (MIDI)” que tiene como objetivo desarrollar un modelo que permita enfrentar de manera creativa e innovadora los procesos de investigación y diseño para dar soluciones a problemas actuales, enfocándose en la producción de conocimiento sin dejar de lado la representación.

Para comenzar, este primer arribo se constituye de la revisión de literatura sobre los métodos de diseño y el método científico, y se puede inferir de manera preliminar que no están peleados entre sí, sino que presentan puntos de encuentro que permiten fusionarse y sacar ventaja durante el proceso de diseño.

Posteriormente, en las siguientes fases del proyecto se pretende diseñar un modelo que englobe dichos métodos para fortalecer la formación de los diseñadores. Aunado a esto, a nivel de Academia de Investigación de la Licenciatura en Diseño Gráfico, de la Escuela de Artes Plásticas de la Universidad Autónoma de Coahuila, se ha determinado aplicar el modelo propuesto en estudiantes de nivel avanzado, a partir del próximo ciclo escolar. Esto permitirá obtener resultados a corto plazo, además de facilitar una supervisión directa sobre cada una de sus etapas.

---

State University of New York, USA.  
 Universidad Autónoma de San  
 Luis Potosí.

---

## Empathy, color and territory. Aesthetic perception as a tool to enable collaborative design projects internationally.

MFA Heather Jones, Genesee College, MDP José Luis González Cabrero.

---

Palabras clave:

*aesthetic perception, collaborative design, empathy*

In a global environment design education has been mainly focusing on forming the hard skills within the profession, in designers these range around sketching, drawing, software knowledge, model making, etc. Frequently Universities, either locally or globally, turn into some sort of training camps that try to empower their students with a very standard set of skills and capabilities that every designer should have in order to develop on the job market and successfully insert themselves in the creative field, yet in that same global environment the soft skills such as communication, resilience, leadership, and empathy are relied more on the previous formation of the students and are rarely addressed in design programs.

Collaboration has been taken new forms in the academic context thanks to globalization, technology and online connectiveness, but also due to this acknowledgment of universities and design institutions that some soft skills are better developed in a multicultural, multi vision environment. This new take on global collaboration has resulted in a wide variety of programs between academic institutions oriented to develop both knowledge and collaboration.

This is an experience between the State University of New York and the Universidad Autónoma de San Luis Potosí, both belonging to the COIL program (Collaborative On Line International Learning) who enables global collaboration in their bachelor students belonging to both schools. The program was established in 2016 and was offered to all the programs within both institutions.

The call was answered by the Fine Arts program in the Art department within the Genesee Community College of the SUNY located near Buffalo, New York, and the Industrial Design program in the Facultad del Hábitat belonging to the UASLP in San Luis Potosí, México, The goal of the collaboration between the programs was and still is to enhance both hard and soft skills of the design and art by setting up a platform of communication and empathy.

This paper aims to share the results of such program. It took place in the August-December semester of 2017 in a controlled exercise between design and art students from México and USA, an empathy enhancer experiment took place between both groups, where a design challenge was created through a thoughtful perception experiment and color psychology study. The main outcome was that students could discover the cultural richness of their counterparts working in cross-cultural teams. While working in these teams, the students creatively shaped and adjusted the previously created platform in order to know and establish a bond with their colleagues, new forms of communication and messaging came up and were improved thanks to the savviness of online resources and technologies that new generations have in hand.

All this bonding and networking was framed while practicing design thinking methodologies in a collaborative group setting to develop their aesthetic vision. And by the end of the cross-cultural collaboration, students exercised persuasive communication skills to pitch their final take of the collaboration and share it to the class for critique analysis characterized by openness and perspective between the class.

---



Universidad Autónoma del Estado  
de México.

---

Palabras clave:

*diseño gráfico, educación, modelo  
educativo, plan de estudios*

## Encumbrar la profesión del Diseño Gráfico. El diseño de un nuevo plan de estudios, para hacer frente a las exigencias del mundo actual.

Dra. en Artes y Educación. Celia Guadalupe Morales González, Dra. en  
Historia y Filosofía Contemporánea. María de las Mercedes Portilla Luja.

---

A 100 años del surgimiento de la Bauhaus en 1919, se observa que el proceso de transformación en el sistema de aprendizaje del diseño en las universidades en México ha sido una práctica que se ha movido lentamente. Hoy en día al consultar los perfiles de egreso de algunas de las principales instituciones educativas que imparten la licenciatura en diseño gráfico se puede identificar que en sus fundamentos conservan las mismas bases conceptuales y procedimentales; esta situación entre otras, podría ser la causa de que en el imaginario social se continúe con la percepción de que la labor de las y los diseñadores sea más reconocida como un oficio que como profesión y aunado a ello, la desconfianza y la interrogante sobre la calidad y pertinencia del conocimiento y el saber adquirido. El objetivo del presente trabajo consistió en analizar los perfiles de egreso de los planes de estudio de algunas de las principales universidades públicas y privadas del centro del país, para conocer su proyección profesional y prospectiva, así como, su pertinencia respecto a las exigencias en el campo de la ciencia, la tecnología y la sociedad de la época actual. Para ello, se realizó un estudio desde el enfoque cualitativo a nivel exploratorio con una perspectiva de análisis comparativa y explicativa, a partir de la revisión y pesquisa de los respectivos planes de estudio; haciendo énfasis en los perfiles de egreso; el proceso exploratorio permitió identificar en primera instancia las concomitancias y disimilitudes. Posteriormente con la información obtenida se llevó a cabo un proceso de reflexión crítica, sobre el enfoque teórico de los siete saberes necesarios de la educación del futuro de Edgar Morán, lo que permitió desplazar el campo de conocimiento desde la interpretación y estar en posibilidad de explicar la correlación con el objeto de estudio. A partir de este fundamento, se revisaron los principios pedagógicos y la orientación profesional de cada plan de estudios para revisar y evaluar la pertinencia actual y su prospectiva respecto a: las cegueras del conocimiento, los principios de un conocimiento pertinente, enseñar la condición humana, enseñar la identidad terrenal, enfrentar las incertidumbres, enseñar la comprensión y la ética del género humano, que para este estudio los siete saberes de la educación del futuro, todas ellas como categorías de análisis. La información obtenida permitió llevar a cabo el aná-

lisis, que detonó la reflexión crítica sobre la situación actual que enfrentan los y las egresadas de las universidades referidas respecto a la definición de sus perfiles de egreso, así mismo, evaluar su pertinencia y la mención acerca del cómo se presentan las condiciones que les permitan enfrentar los actuales retos. A partir del planteamiento de las categorías y del análisis de la información obtenida, se presenta la iniciativa de invitar a las instituciones educativas a formular nuevos planes de estudio, y alejarse de las prácticas de reestructuración, ya que se requiere de alguna manera, reinventar y actualizar los procesos de enseñanza del diseño para dar respuesta eficiente a los problemas y necesidades de la época actual, alejándose del legado lacónico de la Bauhaus logrando con ello cambiar la perspectiva de los perfiles de egreso, al tiempo de encumbrar la profesión del diseño.

---

## Enseñar y aprender proyectualidad desde la docencia. De lo presencial a lo virtual.

Universidad de Buenos Aires

Paula Caia, Franco Obispo, Ignacio Ravazzoli.

### Palabras clave:

*educación, enseñanza proyectual, taller de diseño, virtual*

Las particularidades del contexto actual implican una serie de reconfiguraciones en torno a los modos de enseñanza y aprendizaje al interior de las disciplinas proyectuales. A partir del aislamiento social preventivo y obligatorio (ASPO) en Argentina a raíz de la pandemia de Covid-19, surge un nuevo campo de análisis y problemáticas que puede observarse en el ámbito académico del diseño, instaurando reconfiguraciones en el habitus de los equipos docentes, del acompañamiento institucional y de las formas de retroalimentación docente en torno al aprendizaje de las/los estudiantes. Centrándose en la figura del taller de diseño en el caso específico de la Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo de la Universidad de Buenos Aires (FADU UBA), la presente ponencia plantea como objetivo indagar acerca de las adaptaciones de las lógicas de enseñanza proyectual a plataformas virtuales. En este sentido las preguntas que guían el análisis son las siguientes: ¿Cómo nos reconfiguramos como docentes y cómo reconfiguramos nuestra identidad docente en el traspaso de la presencialidad a la virtualidad en las disciplinas proyectuales? ¿Cómo se adapta la lógica del taller de diseño como ámbito de conocimiento a un contexto mediado por los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje (EVEAs)?

Para responder a estos interrogantes se plantea el análisis de casos de las experiencias docentes<sup>[1]</sup> de quienes escriben este texto, para lo cual se analizarán una serie de elementos. En primer lugar, el traspaso del taller a las plataformas desarrolladas por la unidad académica de la facultad, y los cambios en la planificación que conlleva para el campo docente la adaptación hacia las aulas virtuales alojadas en diferentes campus y plataformas (construcción de trabajos prácticos, reformulación de objetivos, enunciación de esos objetivos, adaptación y generación de nuevas consignas, así como también la evaluación pertinente a la modalidad educativa virtual). En segundo lugar, la incorporación y el aprendizaje alrededor de herramientas disponibles en la Web compatibles con las aulas virtuales (como por ejemplo Padlet o Jamboard, que permiten realizar correcciones o *enchinchadas* de manera virtual), que resuelven o reemplazan, al menos en parte, las prácticas propias de un proceso educativo presencial en el ámbito del taller. Y en tercer lugar, la reconfiguración de las prácticas docentes cotidianas, adaptándolas al ámbito de la virtualidad en relación al

vínculo con las/los estudiantes y a nuevas formas de retroalimentación (a partir de la comunicación sincrónica vía videollamadas generales y sectorizadas de acuerdo a la división en comisiones de trabajo, y de las instancias asincrónicas, como la consulta y el intercambio en foros, videos de las clases, o podcasts). El abordaje de dichas cuestiones propone pensar críticamente las propias prácticas docentes, las adaptaciones, las potencialidades y las limitaciones que un contexto sin educación presencial le plantea a la Universidad, tomando también en cuenta las particularidades de la Institución no solamente desde la figura del taller de diseño, sino también en relación a la disponibilidad de medios y conocimientos tecnológicos, la migración a los entornos virtuales en un tiempo muy acotado y la asimilación a estos entornos de manera simultánea al proceso de dictado de las clases, la masividad del estudiantado y el carácter público y gratuito. De este modo, se intentan esbozar algunas líneas de análisis que contribuyan a un campo que está sufriendo fuertes modificaciones y que requiere una reflexión profunda.

---

[1] Se toman tres casos de experiencia docente, de diferentes instancias de las carreras en la FADU: Ciclo Básico Común, Primer Ciclo y Último Ciclo.

---

## Estrategias del aprendizaje significativo para los juegos serios.

Universidad de Guanajuato

Dra. Natalia Gurieva, Dr. Uriel Haile Hernández Belmonte.

Palabras clave:

*aprendizaje significativo, educación, juego*

La presencia de las Tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) ha generado profundos cambios en el ámbito educativo. Con el uso de las TIC, la organización del proceso educativo y la combinación óptima de éstas con los enfoques educativos tradicionales requieren soluciones a una serie de problemas cognitivos, pedagógicos, metodológicos mediante la realización de investigaciones de carácter multidisciplinarios en el contexto de la situación en que se encuentra la educación básica de México. En México, el sistema educativo aún se centra en la aplicación de métodos de enseñanza en los que el contenido de las unidades de aprendizaje fomenta la memorización y deja en segundo plano el desarrollo de las habilidades de pensamiento por parte de los estudiantes. Según el último informe publicado por la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE) en el Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos (PISA), México se encuentra en el lugar 57 en la aplicación de este instrumento de medición del aprendizaje. El estudio reveló que los estudiantes responden de manera eficiente en problemas aritméticos, pero son débiles en la resolución de problemas no rutinarios que involucran pensamiento crítico: analizar información, opinar y hacer razonamientos. Esta situación es preocupante y da pie a nuestro trabajo que está dirigido, en buena parte de su desarrollo, al fortalecimiento de la calidad del aprendizaje en la educación básica y elaboración de las estrategias del aprendizaje significativo por medio de TICs. El concepto de aprendizaje significativo se basa en una comprensión completa de nueva información y el establecimiento de numerosas conexiones con conocimientos previamente obtenidos. Este enfoque fomenta un dominio más profundo del material que lo distingue con el aprendizaje basado en la memorización de información, que se realiza sin una comprensión profunda y sin conexión con otras áreas del conocimiento o con la vida real. La comprensión, como parte integral del proceso aprendizaje, es un elemento clave en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En un proceso consciente debidamente organizado, el alumno es capaz de analizar la información percibida e identificar la parte más esencial de la misma. Como resultado de esta comprensión, se activa la capacidad para memorizar mejor el material que está estudiando. Presente trabajo tiene como finalidad contestar a la pregunta: ¿cómo son los entornos de aprendizaje significativos en el contexto de

educación básica en México? Según Jonasson, Howland, Moore y Mara (2003) las cinco características interdependientes de los entornos de aprendizaje significativo son las siguientes: el entorno activo, colaborativo, constructivo, auténtico y dirigido a objetivos. Nos enfocamos en los entornos de aprendizaje significativos cuando se integra la tecnología y analizamos el concepto de los juegos serios. Los juegos son una forma activa de aprendizaje, ya que el proceso de aprendizaje tiene lugar no solo en forma de percepción pasiva o lectura. Los juegos serios se pueden ajustar a las necesidades individuales del usuario, abren oportunidades para descubrimientos independientes, además ayudan a recordar bien y durante mucho tiempo el material presentado porque el proceso de aprendizaje informal genera una mayor motivación y entusiasmo.

---

## Interdisciplina y formación en diseño: un modelo curricular para la Facultad del Hábitat.

Universidad Autónoma de San Luis Potosí.

MRSM. Daniel Jiménez Anguiano.

Palabras clave:

*enseñanza del diseño, interdisciplina, modelo educativo*

Enfrentar los retos en la formación de los profesionales del diseño en el siglo XXI hace necesario pensar en los planteamientos y ajustes curriculares que las instituciones educativas emprenden cada cierto tiempo, respondiendo con ello a las necesidades de actualización de los planes de estudio de sus programas educativos. Al respecto, en la Facultad la Hábitat ha sido ya un referente incluir el concepto del trabajo interdisciplinario como parte del aprendizaje en el ámbito del diseño, es por ello que este trabajo pretende reflexionar sobre el valor de la inclusión de la interdisciplina como un elemento obligatorio dentro de las propuestas curriculares en la formación de los profesionales del diseño y las ciencias del hábitat.

Sin embargo, aún y cuando esta institución ha incursionado en los ejercicios de la interdisciplinariedad desde hace más de 30 años, no fue sino hasta que se formuló un nuevo plan de estudios entre los años 2011 y 2012 que se tomó la decisión de integrar, como un elemento imprescindible y obligatorio, un *taller de proyectos interdisciplinario* como parte de la propuesta curricular 2013 de las seis licenciaturas que conforman la Facultad.

Esta decisión ha traído consigo reflexiones que se han generado a partir de la puesta en práctica de los ejercicios de diseño interdisciplinar en los últimos años, situación que ha sido favorable justo en estos momentos, que requieren de un nuevo planteamiento curricular para el año 2021, donde se ponen en la balanza las experiencias de este espacio de formación al momento de preguntarse qué elementos académicos y educativos deben estar indispensablemente presentes en la currícula de un programa educativo de diseño en nuestros tiempos.

Si bien es cierto, que no están en duda las aportaciones positivas en términos de aprendizaje que se derivan de la enseñanza desde la interdisciplina, sí es posible cuestionarnos qué tan necesario es asignar un carácter de rigurosa inclusión en la trayectoria educativa de un programa universitario que se considere actual, con pertinencia y de vanguardia, pero sobre todo, acorde al perfil de un diseñador del siglo XXI. O bien, la crítica puede igualmente orientarse hacia definir cuál puede ser el mejor momento (en tér-

minos de trayectoria curricular) y cuál la operatividad (en términos pedagógicos) que favorezcan un programa de estudios, para verdaderamente desarrollar las habilidades y conocimientos que se desean en nuestros alumnos, al incluir un taller de proyectos interdisciplinario.

Finalmente, la ponencia transita en la evaluación de las experiencias en este sentido, desde aquellas que estuvieron presentes en la conformación del Plan de estudios 2013 (mismo que incluye en su noveno semestre la asignatura denominada *Taller de síntesis interdisciplinario*, de manera obligatoria), pasando por los ejercicios “piloto” del propio taller, hasta los trabajos recientes de análisis y diagnóstico de los casos exitosos y no tan exitosos de esta asignatura, justo en el umbral de un nuevo diseño curricular, donde aparentemente, se propone de nueva cuenta la inclusión de la interdisciplinariedad para todas las disciplinas de la Facultad del Hábitat en sus próximos planes de estudio.

---



Universidad Autónoma de San  
Luis Potosí

---

Palabras clave:

*competencia visual, enseñanza del  
diseño, investigación visual*

## Investigación visual: reflexión teórica para la praxis. Una propuesta de implementación didáctica orientada al desarrollo de competencias visuales profesionales para el diseño.

Dra. Luz María Hernández Nieto, MDG. Irma Carrillo Chávez.

---

El proceso de diseño implica trabajo de investigación. La generación de espacios, ambientes, objetos o medios de comunicación requiere, entre otras cosas, de una descripción exhaustiva y confiable del contexto físico, comunicativo o social que permita plantear un proyecto y propuestas de diseño. Para ello, un diseñador frecuentemente debe trabajar con material de naturaleza muy distinta: desde encuestas, entrevistas, artículos periódicos, manuales o documentos organizacionales, hasta material predominantemente visual como fotografías, videos, planos, grafiti o ilustraciones. Una parte importante de este trabajo de investigación requiere, entonces, llevar a cabo *investigación visual*, en particular aquella que se encuentra orientada a la práctica, es decir a apoyar el proceso de diseño. Para llevarla a cabo, un diseñador debe no solamente conocer y emplear apropiadamente métodos específicos de análisis, sino que debe también ser capaz de movilizar *competencias visuales* avanzadas que le permitan hacer una lectura especializada y una interpretación controlada de estos materiales con el fin de emplear sus hallazgos en un proyecto de diseño. Esto significa que, durante su formación profesional, un estudiante (en particular en diseño gráfico o comunicación visual) deberá ser capaz de adquirir paulatinamente competencias visuales tanto productoras como analíticas. En otras palabras, deberá ser capaz no solamente de producir medios de comunicación, sino de aprender a observarlos a través de conceptos teóricos y reflexionar sobre ellos. Sin embargo, desde la práctica docente se observa con frecuencia que la parte del proyecto de diseño que contempla el proceso de investigación se reduce a una recolección de textos, audios, videos o imágenes que se encuentran desvinculados del proceso de diseño. Es decir, se cumple con la tarea de investigar, pero la investigación no parece aportar a una reflexión, análisis o crítica que guíe el proceso de diseño. En este contexto el llamado "análisis" de material visual se degrada también a una recolección de imágenes que en el mejor de los casos cuenta con un carácter meramente documental y altamente descriptivo. Esto supone varios retos ¿Cómo enseñar a hacer investigación

visual con una orientación práctica? ¿Cómo plantear actividades y proyectos en el marco de estrategias didácticas que contribuyan a la formación de competencias visuales? ¿Cómo guiar el proceso de investigación para trascender el trabajo descriptivo e incentivar el trabajo interpretativo, analítico y crítico? El presente trabajo, presenta una herramienta didáctica desarrollada en el marco de un Taller de Síntesis de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la UASLP cuyo objetivo es realizar un análisis de un corpus de medios de comunicación desde una perspectiva retórica. Para ello se discuten primeramente conceptos básicos teóricos como competencia y alfabetismo visual y se esboza una conceptualización de estas competencias para el campo profesional del diseño. El trabajo describe los orígenes teóricos y contextuales de la herramienta, su diseño actual, así como ejemplos y aspectos críticos.

---

Universidad Autónoma del Estado  
de México.

---

Palabras clave:

*bauhaus, diseño industrial, educación,  
modelo educativo*

## La Bauhaus y el aprendizaje colaborativo: una experiencia docente para la enseñanza del diseño industrial.

Mtro. en Dis. Raúl Vicente Galindo Sosa, Dra. en Dis. Yissel Hernández Romero.

---

La Bauhaus es reconocida como la primera escuela de diseño industrial del mundo occidental. Su "curso preliminar" se ha considerado como una de las propuestas pedagógicas más innovadoras en la enseñanza del diseño, no solo por los contenidos sino también por el tipo de interacciones que promovió entre estudiantes y maestros. Al mismo tiempo, el ambiente que prevaleció en la Bauhaus le permitió funcionar como un laboratorio abierto con la vinculación entre diferentes clases. Así, la inexistencia de barreras promovió una interacción constante para intercambiar puntos de vista, fortaleciéndose a través de grupos de estudio y el trabajo en equipo, además de entre maestros y estudiantes, entre los mismos estudiantes. En esta ponencia se presenta el resultado de una experiencia docente basada en dicho proceso de enseñanza de la Bauhaus, en donde los estudiantes más avanzados supervisaban y asesoraban a los estudiantes de los cursos de menor nivel. Este proceso se vinculó con los principios del aprendizaje colaborativo, por lo que se definió como el objetivo de la experiencia "Probar los principios del aprendizaje colaborativo en la enseñanza del diseño industrial". El planteamiento de la propuesta fue canalizar las competencias que tienen los estudiantes del semestre más avanzado, para que los estudiantes de un curso básico pudieran desarrollarse mejor que si solamente contasen con el profesor a cargo. En el caso que se presenta, los estudiantes de la licenciatura en diseño industrial del Centro Universitario UAEM Zumpango de la Universidad Autónoma del Estado de México, formaron grupos de trabajo entre estudiantes del noveno período y del tercer período de la licenciatura, para abordar el desarrollo de un proyecto de diseño basado en un concurso abierto y dirigido específicamente a estudiantes. En total se formaron 37 parejas, compuestas por un integrante de noveno y uno de tercero. Dado que el número de estudiantes de noveno era menor al de los estudiantes de tercero, algunos de estos estudiantes de noveno, aquellos que habían demostrado mayores competencias durante su desarrollo académico, formaron parte de dos equipos. Es decir, un estudiante de noveno de mayor competencia hizo pareja con uno de tercero para desarrollar un proyecto, y al mismo tiempo con otro estudiante de tercero para desarrollar un proyecto diferente. Los equipos traba-

jaron con la asistencia de dos profesores de la carrera para mantener la armonía entre ellos y dar la asesoría necesaria para el mejor desarrollo de cada uno de los proyectos. Los profesores – asesores se alternaban en la supervisión de los equipos para que los estudiantes tuvieran distintas visiones sobre la forma en que desarrollaban sus proyectos. En su mayoría, los resultados fueron favorecedores para ambos grupos de cada semestre, al aplicar a cada estudiante un cuestionario sobre su percepción del trabajo en equipo. De esta forma, se comprobó que la aplicación de los mencionados principios del aprendizaje colaborativo dentro del desarrollo de proyectos de diseño industrial, enfocados al mundo real, mejora las competencias que se busca que los estudiantes obtengan. Con ello, se concluyó que este tipo de enseñanza basada en el aprendizaje colaborativo resulta favorecedor para una mejor enseñanza del diseño industrial.

---

## La educación flexible una oportunidad para su aplicación a talleres de diseño virtuales.

Universidad de Guanajuato.

Cynthia P. Villagómez Oviedo.

---

### Palabras clave:

*Covid-19, educación, flexible, taller de diseño, virtual*

La presente investigación busca mostrar las estrategias y herramientas de la educación flexible en el proceso enseñanza – aprendizaje para la multimodalidad educativa en Talleres de Diseño.

Debido a la pandemia global ocasionada por el virus SARS-CoV-2 (COVID-19) que en México a finales del mes de agosto del año 2020 ha cobrado la vida de más de sesenta mil personas, las escuelas y universidades han cerrado sus puertas físicas para abrir los portales virtuales de la educación en línea. Lo anterior ha representado retos mayúsculos en cuanto a la disponibilidad de recursos materiales, ya que, dentro de los hogares de alumnos y maestros, no todos cuentan con Internet o una computadora personal. Sin embargo, más allá de eso, el problema real ha surgido por la falta de preparación de los docentes en aspectos tales como: la educación multimodal, ocasionando que las más de las veces el profesor esté tratando de llevar de manera infructuosa su forma de educación que desarrollaba en las aulas y talleres en la realidad presencial al ámbito de la realidad virtual. Lo cual sin duda le está complejizando los procesos enseñanza – aprendizaje, verbigracia, actualmente hay profesores dando talleres y clases de diseño durante tres horas por vídeo conferencia en Microsoft Teams, ZOOM u otras plataformas, lo que representa un desgaste físico y emocional tanto para profesores como para alumnos y no necesariamente garantiza que el aprendizaje sea llevado con éxito.

La presente investigación mostrará un marco teórico y conceptual de la educación flexible, a través de estrategias y herramientas posibles de ser utilizadas dentro de los talleres de diseño virtuales, los cuales nos hemos visto forzados a implementar debido a la emergencia por SARS-CoV-2 en las universidades donde se imparten carreras de diseño. No obstante, los datos investigados dentro de la Especialización Docente para la Multimodalidad Educativa en la Universidad de Guanajuato (la cual la que suscribe se encuentra cursando desde enero del presente año), así como la implementación de estos datos en los talleres de diseño del Departamento de Diseño de la UG, permitirán contribuir al intercambio de experiencias que a la postre harán posible que los talleres de diseño tras esta emergencia, puedan ser multimodales; es decir: la virtualidad en las aulas y talleres será una herramienta invaluable para el desarrollo educativo futuro, por lo que de esta experiencia saldremos todos fortalecidos.

Propuesta: establecer parámetros para la educación multimodal que beneficien tanto a los estudiantes como a los profesores. Los métodos fueron la implementación de sistemas de educación virtuales en el Campus Digital de la Universidad de Guanajuato, así como la observación directa en los procesos de interacción con la interface, así como encuestas a los alumnos sobre la forma de trabajo utilizada. Los aportes son una propuesta de educación con la libertad como principal ventaja, así como atención personalizada. Los resultados muestran una forma educación viable, novedosa y eficaz para todos los actores en el proceso enseñanza – aprendizaje.

---

Universidad Autónoma de San  
Luis Potosí.

## La fundamentación teórico-didáctica en proyectos interdisciplinarios de transformación del hábitat.

Dra. María Elena Molina Ayala, Dra. Ruth Verónica Martínez Loera.

Palabras clave:

*diseño, interdisciplina, participación*

En la Facultad del Hábitat, de la Universidad Autónoma de San Luis Potosí los profesores participaron de manera colaborativa en un curso que les proporcionó elementos sobre la fundamentación teórico-didáctica en proyectos interdisciplinarios para la transformación del hábitat. El objetivo de este documento es mostrar la experiencia de vida que tuvieron, para que pueda ser utilizada por otros docentes dedicados al proceso de enseñanza-aprendizaje del diseño.

El curso fue impartido a profesionistas dedicados a la docencia, de diferentes disciplinas: arquitectura, diseño gráfico, diseño industrial, edificación y administración de obras, conservación y restauración de bienes culturales muebles, así como diseño urbano y del paisaje. La finalidad del espacio formativo fortaleció las capacidades que como educadores tienen el fin de vincular la formación académica con el acercamiento a comunidades vulnerables para convertirla en una experiencia significativa en los estudiantes.

Transformar el hábitat con el diseño demanda partir del entendimiento de su complejidad, porque lo característico y lo fundamental no son los elementos que lo conforman, sino las relaciones que se van a establecer entre estos y las necesidades del sistema, que van a estar condicionadas y modificadas bajo la influencia de gran diversidad de factores que van desde lo cultural, lo social, hasta lo histórico, geográfico, político o tecnológico, y que tienen situaciones que no se pueden escapar al momento de crear un proyecto.

En este tipo de ejercicios proyectuales llevados a cabo en la Facultad del Hábitat, se pretende que mediante el acercamiento a los individuos se establezca un diagnóstico de sus necesidades, además de integrarlos a participar en el proceso de diseño, requiriendo para ello que tanto profesores como estudiantes sean muy analíticos, conozcan y sepan plantear entre otras cosas estrategias de diseño participativo, lo cual exige del trabajo colaborativo trabajar con y para los demás a partir de un fin común.

Adentrarse al concepto de interdisciplina y a sus requerimientos y modalidades, hace necesario profundizar en el conocimiento de la disciplina, para que a su vez sea posible distinguirla de la transdisciplina y la multidisciplina. Por ello, el sentido de interdisciplina favorecerá la búsqueda de diversas herramientas que generen el vínculo entre conocimientos y estrategias de acercamiento a saberes que ayudarán a la interpretación de la realidad. Acercar a los profesores a los elementos teóricos y a las estrategias discursivas y de enseñanza, de alguna manera propicia que, al impartirlos a los estudiantes, estos fortalezcan su capacidad de interpretar y organizar la información que sustenta un proyecto. Además, los reta a la búsqueda constante de nuevas formas de fomentar el aprendizaje de procesos metodológicos que hacen del taller interdisciplinar un espacio de diagnóstico pronóstico. Es decir, se explica a detalle la relación entre características de la comunidad, conceptos de diseño, intereses de los usuarios, dinámicas de vida e interés por los proyectos con sentido social. Precizando en todo momento que tanto profesores como estudiantes desarrollan conexiones creativas y estrategias para activar y usar los conocimientos previos con que cuentan. Por tal motivo, es importante señalar la necesidad de recurrir a la implementación de ejercicios lúdicos, lluvia de ideas, mesas redondas, lecturas, videos, mapas conceptuales y mentales, así como representaciones de casos análogos ya que, con todo ello, la dinámica de trabajo interno en el taller hace de cada una de las sesiones una experiencia de integración y participación.

---



Universidad Autónoma de Ciudad  
Juárez. Universidad  
Panamericana

---

## La investigación cualitativa y cuantitativa en las escuelas de diseño, un discurso entre las licenciaturas y las ingenierías en el diseño.

Erika Rogel, Alberto Rosa Sierra.

---

### Palabras clave:

*diseño, impacto de la investigación, investigación cuantitativa-cualitativa, licenciaturas e ingenierías de diseño*

Los programas de las escuelas de diseño en México, parecieran que no han podido estandarizar sus contenidos con respecto al o a los procesos de investigación requeridos para una correcta investigación de diseño. Cada Facultad o Escuela, o en su defecto, cada docente-investigador, establece sus propios mecanismos para el desarrollo de sus proyectos, lo cual es bueno, siempre y cuando estos procesos, métodos o metodologías, contaran con una investigación rigurosa, que diera cuenta de los resultados generados, así como en la formación y desarrollo de los estudiantes.

El problema, es que los estudiantes no realizan una selección metodológica de acuerdo a las características del problema, usualmente solo se dedican a seguir las instrucciones establecidas por sus profesores. Se entiende que es difícil romper paradigmas, cuando estos se han seguido tan rigurosamente, el referente que se espera de “un buen estudiante” es que sea obediente, siga las instrucciones y solo hable y participe cuando se le indique. Además, en la educación básica, media y media superior, las áreas del Diseño no están incorporadas, así como los proyectos de investigación, esto dificulta la reflexionar, creación, discusión y pensamiento crítico y cuando los estudiantes llegan a la universidad, es normal seguir instrucciones. En la mayoría de las ocasiones, el docente extenderá su conocimiento en función de su experiencia, mas allá de la necesidad de los requerimientos del producto o servicio a diseñar. Otra de las situaciones importantes que afecta el desempeño académico en los estudiantes es la falta de proyectos reales, ya sea por el tiempo que requieren, el costo o bien la falta de vinculación con otros sectores.

El objetivo de esta propuesta, es mostrar cómo el estudiante conceptualiza la problemática de un proyecto determinado; para seleccionar la teoría o supuestos sobre los que deberá argumentar, y el tipo de investigación, para que el diseño aporte una mejora o solución a la problemática planteada; independientemente, se trata de un programa de licenciatura en diseño o ingeniería en diseño.

La metodología de trabajo empleada en el estudio, consistió en revisar algunos procesos y métodos mas recurrentes, aportando un diseño metodológico, viable para el desarrollo de proyectos, con el que los estudiantes podrán utilizar como guía, la cual podrá permitir una mejora en la estructu-

ra y evaluación de la propuesta.

Esta investigación, parte de los resultados presentados en el diagnóstico que hace el Consejo Mexicano para la Acreditación de Programas de Diseño, AC (COMAPROD), en el cual reporta que, del 100% de las escuelas de diseño evaluadas, no cumplen ni con el 50% de los criterios establecidos en el área de la investigación.

La presente propuesta considerará en sus conclusiones algunas de las razones de estas causas, dando cuenta de la complejidad de la problemática, ya que no hay una estandarización de los contenidos en las escuelas y facultades del Diseño, los estudiantes solo siguen las instrucciones establecidas por sus profesores, son pocos los que trabajan con problemáticas reales, existe una falta de vinculación sobre la teoría y la práctica y finalmente; no hay un conocimiento claro de la selección de un método, proceso o metodología.

Por ello es importante conocer cómo el estudiante conceptualiza su proceso de investigación en un proyecto determinado; como selecciona el tipo de investigación, ya sea cualitativa, cuantitativa o mixta, para que el diseño busque aportar una mejor solución. Esto, independientemente si se trata de una formación en licenciatura en diseño o en ingeniería en diseño.

---

## Plantillas para investigar y proponer un proyecto de diseño.

Universidad San Ignacio de Loyola.

Rafael Vivanco

---

Palabras clave:

*enseñanza del diseño, enseñanza proyectual, innovación, investigación*

El proceso de investigación para elaborar un proyecto de diseño es de suma importancia y resulta necesario porque hoy se necesita que los estudiantes de diseño estén familiarizados con los procesos de búsqueda de información confiable, una eficiente comprensión lectora y conocer una metodología adecuada para la búsqueda de información propia. Siendo la realidad el tener aulas de más de 20 alumnos desarrollando investigaciones y poder revisar con detenimiento los avances, las fuentes utilizadas y la veracidad de la información resulta complicado y en muchos casos en una sesión de clase no se logra revisar a todos los participantes. Entender las ideas que tiene el alumno sobre el problema investigado, medir la eficiencia del uso de las herramientas para la recolección de información y detectar el momento en donde tienen dificultades se hace cada vez más necesario para ayudar eficientemente a lograr que el participante alcance las competencias requeridas.

Hacer que el alumno entienda y sea capaz de tener un proceso de investigación eficiente resulta necesario. Proponer un proyecto de diseño creativo e innovador requiere no solo de contar con una buena investigación de base que permita construir un concepto sólido dirigido al público objetivo adecuado; si no de hacer un proceso de investigación entendiendo el las razones de cada paso y las conexiones que existen entre cada una de las etapas de dicho proceso.

Es así que; teniendo esta necesidad, este proyecto se centra en el diseño de una serie de plantillas que permiten guiar al alumno en su proceso de investigación llevándolo a manejar y entender las herramientas necesarias para proponer un proyecto de diseño que logre los objetivos planteados. El uso de las plantillas permite al alumno en un inicio elegir un tema amplio, para luego de ser analizado y estudiado evolucionar hasta poder formular un problema de investigación, encontrar las variables, identificar el campo, los actores que intervienen, desarrollar una metodología de trabajo para la recolección de información y poder construir un marco teórico conceptual que lo lleve a poder formular un concepto que finalmente pueda respaldar el proyecto de diseño a desarrollar. Esta serie de plantillas más allá de ordenar el proceso, permiten lograr la comprensión de cada paso, el orden

que se debe de tener y como elegir fuentes confiables y tener un balance en los tipos de información consultadas.

Estas plantillas más allá de facilitar la búsqueda de información confiable, la comprensión de los términos y el uso de técnicas específicas de recolección de datos permite a los profesores avanzar de forma ordenada, logrando que la mayor parte de los alumnos cumplan los objetivos del curso ayudando a identificar en que momento surgen complicaciones en el proceso y sobre todo consiguen una mejora significativa en el promedio final de los alumnos, al mismo tiempo los proyectos propuestos al tener un mayor respaldo teórico y conceptual logran tener un planteamiento de comunicación más efectivo y pertinente al público objetivo elegido, cumpliendo los objetivos planteados para el proyecto.

---

Universidad Autónoma del Estado  
de México

Palabras clave:

*estrategias didácticas, modelo  
educativo híbrido, proceso de diseño,  
tics*

## Retos para la formación académica de diseñadores del siglo XXI. Análisis comparativo de los programas educativos de diseño en la Facultad de Arquitectura y Diseño de la UAEM.

Dra. en Educ. María del Consuelo Espinosa Hernández, Dra. en C.S. María del Pilar Alejandra Mora Cantellano, Dra. en Educ. Celia Guadalupe Morales González.

El siglo XXI, enfrenta cambios sin precedentes en los procesos educativos. En los últimos años el proceso de aprendizaje del diseño se ha visto influenciado por el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), poniendo en evidencia el devenir del aspecto reflexivo de la conceptualización de la disciplina y la posibilidad de dar atención adecuada a las necesidades de la sociedad actual. Como consecuencia se ha priorizado el uso y manejo de las herramientas tecnológicas y el software, sobre los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales, situación que al paso del tiempo logró desarticular los saberes de los haceres y la propia definición del ser, como profesional del diseño. Desde la incorporación de las TIC, se hace evidente el no retorno, por lo que se tienen que formular estrategias didácticas que enfrenten los retos actuales y la integración de otras modalidades educativas orientadas a la consolidación del aprendizaje integral, donde la tendencia hacia la virtualización requiere atención inmediata. La UNESCO, propone que la educación promueva el pensamiento crítico, la imaginación de escenarios prospectivos y toma de decisiones en forma colaborativa, desarrollando competencias que posibiliten a los futuros profesionales integrarse en contextos locales con un pensamiento global, usando tecnologías, en un proceso reflexivo y crítico. El Proyecto Tuning para Latinoamérica describe competencias profesionales, desde una visión integral que aborde problemas en forma crítica. Especifica que desde las competencias transversales profesionales; las instrumentales son las capacidades, habilidades y destrezas para la comunicación y la gestión de la información, así como, la capacidad de análisis y síntesis, la de creatividad e investigativa; las competencias interpersonales, son las que permiten la cooperación y la interacción social como el trabajo en equipo, la valoración y el respeto a la diversidad; las sistémicas son las que permiten valorar la interacción de las partes con el todo, la capacidad de elaborar proyectos, establecer compromisos éticos y de calidad y resolución de problemas en forma innovadora. Por lo que, los procesos de educación superior presentan un reto para las instituciones, que deben promover la

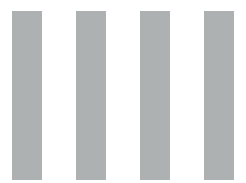
adquisición de estas competencias en un proceso de aprendizaje híbrido. Así como, diseñar un nuevo currículum flexible y activo, adaptado a las nuevas necesidades sociales que permita estrategias de trabajo colaborativo que fomente la autorresponsabilidad y participación en la formación del proceso de aprendizaje. Por lo tanto, el modelo educativo híbrido presenta retos para generar una nueva formación en línea, atendiendo a la “sociedad de la información”; que obliga a los sectores docente y estudiantil a actualizarse en el trabajo autónomo e intelectual, en el estudio independiente para generar el aprendizaje colaborativo con la aplicación de estrategias rompiendo la barrera de espacio y distancia; generando binomios de teoría y práctica, así como de acción y reflexión. Los PE de la Facultad de Arquitectura y Diseño desde su fundamento educativo, se han visto en la necesidad de incorporar, herramientas para trabajar a través de las TIC, como una nueva forma de aprender incorporando la virtualización a dinámicas educativas que no estaban contempladas en el modelo presencial, como un reto importante para el logro de las competencias profesionales. El objetivo de este trabajo es presentar un análisis comparativo desde una perspectiva de la investigación crítica, sobre los enfoques educativos que han conformado estos PE y las actuales propuestas de la educación superior que se plantean desde los postulados de la UNESCO y la Agenda 2030, para obtener propuestas que posibiliten la incorporación de estrategias educativas en un nuevo modelo de aprendizaje híbrido que permita el uso de las herramientas tecnológicas , pero que no se presente como limitante al proceso de aprendizaje.

---



# **M03** Reflexión y crítica en el diseño.

---



## Diseño de Interacción para la presencia.

Luis Alberto Teniente Paulín

---

Universidad Autónoma de San  
Luis Potosí.

---

Palabras clave:

*diseño, interacción, presencia*

El desarrollo acelerado de las tecnologías de la información orientadas a satisfacer o acompañar las actividades cotidianas como las laborales, sociales, domésticas y el ocio, es decir los aparatos electrónicos como las computadoras, videojuegos, televisores, teléfonos móviles, se han vuelto tan imprescindibles para la vida que han incidido en cómo asimilamos la realidad a través de la información.

Debemos recordar que estos artefactos considerados inteligentes (*smart*), fueron perfeccionándose para los usuarios, valorando al humano y a la máquina como procesadores de información que se dialogan entre sí, intercambiando datos a través de sus interfaces orgánicas y artificiales, siendo una herramienta revolucionaria que ha potencializado los diversos campos de la ciencia, tecnología e industria.

No obstante al entrar esta tecnología a la esfera de las actividades cotidianas, con el paso del tiempo ha transformado a sus usuarios en nodos permanentes de transferencia y consumo de información, gracias a las redes de comunicación y su portabilidad estos artefactos se han vuelto ubicuos en la vida de las personas, rodeándoles de información en todo momento.

Sin embargo no debe de pasarse por alto que los procesos cognitivos superiores como el pensamiento crítico, la memoria, las emociones y resolución de problemas no se basan únicamente en digerir y procesar información, sino que requieren diversas actividades que involucran la corporalidad, la intersubjetividad y la atención presente, elementos que se dejan fuera cuando nos encontramos inmersos interactuando con las pantallas.

Los profesionales de la salud cada vez más advierten sobre síntomas alarmantes en este desempeño cognitivo deficiente en usuarios que pasan una gran cantidad de tiempo inmersos en las pantallas, principalmente en los jóvenes que se han habituado a esta tecnología desde muy temprana edad, presentando dificultades para mantener su atención, falta de empatía, problemas de sueño, ansiedad, depresión e incluso predisposición para el autismo.



La mercantilización de los datos del usuario ha orillado a que la disciplina del diseño de interacción, valiéndose de conceptos basados en la psicología y el comportamiento humano, haya desarrollado estrategias que contribuyen a que los usuarios permanezcan más tiempo inmersos en las pantallas, entre más tiempo el usuario se encuentre dentro de las plataformas digitales, más genera valor consumiendo para las principales empresas tecnológicas.

¿Es posible concebir una nueva práctica dentro del diseño de interacción que no apueste por un ser humano alienado con la información?, existen alternativas a las que puede recurrir el diseñador en su práctica y hacer frente a este paradigma de forma crítica, estas claves pueden encontrarse en las diversas fuentes y proyectos que buscan hacer al humano más presente en el mundo y menos enganchado a las pantallas.

Las teorías de la cognición corporizada, permiten imaginar nuevas estrategias en el diseño de productos o contenidos interactivos, debido a que consideran los aspectos sensoriales kinestésicos y sociales que están involucrados en la asimilación de conocimiento y que son imprescindibles en la aprehensión del mundo, aspectos que se han visto sesgados por una tecnología predominantemente audiovisual y que ha repercutido en nuestro desempeño cognitivo.

---

## Diseño Industrial. La actualidad y el futuro de la disciplina en México.

Universidad de Guadalajara.

Erick Serrano V.

---

### Palabras clave:

*diseño, diseño industrial, innovación, multidisciplinaria*

El objetivo fundamental de este trabajo consistió en establecer las bases que dieron origen y evolución a lo largo del tiempo de la disciplina del Diseño Industrial en México. Destacando a los actores principales en sus orígenes y quienes cimentaron las bases para su crecimiento en el México del siglo XX, del mismo modo, se abordan las obras y logros más representativos que dieron forma a los principios de la disciplina que se iría amalgamando con el crecimiento de la industria tecnológica.

Partiendo desde la exposición “El arte de la vida diaria” por la diseñadora Clara Porset, la cual fraguaría las bases para el diseño industrial en México y posteriormente comenzar a institucionalizarlo como disciplina en las Universidades del país. La cual tenía como objetivo distanciar aquella industrialización posrevolucionaria que se ceñía al desarrollo de tecnologías enfocadas únicamente a la producción, y plantear la inherente necesidad de revalorizar la mano artesana y el trabajo de oficio mexicano.

Se analiza cómo esta se ha incorporado a la industria nacional, los efectos que ha tenido sobre su desarrollo y la manera en cómo se ha enseñado a lo largo de las generaciones para que esta se adapte mejor a los modelos industriales a los que sirven. Así cómo los alcances que la innovación aplicada a un pensamiento metodológico de diseño puede ayudar a impulsar y fortalecerla. La industria actual carga consigo desde hace décadas el estigma de aceptar difícilmente el pago por derechos de autor o patentes para producir productos con valor de diseño. Aunado al hecho de poseer una mentalidad de “fast production”, donde sí se requiriese un cambio de procesos en la industria que, aunque a mediano – largo plazo pudiese eficientar o incluso mejorar la productividad, conlleven una inversión de capital suele dejarse de lado. De esta manera, para bien o para mal, nuestra disciplina como diseñadores se ha ido amalgamando a la industria por medio de las necesidades y limitaciones que ambas partes establecen. Generando un escenario donde el diseño coexiste dentro de la industria hasta donde esta se lo permite.

Recientemente se ha comenzado a hablar de la constante necesidad de llevar a cabo una innovación en la industria mexicana, lo cual ha dado

como resultado únicamente la incesante adquisición e implementación de innovaciones tecnológicas. Se dice y se habla mucho de como ahora todas las industrias son innovadoras por implementar ligeros

cambios que poco o nada tienen que ver con un proceso de pensamiento analítico que conlleve a una innovación real. Aún prevalece esta idea de implementar tecnología para los procesos de producción como una vía de innovación, y no una donde se fomente a desarrollar el intelecto y un pensamiento crítico, utilizando la tecnología como herramienta a su favor y no como la directriz.

Se planeta, de manera conclusiva, que el diseño tiene un gran impacto dentro de la estructura empresarial de la industria, siendo este un actor importante para su crecimiento y desarrollo de manera verdaderamente innovadora y propositiva, por tanto, que, es necesario estimular una forma de pensamiento donde el diseñador realice un análisis de pensamiento crítico y objetivo ante la solución y generación de ideas que se opongan a las problemáticas que se enfrenta, no sólo de manera formal/funcional, si no también desde una perspectiva más amplia que aborde el desarrollo de conocimiento e involucre la inclusión y participación activa de múltiples áreas que lo complementen.

---

Universidad Autónoma de San  
Luis Potosí.

## El agotamiento de lo apolíneo y la búsqueda de lo dionisiaco en la vivienda durante el Covid-19: Rescatando el espacio dionisiaco en la nueva modernidad.

Brenilda Ivonne Aguayo Huerta

Palabras clave:

*Covid-19, espacio dionisiaco,  
movimiento moderno, vivienda*

“La moral es el desprecio por la sensibilidad”

*Friedrich Nietzsche*

La tragedia que comete Sócrates según Nietzsche fue olvidarse de lo sensible, desde entonces hemos perdido ese espíritu trágico de la convivencia entre el mal y el bien, entre el desenfreno y la compostura, entre el deseo de pasarla bien en una fiesta y el deseo de una vida normal cumpliendo responsabilidades. Al categorizar lo bueno de lo malo fuimos rompiendo la relación armoniosa y necesaria entre Apolo el dios del arte de la escultura, de lo estricto, de lo formal y Dionisio el dios de la música, de la locura, del desenfreno. A partir de Sócrates hemos consagrado una de las dos partes de esta dicotomía, el espíritu apolíneo triunfa sobre lo dionisiaco, la parte dionisiaca ha sido desterrada de su lugar en la historia, el cristianismo la oficializó como lo malo y el ser racional de la modernidad termina destruyendo aquel desenfreno con la ciencia y la razón.

En la arquitectura el espíritu moderno terminó por inclinar la balanza en favor de lo apolíneo. La arquitectura racionalista resulta más económica y eficaz. El cambio obedeció a las nuevas necesidades de higiene y limpieza. Las nuevas tecnologías eliminaron el trabajo manual sustituyendo el confort y la practicidad. Se buscó el progreso entendido como bienestar económico. Marginal el pasado y enaltecer lo nuevo. La estética de la “máquina de habitar” obedeció a la verdad y a la función, convirtiéndose en una cuestión moral. La racionalidad fue el método para localizar y resolver problemas. La forma sigue a la función.

En el movimiento moderno esta dicotomía entre lo apolíneo y lo dionisiaco se llevó en relación con lo privado y lo público. Lo apolíneo es funcional, pragmático, es el espacio habitable, es el espacio privado, donde cada recinto tiene una función específica que le permita al usuario ejecutar sus actividades desde la universalidad de los conceptos. El espacio dionisiaco en cambio es amoral y superfluo, es el espacio público, es el sitio ocioso y

vicioso, es el lugar donde se puede acceder a la embriaguez, al desenfreno, es un espacio de conquista, es el espacio de reunión, el espacio de la experimentación de la vida, del placer y la contemplación, del goce humano y la levedad.

En la actualidad debido a la pandemia del Covid-19 el espacio para la vida dionisiaca está cerrado. Las viviendas no están preparadas para el ocio, lo sensible, la contemplación del cielo. La desigualdad económica potencializa la carencia de estos espacios en la vida privada, las casas no tienen jardines, ni patios de convivencia (solo patios de servicio), ni áreas de juego, no hay más allá de lo que se denomina en base a una función (en el comedor se come). La dualidad entre la velocidad de la "normalidad" totalmente racional y controlada se detuvo hasta la pasividad de la nueva normalidad, todo acontece en el mismo espacio. El drama espacial se caracteriza, se disfraza, el futuro es una invitación a quedarnos en un eterno presente, el eterno presente es la propiedad privada donde se habita y no se puede salir. Ahora parece que el ocio debe ser algo obligado para pasar el tiempo, la habitabilidad de esta obligación depende del DISEÑO del espacio íntimo, del espacio para los sentidos, para lo erótico, para reirse a carcajadas, para ejercitarse, para sobrevivir en el confinamiento, para lo vital.

¿Qué espacios son necesarios en esta nueva-normalidad al interior de las viviendas? ¿Cuáles son las carencias que tuvo el movimiento moderno en la casa-habitación para una vida dionisiaca? ¿Cómo coexisten los espacios apolíneos y dionisiacos durante el Covid-19? ¿Fracasó el movimiento moderno justo con el Covid-19 y la nueva normalidad?

---

## El proceso de diseño como investigación creación.

Universidad de Nariño, Colombia.

DI. Danilo Calvache Cabrera. PhD

### Palabras clave:

*Investigación Creación, proceso de diseño*

El proceso de Diseño (PD) siempre ha sido un tema fundamental a la hora de entender la naturaleza disciplinar de las profesiones creativas. Diversos autores, sobre todo desde la especialidad del Diseño Industrial, han profundizado respecto a la teorización y definición de este concepto concibiéndolo como un proceso integrado por una serie de etapas generales que está orientado a la resolución de problemas complejos por medio de la configuración de objetos. En este sentido, se presenta un análisis comparativo respecto a diferentes perspectivas que en los últimos 60 años se han desarrollado por diversos autores (Gugelot, Rittel, Jones, Alexander, Cross, Rodríguez, Vilchiz, Mazzeo) con la intención de comprender el proceso de Diseño; el análisis realizado da lugar a la identificación de una serie de aspectos y elementos comunes que en términos generales permiten describir este proceso desde tres dimensiones básicas: su concepción, sus características principales y sus etapas básicas. Posteriormente, se desarrolla una descripción general del concepto de Investigación Creación (IC), – también conocida como investigación artística o investigación basada en la práctica – dada su reciente aparición como tema de reflexión en el ámbito de la investigación académica y en el contexto de la formación proyectual en Colombia. Dicha descripción presenta la Investigación Creación (IC) como un modelo alternativo frente a la investigación tradicional o científica, que se orienta hacia la generación de nuevo conocimiento desde la experiencia creativa del autor – creador (diseñador) que se hace tangible mediante la configuración de un objeto plástico sensorial, y que dadas estas características resulta mucho más cercano a las disciplinas creativas, y por ende al Diseño y sus diferentes especialidades. Así mismo, la descripción permite comprender las características fundamentales que todo proceso de Investigación Creación incluye determinadas en: la iteración, la exploración rigurosa, y el producto plástico sensorial. Junto a estas características, la Investigación Creación se concibe en una estructura compuesta por tres momentos: la contextualización, la sensación detonante y la conformación plástica. Estos momentos tienen la particularidad de desarrollarse sin un orden o secuencia determinada, pues son consecuentes a la naturaleza no lineal de los procesos creativos. Finalmente, la revisión de los conceptos presentados, Proceso de Diseño e Investigación Creación, hace posible evidenciar numerosas similitudes en-

tre sus características y estructuras. Lo anterior constituye el fundamento principal para desarrollar una propuesta, desde la comparación entre los aspectos fundamentales de ambos, respecto al planteamiento del proceso de Diseño como un proceso de Investigación Creación. El análisis presentado, lejos de pretender encerrar o encasillar la comprensión del proceso de Diseño de una manera subordinada a la Investigación Creación, se orienta a demostrar como el carácter disciplinar del Diseño, a raíz de su correspondencia con los procesos de Investigación Creación, trasciende su noción como esquema de solución de problemas adquiriendo una dimensión mayor que lo ubica como una alternativa fundamentada de generación de conocimiento. Por lo tanto, siendo el Diseño una disciplina creativa, es natural y evidente afirmar que sus procesos tienen un gran nivel de correspondencia con aquellos que describen la Investigación Creación, y, en ese sentido, es posible considerar que los procesos proyectuales adquieren una importancia aún mayor como generadores de un conocimiento diferenciado respecto al tradicional, que se hace tangible en las soluciones objetuales resultantes de los mismos y su apropiación por parte de la sociedad.

---

## La producción de la imagen publicitaria en el contexto de la narrativa transmedia.

Universidad Autónoma de San Luis Potosí.

Irma Carrillo Chávez, Manuel Guerrero Salinas.

Palabras clave:

*imagen, narrativa transmedia, publicidad*

El objetivo de este texto es presentar un avance de investigación, el cual está enfocado a evidenciar los cambios sufridos en la producción de la imagen publicitaria a partir de la democratización en el uso de la Internet, en donde todo aquel que posea la tecnología necesaria, cuenta con la capacidad de acceder y modificar la información disponible en ella. En este contexto, la percepción e interpretación de la imagen genera consecuencias impensadas hasta hace poco, ya que son muchos y variados los fenómenos de comportamiento por parte del usuario, quien se apropia de los mensajes, sean gráficos o literarios, los cuales son modificados y replicados, develando opiniones particulares que se convierten en mensajes virales. Los pasos usuales que se identifican en este proceso son: la producción de la imagen por parte de una agencia creativa o una institución; recepción del mensaje por parte de los usuarios; apropiación del mensaje y modificación del mismo y los procesos de retroalimentación y replicación de la imagen modificada, todo esto soportado por los diversos medios de comunicación tecnológica con los que se cuenta, la llamada *comunicación transmedia*. El problema de la imagen actual, se vuelve entonces complejo, ya que intervienen en él, factores relacionados con el pensamiento y comportamiento humanos, los cuales determinan si la imagen es real o no —la llamada era de la posverdad—, o bien, las generadas por las comunidades participativas, en donde observamos cómo, en palabras del filósofo coreano Byung Chul Han, la sociedad se agrupa en *enjambres digitales* (Han, 2018), los cuales generan comunidades participativas que de continuo crean nuevos contenidos, trasgrediendo el canon establecido por las narrativas originales, tales como los derechos de autor y las leyes que los rigen. Por otra parte, surge el problema de la imagen en la era digital. El problema que representa este panorama nos conduce a cuestionarnos —desde las disciplinas canónicas dedicadas a la generación de imágenes, tales como la fotografía, el diseño o la ilustración— ¿quién o quiénes producen la imagen hoy en día? Nos referimos entonces, que la imagen se expande, se mediatiza de formas nunca vistas, se copia, modifica, se apropia, se deconstruye y se vuelve a replicar. Al final, todos somos capaces de generar imágenes a cualquier nivel, por cualquier medio, publicarla en cualquier plataforma y lo más importante, todos podemos poseer a la imagen, hacerla propia, crear identidades, crear sociedades ficticias,



ser quienes no somos, además de someterla al capricho de consumidores ávidos de novedades visuales. En este tenor, se abordarán conceptos fundamentales para acercarnos al problema de la producción de la imagen en el contexto de la narrativa transmedia: desde una definición general de la transmedialidad, desde la imagen misma y cómo se produce, se apropia, se retroalimenta y se replica por los usuarios que lo mismo la generan y la consumen. Se hace necesaria entonces, una reflexión crítica de la producción de la imagen en este contexto, en donde se dé cuenta del comportamiento de la imagen y la relación de esta con el usuario, ya sea éste productor o consumidor de la misma. Esta investigación pretende arrojar entonces, información sobre la producción, replicación y retroalimentación de la imagen, relacionada con el discurso publicitario, a partir del nacimiento de la narrativa transmedia.

---

## Los objetos de diseño, crítica al parámetro de durabilidad

Universidad Autónoma de San Luis Potosí

Dra. Claudia Ramírez Martínez

Palabras clave:

*crítica, diseño, obsolescencia programada*

La pérdida del valor de los objetos es una parte inherente a la vida económica y social contemporánea. Cuando se adquiere un objeto, podríamos pensar que su posible duración sería un parámetro en la decisión de compra, pero también puede ser en la contraparte de los objetos que tenemos en el concepto de desechables, o de un solo uso. Esta ponencia propone una crítica a los diseños de lo desechable, aquellos objetos de la obsolescencia programada. Si como sociedad estamos tomando consciencia de los objetos que tenemos en un sentido sobrados de lo necesario, nos preguntamos ¿por qué seguimos diseñándolos?, ¿Somos conscientes como diseñadores de la implicación que tienen nuestras propuestas? Si se acepta que los diseños en algún momento llegarán a formar parte de las cosas cotidianas, sería posible abordar tal razonamiento. Por el contrario, si no se acepta tal implicación, el daño puede ser bastante mayor, o entrar en un caos al no controlarse. Se ha documentado en la bibliografía, por ejemplo, el daño que se ha causado con las botellas de pet para agua o bebidas gaseosas. El enfrentar el cambio climático del planeta, así como los mas diversos movimientos ecológicos nos hace ver la importancia del daño que somos parcialmente responsables como diseñadores; por ejemplo, con las propuestas que han implicado una producción extrema de productos plásticos, se ha terminado por contaminar los mares del planeta con microplásticos, ya que su eliminación está lejos de ser una realidad. Por una parte tendríamos entonces el objeto que necesitamos para nuestra vida diaria: el exprimidor de jugos, los juguetes, espumados para zapatos, el celular, la impresora, etc., etc. Sin embargo, no podríamos concebir nuestra existencia actual sin ellos.

Esta propuesta crítica la durabilidad de diferentes objetos, que han partido de diseño, pero que suelen desecharse aún cuando se pensaron como para un tiempo de uso considerablemente mayor. ¿Qué los hace obsoletos? ¿Qué los hace coleccionables? Estamos en un punto donde la globalidad toma el sentido de una absurda recuperación para una obsolescencia objetual. Aunque las colecciones de una buena parte de museos se crearon ciertamente a partir de objetos que alguna vez tuvieron una determinada utilidad en la vida cotidiana. Entonces, ¿cómo transmitir el sentido de la durabilidad como un valor en el diseño de los objetos cotidianos? ¿hasta

qué punto el estudiante de diseño puede o no tener consciencia de las posibles afectaciones de su propio diseño? El hablar de valor se puede aplicar a una amplia gama de productos y servicios, plantearemos su posible inclusión en los procesos de diseño, y mayormente en la repercusión de las propuestas de diseño. Hemos visto las situaciones recientes de trueque como una forma alterna de rechazar el objeto no deseado, probablemente de poco uso, pero aún en posibilidades de ser útil, al menos para la función primaria que se pretende. Los diferentes niveles de arreglos que puede tener un objeto hasta llegar a la circularidad se encuentran igualmente cuestionados y pueden valorarse más en relación a la duración de los objetos. Un parámetro forzosamente implicado en el diseño tiene que ver con el costo económico del producto, al menos una vez que se se produce en serie. Es decir, plantear esta serie de condicionantes o parámetros permitirá abordar en esta propuesta una reflexión acerca del quehacer del diseñador contemporáneo.

---

Universidad Autónoma de San  
Luis Potosí.

## Reflexión sobre el diseño de la señalética de orientación táctil activa en personas con discapacidad visual frente al Covid-19.

Leticia Arista Castillo, María Graciela Cano Celestino

### Palabras clave:

*Covid-19, discapacidad visual,  
orientación táctil, señalética*

La pandemia provocada por el SARS-CoV-2 Síndrome Respiratorio Agudo Grave del tipo 2 nombre oficial que recibe el virus descubierto en la ciudad china de Wuhan a finales del año 2019 puede transmitirse a través de boca, ojos o nariz una vez que se ha entrado en contacto con una zona infectada con las manos (OMS, 2020), esto ha impactado no sólo en la actividad cotidiana y la forma de relacionarse con las personas en la sociedad sino que, además ha afectado al entorno físico, condicionando el ambiente construido al restringir el contacto con objetos de uso público en espacios abiertos o cerrados y ha requerido de un gran esfuerzo por parte de la población en su interacción con el mobiliario lo que reduce o condiciona la funcionalidad de dichos objetos y el soporte que brindan a las actividades de integración al medio. El sistema táctil es un sentido de suma importancia para la supervivencia biológica del ser humano, pues le permite orientarse y percibir los estímulos de su entorno, es el primero en activarse y tiene gran influencia en el cerebro (Ortíz Alonso, 2020). Frente a este escenario de contingencia sanitaria es preciso cuestionarse sobre los elementos que intervienen y conforman el diseño de la señalética de orientación táctil activa para las personas con discapacidad visual, pues de ella se obtiene gran parte de la información del entorno. Este medio se encuentra comprometido ante la posible amenaza de superficies infectadas, ya que la higiene de manos continúa siendo uno de los hábitos más importantes para interrumpir la cadena de transmisión del Covid-19. Además, la capacidad de distanciamiento físico tanto de objetos como de personas con discapacidad visual está disminuida, por lo que, cumplir con las medidas de distanciamiento físico y aislamiento es particularmente difícil. Esto plantea el objetivo de reflexionar sobre los retos que enfrenta el diseño de la señalética de orientación táctil activa en espacios públicos y su funcionalidad en personas con discapacidad visual debido a las medidas regulatorias de distanciamiento social al interior y exterior de los espacios. La metodología aplicada en la presente investigación parte de la consideración del uso de los sistemas de orientación táctil como parte esencial para orientarse en espacios públicos para ello se analizan fuentes documentales, artículos, noticias de prensa y observación directa de las condiciones físicas de los mismos sistemas. Los resultados plantean una reflexión so-

bre el diseño de estos medios, no sólo en el cómo se presenta la orientación para invidentes sino también en cómo se accede y cómo se usa de manera habitual, cómo se estructuran cada uno de los componentes del sistema de orientación en espacios abiertos que permitan los recorridos por la ciudad, así como en su uso dentro de espacios cerrados. El diagnóstico actual expone sus limitaciones en términos de usabilidad y funcionalidad y permite establecer alcances como un nuevo nivel de conciencia para su fortalecimiento ante la crisis sanitaria.

---

## ¿Design Thinking, un método interdisciplinario de trabajo?

Universidad Autónoma de San Luis Potosí.

Jaime Javier Loredo Zamarrón

---

Palabras clave:

*Design Thinking, interdisciplina, proceso de diseño*

El diseño es una actividad que ha acompañado al hombre desde sus inicios, ya que le ha permitido configurar y estructurar su concepción de mundo y su relación con él. En su raíz, la palabra diseño proviene del latín *designare* que significa marcar o "señalar con un determinado fin" (Martín Juez, 2002, pág. 13). Por tanto, el diseño como actividad humana imagina y realiza objetos que le permiten construir y relacionarse con su realidad.

El diseño pasó de una actividad humana a una disciplina a través de un proceso de sistematización del conocimiento y desarrollando teorías, metodologías y métodos de trabajo propios. Uno de los modelos actuales con mayor impacto es el llamado *Design Thinking* el cual consiste en hacer "un mapa del fenómeno en cuestión, se genera empatía con los usuarios, se proyectan y se analizan las opciones, se realizan prototipos rápidos que encarnarían la satisfacción que los resultados generarían ante los consumidores" (Tapia Mendoza, 2017, pág. 14). Este modelo de trabajo ha sido adoptado como una de las principales herramientas de competitividad de las empresas.

El *Design Thinking* es visto como un modelo capaz de detonar los procesos de innovación integrando en el diseño elementos tanto racionales, emotivos e intuitivos de los usuarios, lo que requiere de un enfoque interdisciplinario. Sin embargo, es necesario no asumir que efectivamente de manera natural existe un trabajo interdisciplinario, por lo que este documento presenta un acercamiento reflexivo crítico cuyo objetivo es identificar el papel que juega la interdisciplina en el *Design Thinking* en un doble sentido. Primero como elemento central de la disciplina del diseño y en un segundo sentido, reflexionando sobre su verdadera capacidad para constituirse en una herramienta interdisciplinaria que permeé distintos ámbitos profesionales.

El análisis del *Design Thinking* se realizará a través de un acercamiento que parte del pensamiento complejo y que reflexionará cómo la interdisciplina es realmente una herramienta que permite la construcción del diseño a partir del supuesto de que las realidades son múltiples y complejas, que implica el estudio de los diferentes entornos sociales, culturales, tec-

nológicos, legales y políticos, por solo mencionar algunos de los más importantes, para resolver problemas complejos. Para ello, será necesario observar si existe una integración real de actividades desde un enfoque interdisciplinario cuyo objetivo básico sea el análisis de la realidad y no solo la proyección de los productos, lo que permitiría a su vez, la capacidad de traslado de este modelo a otros campos disciplinares.

---

Martín Juez, F. (2002). *Contribuciones para una antropología del diseño*. Barcelona, España: Gedisa.

Tapia Mendoza, A. (2017). Prefacio. En A. Tapia Mendoza , *¿Design Thinking? Una discusión a nueve voces* (págs. 13-16). Ciudad de México: Ars Optika.

---



# M04 **Diseño y tecnología.**

---





Universidad Panamericana.  
Campus Guadalajara.

## Desarrollo de diseño de envases sustentables para alimentos preparados para llevar, desarrollados para el Reino Unido.

Dr. Alberto Rosa Sierra.

### Palabras clave:

*diseño de envase, fast food, sustentabilidad*

Debido al ritmo de vida de las grandes ciudades, sumado a la integración de la mujer a las actividades productivas, cada vez es menos común que se coma en casa y mucho menos que se preparen los alimentos de manera tradicional en los hogares. Debido a ello la gente recurre cada vez más a la comida rápida, integrándola a sus costumbres alimenticias a nivel global. Por comida rápida o *fast food*, se refiere a un establecimiento donde primero se paga el consumo antes de que se sirva y donde no existe el personal de servicio a la mesa. Sin embargo, las modalidades de servicio y de alimento de la comida rápida se pueden dividir en varias categorías: Para llevar, consumir en el mismo restaurante o de entrega a domicilio.

El sector de la comida rápida ha dejado desde hace tiempo de ser un fenómeno exclusivamente norteamericano, donde tuvo su origen y expansión después de la Segunda Guerra Mundial, y se extiende por todo el planeta a enorme velocidad, sumando un total de más de 88,000 establecimientos repartidos por todo el mundo. La comida rápida es un tipo de comida económica, ampliamente consumida hoy día, basada en menús de fácil preparación y, como su mismo nombre indica, de rápida preparación e ingestión. Características que en nuestra sociedad se convierten en auténticas virtudes para un amplio tipo de consumidores; desde adolescentes de precaria economía a trabajadores que carecen de tiempo para alimentarse por sus exigentes jornadas laborales. A nivel global el consumo crece exponencialmente, siendo Japón el país que más gasta en este rubro.

Aunque se ha criticado mucho el valor nutricional de dicha alimentación y que se atribuya a este tipo de alimentación grandes problemas de obesidad, su introducción y crecimiento sin duda son un motor de la economía. Por ello, entre otros aspectos, es que el Concurso Starpack organizado por el Instituto de Materiales, Minerales y Minas de Reino Unido, con el patrocinio de la empresa RPC Group, la cual se dedica a la fabricación de envases en plástico a nivel mundial, lanzaron la convocatoria para el diseño de envases para este tipo de alimentos. El *briefing* de diseño que plantearon incluía los siguientes rubros:

Se requiere del diseño e innovación de una solución flexible de envase sustentable para comida para llevar, donde se exploren las técnicas de producción y las posibilidades de uso del plástico. El consumidor requiere de seguridad en la transportación del alimento, que sea fácil su descarte y la posibilidad de un uso secundario por parte del consumidor final.

Los puntos principales a considerar fueron: La flexibilidad y adaptabilidad del envase, el ahorro de espacio durante su almacenaje y distribución, la forma fácil de llenado, un posible uso secundario por parte del consumidor final, el impacto visual del envase y finalmente, la facilidad para ser descartado hasta su disposición final. Adicionalmente, se requería que se empleara como material de fabricación polipropileno, polietileno, PET o una combinación de los mismos.

Con base en las premisas anteriormente citadas, se procedió a la realización de propuestas de diseño, tomando en cuenta los datos de consumo de comida rápida para Reino Unido. Entre los datos que obtuvimos se tiene que, los británicos consumen este tipo de comida entre dos y cinco veces a la semana, así también, se reportan un promedio de 382 millones de comidas servidas solamente en establecimientos de "*Fish & chips*" durante 2015, y contra lo que se podría pensar, este tipo de comida ocupa el segundo lugar en el sector, siendo superado por la comida china, relegando al tercer lugar a las pizzas, dejando al kebab el cuarto lugar y la comida tipo indú en la quinta posición.

Las propuestas desarrolladas consistieron en: Envase para sushi, envase para el concepto denominado "*Buddha bowl*" (Comida tipo Vietnamita), envase para la tradicional comida inglesa "*Fish & Chips*" y finalmente un envase genérico para *snacks* y bebida. Para cada una de las propuestas se desarrolló una investigación previa, la cual se plasma en una lámina de presentación, así como de imágenes con la propuesta de diseño.

---

## Diseño basado en la innovación como herramienta para abordar problemas sociales.

Universidad de Guadalajara

Matilde Martínez Salgado, María Abril Vázquez Vázquez.

### Palabras clave:

*herramientas participativas, innovación, social*

La contaminación ambiental ha sido un tema recurrente en los últimos años, gran parte de los desechos provenientes de todo lo que se fabrica y consume son arrojados indiscriminadamente a los ecosistemas ocasionando daños irreversibles. A pesar de las acciones que se han tomado al respecto, poco se ha avanzado en el tratamiento de estos desechos, así como en la responsabilidad por parte de la industria y la ciudadanía sobre los mismos, tal es el caso de los medicamentos caducados.

Se estima que en México se desechan unas 2,000 toneladas anuales de medicamentos caducos, pero solo entre 25% y el 30% de ellas se recolecta para ser destruido adecuadamente.

De acuerdo con la NOM-052-SEMARNAT-2005 y a la NOM-052-ECOL-1993 los medicamentos caducos están clasificados como residuo peligroso, por lo cual es necesaria su correcta destrucción y su eliminación acorde a los procedimientos establecidos en la legislación sanitaria y ambiental correspondiente.

El desconocimiento de la población sobre los procesos adecuados para identificar y desechar medicamentos caducados o en mal estado, que ocasiona daños a la salud e impacto negativo en el medio ambiente; lo anterior resultado de la cultura de consumo y de la responsabilidad limitada tanto de la industria farmacéutica y dependencias públicas vinculadas con la comercialización y distribución de medicamentos.

Singrem es una A.C. creada por la Industria Farmacéutica y apoyada por las Autoridades de Salud y Medio Ambiente para el Manejo y Disposición Final de los Medicamentos caducados y sus sobrantes, encargada de ejecutar el Plan de Manejo No. 09-PMR-VI-0008-2008, para residuos peligrosos de medicamentos caducados y sus envases, principalmente procedentes del hogar. Actualmente opera en 29 estados de la República con 5600 contenedores, llevan a cabo labores de recolección, transporte, almacenaje, registro y destrucción de medicamentos caducados o en mal estado, con el apoyo de dicha institución y de acuerdo a los alcances y los resultados obtenidos en la investigación y con base al enfoque de la problemática, se desarrolló el proyecto SRP.URM (Sistema de recolección y promoción del uso racional de medicamentos) el cual, es un programa integral

que promueve la participación ciudadana en el proceso de identificación, recolección y desecho de medicamentos caducados o en mal estado, ubicados en algunas farmacias de la ciudad de Guadalajara, Jalisco, México, teniendo como principales acciones las siguientes:

- Diseño e implementación del símbolo unificador
- Envase secundario del medicamento.
- Comunicación y divulgación de la problemática
- Contenedor SINGREM

La apuesta es abordar el problema desde el desecho de los medicamentos caducados que proceden del hogar, a través del contenedor que permita el depósito y desecho adecuado de los mismos, como última instancia para evitar que estos medicamentos terminen en el medio ambiente. Al considerarlo como la acción más próxima para evitar los efectos secundarios de estos residuos en el entorno y la salud de los seres vivos y las personas, como un primer acercamiento al usuario o depositador y recolector del hogar

La propuesta de innovación en el diseño del contenedor se basa en la mejora de la experiencia de uso e interacción de los usuarios con el producto, con la finalidad de aumentar la participación y reducir la cantidad de medicamentos caducados en el medio ambiente.

Resultó de gran ayuda visualizar el problema como parte de un sistema complejo y no como un problema aislado, lo que permitió identificar los múltiples factores que intervienen, la importancia y el papel del contenedor dentro del sistema de consumo y desecho de medicamentos caducados, así como la participación de todos los agentes involucrados, identificando así la suma del impacto de las acciones pensadas en conjunto.

---

Universidad Autónoma de Nuevo León.

## El impacto del flujo y visualización de datos durante el proceso de diagnóstico del trastorno del espectro autista.

Adrián Aguilar Reyes, Sofía A. Luna Rodríguez.

Palabras clave:

*diagnóstico, espectro autista, visualización de datos*

En México 1 de cada 115 a 120 personas presenta algún tipo de trastorno del espectro autista, donde el 1% de estos son niños diagnosticados con autismo. Otro dato sobresaliente se refiere a el 57.7% del diagnóstico de niños con Trastorno del Espectro Autista (TEA), el cual se da hasta en la etapa de educación primaria entre los 5 y 12 años, lo que se clasifica como un diagnóstico tardío, lo que conlleva a que la calidad de vida del infante se ve afectada al recibir este diagnóstico no en sus primeros años de vida, y lo cual repercute principalmente en ámbitos sociales y académico donde quedan rezagados debido a sus dificultades en las actividades como leer y escribir, lo que se refleja en ser más propensos a sufrir bullying.

El manejo, distribución y visualización no optimizado de la información dentro del proceso diagnóstico del TEA afecta directamente la calidad, tiempo y eficacia del mismo, afectando tanto a médicos, como a los familiares e infantes que sufren este trastorno. Este trabajo busca el diseño y desarrollo de un sistema integral que brinde un óptimo flujo y visualización de datos durante el proceso de diagnóstico multidisciplinar, adaptado al estilo de vida y tecnologías actuales. Donde se espera lograr un impacto positivo, a través de la creación de canales de información directa, interconectados entre cada uno de los involucrados en el proceso diagnóstico de manera digital, creando un entorno profesional de trabajo con *Insights* en conjunto, brindando un diagnóstico integral. Para la fundamentación de este se realizó una investigación de forma general en diferentes disciplinas que convergen para dictar un diagnóstico integral de Tea, desde el área médica, tecnológica y diseño de la información, haciendo énfasis en los puntos más relevantes de estas.

Para el desarrollo metodológico se tomó como base la metodología *AD-DIE model for Instructional Design*, la cual es utilizada para el desarrollo de sistemas y *User Experience* (UX), cuyo enfoque se centra en la asimilación de información, utilizando herramientas especializadas como el análisis de brechas (GAP) de tareas y necesidades. Los resultados base se obtuvieron mediante herramientas de investigación de campo, donde se apli-

caron encuestas y entrevistas a profesionales de la salud y familiares de niños con TEA con el objetivo de identificar los obstáculos en flujo de información de familiares a profesionales involucrados en el proceso de diagnóstico de sus hijos, así como la retroalimentación de estos hacia los padres. Con todo lo anterior se espera que la investigación muestra la importancia y el impacto de un sistema y un flujo óptimo para la transmisión y visualización de datos dentro de un proceso de diagnóstico de carácter multidisciplinar. Aunado a esto, se mostró la correlación de la importancia del diseño de la información entre los procesos cognitivos involucrados en el diagnóstico del TEA y la estructuración y flujo de datos pasando desde la recopilación, asimilación y transmisión de los mismos, estableciendo el rol del diseño de la información, no solo como un elemento puramente estético, si no como un apoyo a la optimización, lo que llevó al diseño y desarrollo de una propuesta de servicio web basado en almacenamiento en nube, el cual apoyara a mejorar el sistema de información utilizada, así como simplificará el acceso a la misma por parte de los usuarios, permitiendo una sinergia más orgánica y facilitando un flujo de información directa entre todas las partes involucradas en tiempo real con una mayor calidad y rendimiento.

---

## Estudio de legibilidad tipográfica de las google fonts: Lato, Open Sans y Roboto.

Universidad Autónoma de San Luis Potosí.

---

Dr. Manuel Guerrero Salinas

---

Palabras clave:

*google fonts, investigación, legibilidad tipográfica, percepción visual*

Es innegable que desde siempre el hombre ha tenido la necesidad de comunicarse con otros de manera verbal o gráfica; desde plasmar índices que se transformaron en signos, dando paso a la creación y evolución de alfabetos, hasta la compleja transmisión de información vía electrónica que se da en la vida diaria.

Desde hace varios años, el uso de las nuevas tecnologías como herramientas de la comunicación han creado una efervescencia en el campo del diseño, esta creciente proliferación ha permitido que cada vez sea más común leer en pantalla, ya sea en dispositivos móviles, portátiles o de escritorio. Esto lo podemos observar en actividades cotidianas como leer el correo electrónico, leer mensajes, noticias, etc.,

Si bien, el texto en pantalla tienes sus propias limitaciones en cuanto a visualización, se le suma el hecho de que existen diferentes sistemas operativos con distintas tecnologías de renderización, diversos tipos de monitores y resoluciones, por tanto, es complicado saber exactamente cómo la misma información será vista en la pantalla de los diferentes usuarios.

Ante esta problemática, los avances en el desarrollo de Internet han buscado estandarizar los aspectos de visualización en pantalla, esto ha propiciado que el uso de la tipografía personalizada sea una realidad y con ello, ha crecido en uso fuentes tipográficas en portales, sitios web y aplicaciones. Actualmente existen diversas compañías que se dedican al desarrollo y venta de fuentes tipográficas, tanto para medios impresos como para digitales o para ambos usos, por su parte, Google desde hace tiempo ha permitido llevar el uso de la tipografía a los medios electrónicos a través de google fonts, pero a diferencia de las compañías especializadas, lo ha hecho de manera gratuita para los usuarios.

La proliferación en el uso de una gran gama tipografías disponibles, ha puesto en evidencia los problemas de legibilidad que traen consigo algunas de estas. La legibilidad es un tema interesante que engloba a la letra en cuanto a su constitución formal y estructural, su aplicación, disposición en pantalla y comprensión, autores como Richaudeau, distinguen dos ti-

pos de legibilidad, la tipográfica y la textual, la primera referida a la capacidad del reconocimiento de los caracteres tipográficos en condiciones específicas y la segunda, referida a factores lingüísticos y psicológicos que intervienen en la construcción del texto y su correcta interpretación.

La presente investigación tiene como objetivo determinar el grado de legibilidad tipográfica de tres de las fuentes más populares de la plataforma google fonts, por medio de un análisis comparativo, basado en el reconocimiento individual de 36 caracteres de uso común, los cuales incluyen letras de caja baja y números arábigos, ya que estos caracteres son los que presentan mayores similitudes formales entre si. Como parte de la muestra, se seleccionaron las fuentes tipográficas Lato, Open Sans y Roboto en su versión normal, este estudio se centra en la recopilación y el análisis de los datos cualitativos obtenidos de la percepción visual de los participantes en este experimento. Este estudio permite identificar el grado de legibilidad tipográfica de cada una de las fuentes tipográficas evaluadas, de igual manera permite observar los caracteres que mayormente se confunden o se identifican de manera errónea, dependiendo de diseño de las características propias de cada fuente tipográfica.

---



Servicios Administrativos Calidra  
S.A. de C.V.

## La cal en el diseño de espacios post-pandemia. Una opción saludable, asequible y socialmente conveniente.

Rosario Tovar Alcázar

Palabras clave:

*cal, Covid-19, diseño, espacios  
saludables, pandemia*

El diseño debe concebirse con la intención de beneficiar a la sociedad y respetar al ambiente; es decir, es importante establecer que, a través de la investigación y la generación de propuestas de diseño, se puede contribuir al bienestar del ser humano y a la transformación de su conducta tanto en el ámbito social, como en el ambiental.

La cal es un material que ofrece múltiples beneficios a la sociedad tanto en el desarrollo de actividades cotidianas como industriales. Es un químico natural que, por sus propiedades antimicrobianas y la versatilidad de su comportamiento, ha sido considerado como una opción asequible y -sumamente- eficaz para la limpieza e incluso, la desinfección de alimentos, superficies y espacios; evitando así, la generación, propagación o concentración de agentes patógenos que propicien enfermedades de índole respiratoria y digestiva.

Por lo que, incorporar la cal a la tarea del diseño de espacios, es una opción que se fundamenta en las características básicas que la cal confiere a las superficies:

- Microporosidad
- Transpirabilidad
- Higroscopia
- Absorción del CO<sub>2</sub>, mediante la carbonatación
- Alcalinidad

La Organización Mundial de la Salud ha determinado que para el año 2050, la principal causa de muerte en el planeta, serán las enfermedades virales, aspecto que, sin duda, pone de manifiesto que vivimos en un entorno, en el cual la presencia de virus, bacterias y todo tipo de microorganismos, debe ser considerado – atendido como prioritario, bajo cualquier perspectiva.

La crisis sanitaria del COVID-19 expone una serie de necesidades a resolver en todos los campos en los que el diseño tiene injerencia. Es importan-

te que tanto la sociedad civil como la iniciativa privada, las instituciones de enseñanza y las dependencias de gobierno, asuman la responsabilidad no sólo de implementar nuevas y mejores formas para la vida en lugares públicos, sino también, para adaptar la vida al interior de los espacios habitables.

De ahí, que sea fundamental, el impulso de hábitos que permitan a la población en general, la realización de las actividades cotidianas, escolares y laborales en las condiciones más adecuadas al actual requerimiento y a los estándares de salud; sin duda, impuestos a causa de la pandemia.

El conocimiento y reconocimiento de que la cal es un insumo con gran potencial en el control sanitario, marca la pauta para en primera instancia, difundir sus bondades, pero también, para fomentar su uso y asesorar a la población en este último punto.

Asimismo, se sabe que la implementación de una estrategia de diseño de espacios saludables será fundamental para el cumplimiento de las políticas impuestas por Grupo Calidra, toda vez que como empresa socialmente responsable tiene el compromiso de ofertar productos de la más alta calidad y al mismo tiempo, brindar la certeza de que los protocolos de producción y uso se apegan a la normativa ambiental aplicable en la materia. En el presente estudio, se identifica la imperiosa necesidad de que la población sepa el papel que desempeña el aire para la realización de las funciones vitales del organismo y la relación forma-función de los espacios; además, de la importancia de que los profesionales del diseño se preocupen y ocupen de que el aire interior-exterior, cumple con las características idóneas para garantizar la salud, confort y bienestar de los ocupantes, pero sobre todo, que sea del dominio público que para el control de las condiciones ambientales (temperatura, humedad, concentración de CO<sub>2</sub>), el uso de cal es idóneo y definitorio.

---

## La construcción de la letra: las plantillas como una herramienta creativa y didáctica.

Universidad Complutense de Madrid.

Roberto Gamonal Arroyo, Raquel Caerols Mateo.

Palabras clave:

*diseño, plantillas, super tipo veloz, tipo modular, tipografía*

El diseño de una tipografía es un proceso complejo. Pero sigue una lógica que se puede formalizar mediante elementos constructivos como el módulo. Este puede responder a una apariencia basada en los trazos creados con una herramienta o en formas geométricas ya estandarizadas.

A partir de una selección de estos elementos se pueden establecer una serie de acciones como la repetición, supresión, sustitución, rotación, inversión y superposición que nos permiten poder crear cada uno de los caracteres usando unas formas preseleccionadas.

Esta lógica constructiva ha sido aplicada desde siglos atrás para la enseñanza de la escritura caligráfica, para la creación de patrones y ornamentos y posteriormente en la estandarización de la letra mediante la tipografía. Algunas de estas formalizaciones se realizaron en las primeras décadas del siglo XX al calor de los movimientos de vanguardias a través de tipografías modulares en plomo (con las restricciones técnicas que ello conlleva).

Un recorrido histórico por estos acercamientos a una tipografía ornamental y experimental y el posterior análisis de los ejemplos más emblemáticos nos ha llevado a realizar una propuesta de actualización de estos sistemas tipográficos mediante varias plantillas o stencils que mantienen el espíritu analógico y creativo con el que originalmente fueron diseñados, pero con un uso más sencillo que el manejo de tipos de plomo.

La primera plantilla realizada está basada en el Super Tipo Veloz, una tipografía modular española creada en 1942 por Joan Trochut para la fundación José Irujo. Gracias a que se pudo disponer de la tipografía original en plomo, se realizó un estudio exhaustivo de sus más de 300 módulos para sintetizar en una selección final de 68 módulos y diseñar una plantilla mucho más fácil de utilizar. Tan sencilla que incluso ha sido probada en talleres con niños con unos resultados sorprendentes.

La siguiente plantilla diseñada se ha basado en una tipografía italiana llamada Fregio Mecano, creada en la década de los años 20 y comercializa-

da por la fundición Nebiolo. Se trata de un sistema modular bastante más sencillo compuesto por 20 piezas.

La última está fundamentada en diversas tipografías cuyos módulos están basados en formas geométricas básicas como el círculo, triángulo y cuadrado, además de sus respectivas subdivisiones. Son ejemplos de estas características la Elementare Schmuckformen de la fundición Stempel AG, la Futura Schmuck de la fundición Bauer o las Figuras Geométricas de la Fundición José Iranzo.

También se han desarrollado otros modelos como la plantilla basada en la tipografía modular checa Patrona Grotesk (diseñada por V. Kanský en 1928) o recientemente, para conmemorar el centenario de la Bauhaus, la Kombinations Schrift de Josef Albers (creada entre 1923 y 1931).

Todas estas plantillas, además de repasar hitos históricos de la tipografía, son un excelente instrumento para entender la construcción de la letra permitiendo múltiples combinaciones y variaciones a través del dibujo de forma lúdica y sencilla.

---

Universidad de Guadalajara,  
Centro Universitario de Arte,  
Arquitectura y Diseño.

## La implementación de las tecnologías 4.0, Realidad Virtual y Realidad Aumentada como herramienta en los procesos de interacción usuario-producto-entorno, eficiencia en la nueva normalidad.

González Enciso Paola Aidee, Anica Loera Alfredo Aldair

Palabras clave:

*nueva normalidad, realidad aumentada,  
realidad virtual, tecnologías 4.0*

El presente proyecto tiene como objetivo mostrar cómo las tecnologías de Realidad Virtual (VR) y Realidad Aumentada (AR), consideradas de la industria 4.0 pueden ser utilizados en los procesos de diseño, venta y manufactura, tanto en la industria, como en el mercado de servicios ante la situación del “distanciamiento social” y el regreso a la “nueva normalidad”, causado por la pandemia del COVID-19

Se pretende utilizar las herramientas AR/VR como método personalizado de diseño y venta, como un generador de experiencias de aprendizaje y compra. Promover estas tecnologías de forma predominante de interacción entre el cliente y la empresa ante las nuevas normas de salubridad y activación de la economía.

El brote de SARS-COV-2 (COVID-19) ha provocado que algunas de las tendencias tecnológicas que se tenían previstas algunos años adelante, fueran desarrolladas e implementadas en un periodo de tiempo muy precipitado; también nos está llevando mediante ellas a buscar la forma de reactivar las fuentes de empleo y economía, por lo que en el caso de las tecnologías AR/VR, que antes eran consideradas un valor agregado para las empresas en sus procesos de diseño, manufactura y venta, ahora se están apostando como una forma de poder seguir operando y ofreciendo sus servicios de forma segura, pensando en satisfacer las nuevas demandas del mercado y lograr una conexión más fuerte con los usuarios.

La eficiencia que se logra con la integración de las tecnologías en la industria se puede observar desde años atrás en los procesos de diseño en software CAD/CAM (Computer Aided Design/Computer Aided Manufacturing) para su posterior fabricación mediante maquinado de CNC (control numérico computarizado), así como las líneas de ensamblaje robotizadas, aquí se habla de una asociación perfectamente simbiótica, sin

embargo en esta exploración tenemos que buscar las nuevas y posibles formas de cohesión entre diseño y la tecnología.

Existen tecnologías percibidas como específicas a un ramo, muestra de ello la AR/VR, que suelen percibirse como de la industria del videojuego, sin embargo, existen también áreas del proceso de diseño que pueden reestructurarse para tomar entre sus herramientas las dos tecnologías mencionadas, surge así la disrupción en su máxima expresión, la complejidad de las nuevas necesidades planteadas por el ser humano desde diferentes campos temáticos que solo se pueden resolver y satisfacer generando nuevos mecanismos de acción.

En el proyecto, se realizaron diferentes pruebas en una asociación centrada en el comportamiento, acción, interacción, aceptación y compra que presenta el usuario al interactuar con algún producto mediante realidad virtual y la realidad aumentada, éstas actúan como el medio de interacción primario para mostrar de manera directa y en tiempo real con los productos, brindando la seguridad al usuario de ver e interactuar de una manera virtual con el producto, comprobando colores, texturas, dimensiones, etc. Este proceso se plantea como una solución innovadora y fundamental para mostrar e interactuar con los productos, crear la conexión y la satisfacción para posteriormente vender.

Apostar por el diseño y la innovación, buscar mejores formas de hacer el trabajo y encontrar nuevas áreas de oportunidad es la consigna empresarial. En conclusión, generar un mapa de asociación para ver la relación de las tecnologías 4.0 con distintos momentos del proceso de diseño para abrir el diálogo sobre procesos como el antes mencionado y preguntarse, cómo es esta relación, cómo debería de ser, cuáles serían esos pasos que el diseño debe canalizar para generar la simbiosis perfecta entre tecnología y la creación de los productos, servicios o procesos cotidianos.

---

## La percepción del perfil virtual de los lugares de una ciudad vs las condiciones de su entorno.

Universidad Autónoma de Nuevo León.

Sofía Alejandra Luna Rodríguez, Sonia Guadalupe Rivera Castillo, Liliana Beatri Sosa Compeán.

Palabras clave:

*entorno, espacio, percepción, virtual*

Hablar de ciudad conlleva habitualmente al discurso de la legibilidad que da la experiencia vivida, de la construcción de la imagen derivada de la percepción de los sentidos, a entender el espacio y sus cualidades, y en gran medida de la interacción visual con el entorno urbano.

La percepción puede entenderse como la acción y efecto de capturar por medio de los sentidos las cosas, busca de manera directa interiorizar y organizar la información del ambiente dentro de una representación mental simple, este proceso involucra información, conceptos, significados, y sensaciones.

No obstante, en últimos tiempos se ha venido incrementando la concepción de la ciudad por medio de las imágenes que ofrecen los medios virtuales, los cuales brindan representaciones creadas con información de numerosos sitios, presentada como una opción más para la exploración de la ciudad, con grandes beneficios, pero también vacíos de la legitimidad del espacio físico y su contexto.

Al hacer uso de la ciudad en relación a la oferta de espacio público, de servicios y comercio, vale la pena cuestionar el impacto que tiene el perfil virtual de esos lugares, ya que esto puede repercutir en cuestiones, como por ejemplo desplazamientos y movilidad, que a su vez puede influir en la resignificación de las zonas por el uso que se les da. En este sentido cabe preguntarse si la elección de los lugares de la ciudad es determinada por cuestiones de las condiciones del entorno en el que se encuentran dichos lugares, o bien las condiciones que reflejan éstos en un entorno virtual.

Esta nueva modalidad de redefinición de las prácticas imaginarias en la configuración de un espacio dentro de una imagen mediada entre lo físico y lo virtual, puede llevar a una crisis de representación, afrontando una serie de fenómenos ocultos como el aislamiento o la falta de movilidad, inclusive la visión fragmentada de la ciudad.

Pese a esta pérdida de la experiencia vivida, el universo virtual se ha convertido en parte vital de las personas en el mundo, estos sitios son para muchos usuarios urbanos, una opción a considerar en el conocimiento y comunicación con sus sitios de interés. En este contexto nacen varias interrogantes: ¿Qué tipos de imaginarios urbanos se están creando derivado de los medios virtuales? O la disyuntiva es ¿cuál opción es mejor, la vivencia o lo virtual? O definitivamente es ¿qué red o sitio virtual es mejor?

Lo que se desarrolla en este texto es una aproximación para cerrar la brecha entre la virtualidad y lo físico que converge en un entorno urbano, haciendo un estudio cualitativo de caso, en donde primeramente se parte de la percepción del imaginario de una zona, posteriormente se observaron las cualidades del entorno, así como un estudio del perfil virtual de lugares que ahí se localizan, y finalmente un instrumento para conocer el cómo se toman decisiones sobre esos lugares. Lo anterior con el objetivo de exponer la relevancia de una visión integral y holística para el diseño de las ciudades y sus objetos, teniendo en cuenta información tanto virtual como física.

---



Universidad de Guadalajara

---

Palabras clave:

*experiencia de usuario, interacción, interface, software*

## La relación del diseño para la comunicación gráfica en la construcción de interfaces visuales para optimizar la experiencia de usuario en desarrollos de software.

LDCG. María Saraí Quezada García

---

El proyecto pretende analizar, graficar y mostrar la relevancia de la presencia y uso adecuado del diseño para la comunicación gráfica en el desarrollo de ambientes y así mejorar la experiencia del usuario y su interacción con el software.

El uso de las tecnologías de la información y la comunicación tienen el propósito de mejorar los estándares de vida y la manera en que nos comunicamos y compartimos la información, además de ser herramientas que sirven para transmitir conocimiento y contenido de manera rápida y eficaz (Morales, 2020) junto a las TIC se ha ido apostando al desarrollo de sistemas o software diseñados para facilitar la resolución de tareas específicas, en su mayoría suelen estar centrados en campos especializados y además se pueden utilizar en distintos dispositivos por ejemplo: los procesadores de texto, las hojas de cálculo, bases de datos, edición de multimedia, creación de contenidos, entre otros.

Existen aspectos básicos a considerar en el desarrollo de software, buenas prácticas que se sugieren para obtener un resultado óptimo y de calidad:

Flexibilidad y escalabilidad para agregar, modificar o quitar funcionalidades sin efectos dañinos al sistema actual; Mantenibilidad para dar soporte y modificaciones menores por ello la práctica de la documentación dentro del mismo ha sido bien valorada por los desarrolladores, Rendimiento y Eficiencia por la búsqueda de tiempos de respuesta adecuados, Disponibilidad para seguir funcionando aún con fallas, Compatibilidad para ofrecer funcionamiento aún en distintos dispositivos, Testabilidad y Gestión para permanecer en constante pruebas de calidad, Seguridad para minimizar las vulnerabilidades, Funcionalidad para ofrecer solucionar las necesidades de los usuarios y por último Usabilidad y accesibilidad pues será lo único visible en el software para el usuario para ellos deberá ser simple, de aprendizaje rápido para el usuario y accesibilidad a distintos perfiles de

usuario; que desde la trinchera del diseño para la comunicación gráfica será lo competente.

Se pretende mostrar los pasos básicos para conceptualizar los elementos rectores de la interfaz directamente relacionado con la usabilidad; que apoyen una experiencia fluida, fácil de entender y navegar, partiendo de las preguntas bases:

- ¿Quién usará este software?
- ¿Cómo lo usarán?
- ¿Para qué sirve este software?
- ¿Cuándo se usará?
- ¿Dónde se usará?

La resolución de estas preguntas nos ayudarán a implantar elementos clave para el diseño de la interfaz, para establecer desde las formas básicas a utilizar con frecuencia, paleta de colores, tipografías adecuadas, figuras representacionales, abstractas o simbólicas de apoyo; proporciones, llamados a la acción (CTA por sus siglas en inglés "Call to Action"), y el trazado virtual de la experiencia que se pretende que el usuario navegue y evidentemente, ordenar qué elementos clave se deben comunicar, y con los mencionados al inicio resolver el ¿cómo comunicarlos?

El uso adecuado de todos los elementos que comprenden una interfaz, sea digital o no, son capaces de generar una experiencia de usuario agradable y memorable; capaz de ser compartida y recordada; con ella a su vez también es recordado el producto o mensaje plasmado en él. Apoyándose de conceptos como el descrito por Workana que define a la experiencia de usuario como el "proceso de creación de productos, páginas webs y aplicaciones que ofrezcan experiencias personalizadas y relevantes a los usuarios, con la finalidad de eliminar al máximo posible todas las barreras o puntos de fricción que obstaculicen la conversión."

Durante la ponencia se pretende mostrar a los visores el proceso básico que ha funcionado a su servidora a lo largo de más de 5 años de experiencia en el ramo. Comprender el proceso ha sido funcional y adecuado para su semi-automatización y para el caso de compartir el conocimiento a otras personas.

---

## Mejoramiento de morteros de restauración base cal con aditivos orgánicos de la región.

Universidad Autónoma de  
Yucatán

M. Paola Pacheco Lira

Palabras clave:

*aditivos orgánicos, mortero,  
restauración*

Es una realidad que en nuestros días los edificios que forman parte de nuestro patrimonio edificado están sujetos a una vorágine constructiva, desencadenando la ejecución de un gran número de trabajos de intervención tanto en el centro histórico de la capital como en los municipios al interior del Estado de Yucatán, esto está sucediendo en muchos lugares del mundo. En la teoría y en un plano ideal el uso de las técnicas y materiales tradicionales son las formas idóneas con la cual se debe intervenir un edificio histórico, pero la reutilización de las técnicas tradicionales está condicionada a la disponibilidad de la mano de obra calificada para ese trabajo, los materiales y el tiempo disponible para la ejecución, que para la demanda actual es limitado. Si bien, el que la restauración se ajuste a las necesidades actuales es parte esencial de esta disciplina, no se puede negar que hay un sin número de trabajos, en donde se han modificado los valores arquitectónicos de inmuebles intervenidos, debido al desconocimiento de las características históricas, arquitectónicas y materiales de los edificios y la incompreensión de la normatividad vigente.

El uso del cemento y en particular del concreto armado, modificó radicalmente la manera de concebir las intervenciones, su uso detonó el abandono progresivo de las técnicas tradicionales de construcción y de intervenciones con materiales tradicionales. Esto con el tiempo significó la pérdida de conocimientos del comportamiento de muchos materiales para construcción, así como mecanismos de construcción de acuerdo con Stefano Gizzi, *"con frecuencia se buscó realizar restauraciones de estructuras antiguas con esquemas propios de materiales modernos"*, algo que ha sucedido en nuestro estado y entorno, ya que resulta más rápido, accesible y económico. Por otro lado, existen trabajos que promueven el uso de los morteros de cal, estudios y propuestas de aditivos de origen orgánicos, como lo son la baba de nopal, en Yucatán el uso de aditivos orgánicos se remonta a la época prehispánica, se han realizado trabajos y propuestas con base a la experiencia, en las que se busca modificar los morteros para mejorarlos y sean más "trabajables" para los procesos y técnicas de restauración, pero aun se encuentran lagunas y deficiencias al momento de su aplicación. Es una realidad que el patrimonio edificado, está sujeto a estas soluciones y materiales disponibles en el mercado y tiempo determi-

nado, teniendo como resultado que en muchas ocasiones los edificios históricos se vean transformados y a mediano plazo deteriorados en sus intentos de conservación. Además, el incremento de actividad constructiva requiere procesos más industrializados y estandarizados, que esto si bien contribuye a la innovación y a profundizar en el conocimiento acerca de los materiales de construcción, por este motivo en este trabajo propone hacer un estudio experimental, de morteros de restauración base cal, utilizando aditivos orgánicos de la región para su uso en la restauración, con el fin de mejorar su comportamiento en los trabajos de intervención.

---

## Narrativa de la Animación 2D en formato vertical.

Mtra Martha Erika Mateos Genis, A.P Uriel Hidalgo Lerma y Mtro. Luis Daniel Herrera Romero

MOJITO LAB ARPA/BUAP

Palabras clave:

*animación, cultura digital, narrativa*

Definida como un proceso utilizado para dar la sensación de movimiento a imágenes o dibujos, *la animación* se ha permitido evolucionar hacia distintas técnicas y estilos que la industria ofrece. Su carácter estético responde a una tecnologización progresiva del arte y de creatividad, atendiendo al enriquecimiento en la estética no solo del objeto animado, sino de su proceso de creación. La posibilidad de manejarse como una *forma expandida* en técnicas y formatos le ha impulsado a explorar y enriquecer diversos elementos de su narrativa visual, tal es el caso del *formato vertical*.

Las imágenes en movimiento por lo regular han sido tradicionalmente expuestas sobre planos bidimensionales panorámicos u horizontales. Esto bajo la idea de que la visualización de una imagen más ancha permite o es comparable a nuestro campo visual humano. Sin embargo, la efervescencia de un mundo estrechamente vinculado con lo digital –particularmente un mundo vinculado a dispositivos como el *Smartphone*– establece una demanda de contenidos visuales que a través del medio acentúan y vuelven a colocar el uso del formato vertical, desafiándolo a elaborar narrativas visuales atractivas.

*Mojito Lab*, laboratorio de animación de ARPA/BUAP ha tomado este tema como una línea de investigación, la cual comprende de 4 puntos teóricos-prácticos, mismos que son explicados a continuación:

1. *Indagación de los antecedentes del formato vertical en la imagen fija y en movimiento.* Se ubican momentos clave de la historia que identifican la relación *formato vertical-medio-usuario*, dado en pinturas, ilustraciones y carteles, así como el papel del video en formato vertical, el cual ha sido reconocido como un género protagonista de festivales.
2. *Consumo de formato relacionado estrechamente con el Smartphone.* El uso de éste ha permitido que formato vertical se haya visibilizado y utilizado en redes sociales de tendencia – como Tik Tok- exponiendo un consumo personal e individual. Sin embargo aún no existe como tal una constante de contenidos elaborados en formato vertical, particularmente de animación (2D)

3. *Desarrollo de análisis de animaciones 2D en formato vertical.*

Recurriendo a la observación de elementos de composición y narrativa, soportado bajo los lenguajes del diseño, arte y cine/video, se establecen nuestros *niveles de estudio de imagen*, que identifican algunas pautas o consideraciones particulares del formato vertical. Estos niveles se aplicaron a animaciones en 2d en formato vertical, las cuales fueron nuestras unidades de análisis/estudio. Dentro de las observaciones más destacables se encuentran *la acentuación de líneas de fuga, el color como un protagonista en transiciones y cambios de escenas y el uso de planos y ángulos que cobran fuerza volviéndose protagonistas en la narrativa.*

4. *Aplicación de formato vertical en animación 2D.* De la planeación y ejecución de proyectos en formato vertical -bajo la guía del laboratorio- se deriva uno de los primeros productos que es la creación de *demo reel*. Se expone el trabajo *Ecto/Externo* realizado por el estudiante/artista digital Ectophasma (Armando Castillo). Este mismo se analiza también en el punto tres.

Así, esta investigación enfatiza el fenómeno del formato vertical como una oportunidad para explorar y desarrollar el estímulo visual dado en elementos, técnicas, planos y secuencias de la imagen en movimiento animada en 2D, que enriquece la narrativa visual de forma creativa y dinámica. El fenómeno 90 grados (formato vertical) resulta ser no una limitación de mundos visuales, si no la exploración de una nueva forma verlo; otra forma de narrar.

---

## NeuroHabitat. Del diseño a la sinapsis.

M. Rafael Marcelino Guzmán Reyes

Doctorado Interinstitucional en  
Ciencias del Hábitat

Palabras clave:

*espacio, métodos, neurociencias,  
proceso de diseño*

La práctica de diseño al paso del tiempo ha sido modificada por los medios y las herramientas tecnológicas, lo cual ha llegado a permitir la creación de un hábitat construido que utiliza técnicas novedosas las cuales funden situaciones del mundo real con información visual digital generada por sistemas computacionales, fusionando así los mundos virtuales con espacios reales. La incorporación de la ciencia al diseño podría representar el surgimiento de un nuevo avance para los planteamientos metodológicos y teóricos de la disciplina dentro de un mundo cada vez más cambiante y digitalizado.

El diseño tiene una enorme influencia sobre nuestro cerebro, influye en nuestras emociones, estado de ánimo, habilidades sociales, profesionales y creativas. En la actualidad sabemos que el entorno influye sobre nuestros pensamientos, sobre la producción de hormonas y neurotransmisores. El resultado de esto es un diálogo intrínseco que se lleva a cabo entre el cerebro humano y el hábitat diseñado con el cual interactuamos y habitamos todos los días.

Somos el comportamiento de un vasto número de neuronas que interactúan, mismas que responden a las señales eléctricas y químicas produciendo pulsos electroquímicos a través de su axón. El cerebro humano no es una computadora, es un músculo, la neuroplasticidad explica que nuestros cerebros se adaptan constante y acumulativamente a nuestro entorno percibido. Cada espacio físico, holográfico o digital que experimentamos es un suceso del cuerpo, mente y cerebro humano. Usamos nuestros ojos para explorar visualmente un espacio, haciendo miles de cálculos subconscientes a cada segundo, pero esta experiencia no solo sucede a través de nuestro sentido de la vista, sino a través de todos los demás sentidos humanos. El proceso de la información de los estímulos que percibimos a través de nuestros sentidos, nuestras propias características y la experiencia vivida, las cuales forman la capacidad con la que contamos todos los seres vivos para procesar la información del contexto, evaluar y entender el mundo, la llamamos cognición. El cerebro categoriza y almacena cada aspecto único de su entorno haciendo referencia constantemente a esta base de datos de información sensorial para posteriormente

tomar decisiones, modificar su conducta o conseguir metas, el cerebro jamás se encuentra inactivo.

El acercamiento del diseño a la ciencia y más específico en esta investigación, a la neurociencia, abre nuevos eventos para conocer y comprender mejor nuestra conducta humana y cognición, ofreciéndonos una aproximación científica a los sujetos dentro del hábitat diseñado. Neurohabitat, es un paradigma propuesto, que parte del hecho de que el objeto final de este hábitat diseñado y construido son los sujetos que lo habitan y experimentan. Esto simboliza una práctica transhumanista que antepone el desarrollo de la experiencia y vida humana, al beneficio económico, político o de otra naturaleza de los sujetos. Conocer y comprender cómo diseñar y un hábitat que influya en las emociones, pensamientos y conductas de los seres humanos, aplicando los conocimientos, instrumentos y métodos de la neurociencia, podría fortalecer la práctica, la formación e investigación del diseño.

---



## Pensamiento de diseño en la Arquitectura, con tecnologías sin contacto y la nueva normalidad.

Universidad de Guadalajara

Arq. Bricia Janeth Elizalde Sañudo

Palabras clave:

*arquitectura, nueva normalidad,  
proceso de diseño*

La arquitectura entra en una nueva etapa en la cual será responsable de repensar nuestra relación con los espacios públicos y privados.

Debido a la pandemia las personas se han visto obligadas a adaptarse a un nuevo modo de vida, en algunos casos nos hemos adaptado a trabajar desde casa acondicionando espacios como oficinas y por otro lado los espacios públicos han tenido que rediseñar sus áreas de trabajo.

El sistema para diseñar espacios dará un nuevo giro en la Arquitectura, el internet de las cosas y las tecnologías sin contacto se vuelven día con día más necesarias y nos hacen evolucionar como arquitectos, diseñadores y usuarios.

Mientras el usuario se adapta a una lucha por mantener sus espacios en funcionamiento, sin aumentar el riesgo de propagación del COVID-19, en gran parte del mundo aumenta la demanda de productos sin contacto, si bien estas tecnologías tienen tiempo de existir no eran utilizadas con normalidad en la vida cotidiana, pero a medida que el virus se expande, incita a las personas a adquirirlas e incluirlas en la vida diaria.

Las "tecnologías sin contacto" están conformados por: el control por medio de teléfonos inteligentes, la iluminación activada por movimiento, accesos mediante bluetooth, el control por voz y baños inteligentes, solo por mencionar algunos.

El rediseño de espacios y la adaptación de dichas tecnologías tienen el objetivo de:

- Evitar la propagación del virus mediante tecnologías sin contacto.
- Eficientar espacios de uso diario para el desarrollo de actividades públicas y privadas.
- Mejorar la calidad de vida del usuario mediante la incorporación de inteligencia artificial.

A pesar de tener definidos los objetivos de trabajo es importante destacar que las soluciones propuestas en base al diseño de espacios, deberán siempre adaptarse a los nuevos criterios de higiene y distancia social, impuestos por los gobiernos.

Algunas de las propuestas que se plantean para la implementación de

este nuevo pensamiento de diseño son:

#### Espacios públicos

- Garantizar el distanciamiento social mediante recorridos y regular el tráfico de peatones.
- Incluir elementos que delimiten los espacios entre personas, ya sea en plazas, parques entre otros lugares públicos.
- Adaptar productos o tecnologías sin contacto por medio de sensores para el funcionamiento de espacios con mayor flujo de personas.

#### Espacios privados

- Utilizar materiales fáciles de desinfectar o resistentes a gérmenes.
- Ventilación natural para regenerar el ambiente o la inclusión de sistemas de filtración del aire y agua.
- Tecnologías de auto limpieza para integrarse en el interior.
- Tecnologías fáciles de usar a base de control de voz.
- Espacios de tranquilidad con jardinería interior para mejorar la calidad de vida.

De la mano del diseño y la tecnología se darán soluciones adecuadas para mejorar la calidad de vida del usuario en espacios tanto públicos como privados. Si bien este es un nuevo modo de vida al que nos estamos adaptando, ya contamos con las bases para redefinir espacios de uso diario y podremos implementarlos en el nuevo pensamiento de diseño dentro de la arquitectura.

---

## Percepción de la forma: Pruebas de seguimiento ocular.

Universidad Autónoma de San Luis Potosí.

---

Dra. Eréndida Cristina Mancilla González

---

Palabras clave:

*investigación, percepción visual, seguimiento ocular*

Dentro de la investigación que se realiza en la Facultad del Hábitat de la Universidad Autónoma de San Luis Potosí, se contempla la línea de Percepción Visual; se cuenta con el Laboratorio de Experimentación Multimedia (LEM) en donde se utilizan aparatos y software especializado para el seguimiento ocular, el cual ha permitido llevar a experimentación principios de diseño que se abordan desde la Teoría Gestalt, la Teoría del Color, la Composición Visual, entre otras; mediante el desarrollo de experimentos relacionados con la imagen, el color, la estructura, el equilibrio visual, etc. Lo que ha servido para poner a prueba algunos de los postulados que giran en torno a los fundamentos teóricos que sustentan a la disciplina.

El estudio de la percepción de la forma a partir del comportamiento del ojo frente a un estímulo visual organizado requiere monitorear el proceso de percepción de una imagen (número de fijaciones, rutas de exploración, duración de la mirada fija en un área de interés), y paralelamente analizar los principios de la Teoría Gestalt para comprender cómo se produce el proceso visual perceptivo de un usuario estándar. Centrándose en la recopilación y el análisis de los datos cualitativos y cuantitativos obtenidos en las pruebas de seguimiento ocular de los sujetos participantes en el experimento.

A partir de lo anterior, el presente trabajo tiene como objetivo mostrar algunas de las investigaciones realizadas en relación con la percepción visual de la imagen, entre ellas se encuentran la percepción de la forma simple y compleja, el equilibrio visual y la ley de cerramiento. Estos principios que derivan de la Teoría Gestalt, se someten a evaluación con la finalidad de estudiar su comportamiento. Para las pruebas se utiliza el Eye Tracking, aparato especializado para realizar el seguimiento ocular, éste utiliza una tecnología de alta definición para calcular el punto donde se ubica la mirada del usuario, mientras éste realiza el recorrido visual de una imagen. Funciona mediante el empleo de una luz infrarroja que ilumina el interior de los ojos y una cámara que detecta la posición de ambos en los ejes horizontal y vertical.

Se describen los planteamientos de los experimentos, su estructuración y los resultados a los que se llegó en cada caso, para ejemplificar cómo se percibe una imagen atendiendo a su complejidad, el equilibrio presente en su composición y la relación de los componentes de la imagen con el fondo para lograr el cerramiento de forma. Los casos atienden a la organización del estímulo bajo la teoría Gestalt que determina, según la estructuración de la misma, cómo debe ser captada la forma en su totalidad; y por otro lado, se analiza la percepción de la imagen desde lo fisiológico, haciendo el registro del trabajo del ojo en la exploración de esa imagen.

Finalmente, se analizan los principios teóricos del diseño basados en las Leyes de la Gestalt (orden psicológico cognitivo), y las mediciones del comportamiento del ojo (orden fisiológico) ante un estímulo organizado, llegando a encontrar mediante las pruebas de seguimiento ocular la relación entre ambos aspectos. Los datos arrojados por cada uno de los casos permiten entender cómo se desarrolla el proceso perceptual y qué elementos visuales son los que determinan la exploración visual de una imagen.

---

Universidad de Guadalajara,  
Centro Universitario de Arte,  
Arquitectura y Diseño.

## Procesos cognitivos en los usuarios frente al uso de las tecnologías Realidad Virtual y Realidad Aumentada en los procesos de interacción, uso y compra de un producto.

Anica Loera Alfredo Aldair, González Enciso Paola Aidee

### Palabras clave:

*compras, interacción, realidad aumentada, realidad virtual*

El presente proyecto tiene como objetivo analizar cómo se comporta el usuario frente a la interacción en realidad virtual y/o realidad aumentada de un producto o servicio, partiendo del procesamiento de la información y estímulos percibidos.

Se pretende identificar cuáles son los momentos específicos de contacto, así como las reacciones del usuario en la interacción virtual producto-cliente-contexto e interpretar la retroalimentación que surja del proceso para la eficiencia y mejora en la interacción con un producto. Analizar y crear un proceso enfocado en el mejoramiento del uso de las herramientas VR/AR en la interacción y acercamiento con los clientes

Los procesos de diseño, manufactura y venta de productos y servicios se componen de diversos factores, fundamentalmente el usuario y el vínculo que se crea entre el producto o servicio que este pretende adquirir.

La interacción que realizan los clientes que adquieren un producto de manera física o digital es fundamental, puesto que determina la compra de este, porque él determina la aceptación o rechazo que el usuario genera hacia el producto que va a adquirir. Este proceso se puede mirar como algo simple, algo efímero, pero en realidad posee una complejidad más elevada puesto que el proceso está construido cognitivamente de una manera estructurada, siguiendo un orden que atiende en todo momento a la decodificación del objeto por parte del usuario que se enfoca y responde a la visualización del producto; de esta manera entender que existe este proceso y comprender cómo funciona nos acerca a saber crear este vínculo con nuestro consumidor y que se sienta identificado con lo que va a comprar y al final del ciclo se complete la venta.

El proceso se puede centrar en cuatro pilares fundamentales, aunque la explicación pueda ser un poco más compleja:

El producto debe de generar un estímulo (1), el cual provocará en el comprador una emoción (2) la cual trabajará de manera positiva o negativa en el humor (3) que posea la persona terminando en un sentimiento (4) que detonará finalmente en la compra, espera o el rechazo del producto.

Comprender este proceso es fundamental en el mercado actual debido a las interacciones por medios digitales. Cada vez más, estos se convierten en una herramienta muy eficaz y en algunos casos el medio principal, podemos tomar como ejemplo, lo acontecido en últimas fechas donde el distanciamiento social por el SARS-COV-2 convierte a las herramientas digitales como el único medio para comunicar, vender e interactuar con tus clientes, de esta manera entender estos procesos en el cliente, es la clave para diseñar la mejor experiencia de usuario para tus clientes.

Las conclusiones y resultados en torno a esta investigación son muy específicas, el poder entender el proceso sistemático que ocurre cognitivamente en las personas al prestar su atención estímulos presentados durante el proceso de venta virtual de un producto, servicio o proceso es fundamental para lograr más ventas y generar un entorno que esté pensado en todo momento en mostrar de la mejor manera el producto, sus atributos y beneficios y de esta manera convencer al usuario, poder generar una experiencia de usuario, diferente, consistente y muy satisfactoria que detone en el estímulos y emociones positivas, adquiriendo el producto y almacenando en su biblioteca cognitiva experiencias del contacto con el producto que generarán el vincula para que el cliente regrese a nosotros y se convierta en portavoz y recomiende los productos o servicios que se le esté vendiendo.

---



# **M05**

---

Gestión y producción  
del diseño.

---



Universidad Panamericana  
Campus Guadalajara

## Aspectos esenciales para el diseño y desarrollo de una silla de ruedas todo terreno para zonas rurales en México.

Alberto Rosa Sierra y Ana Paula Díaz Pinal

Palabras clave:

*diseño, silla de ruedas, terreno*

Derivado de un informe de la Organización Mundial de la Salud, se estima que aproximadamente 70 millones de personas en el mundo requieren una silla de ruedas para su desplazamiento en la vida diaria. De esta cantidad estimada, se calcula que sólo el 15.5% de estas personas pueden adquirirla. El mismo informe refleja, por ejemplo, que en la India, el 47.8% de las personas con discapacidad tienen que desplazarse arrastrándose o gateando por su cuenta, mientras que el 38.6% usa un bastón o muleta, y el 9.7% no tiene la posibilidad de levantarse de la cama. El 78% de las personas con discapacidad motriz tratadas en ese país nunca han tenido acceso a una silla de ruedas.

En la Academia de Diseño e Innovación de la Facultad de Ingeniería de la Universidad Panamericana Campus Guadalajara, hemos estado trabajando en los últimos años con proyectos de aplicación en grupos vulnerables, como lo son el de discapacidad motriz. Derivado de proyectos desarrollados con anterioridad, queríamos profundizar el desarrollo de soluciones cada vez más específicas para nuestro entorno. Por ello, detectamos una grave falta de opciones de productos accesibles para personas con discapacidad, como son las sillas de ruedas que puedan usarse en caminos de tierra o empedrados, tal y como se encuentran las áreas rurales o periféricas de los grandes núcleos urbanos de nuestro país, y en las cuales, el costo final de estas ayudas técnicas no es accesible a la mayor parte de la población en México. La OMS estima que, en los países en desarrollo, como el nuestro, solo de un 5 a un 15% de personas que requieren de algún dispositivo de ayuda tienen acceso al mismo.

Los datos oficiales en México (2018) indican que aproximadamente el 6.7% de la población vive con una discapacidad (7,7 millones de habitantes), siendo la discapacidad motora la más frecuente (53,3%). Los mismos datos oficiales muestran que, de la ayuda utilizada por personas con discapacidades motoras, el uso de sillas de ruedas es el más común (37%).

Además de lo anterior, se informa que el 49% de las personas con discapacidad viven en zonas rurales, lo que hace que esta movilidad sea aún



más complicada, sin mencionar que muchos de los habitantes de las zonas urbanas se encuentran en asentamientos sin calles o aceras poco transitables.

Aunque no hay datos precisos sobre la cantidad de personas que no pueden pagar una silla de ruedas en México, según los datos de la OMS, esta cantidad puede ser significativa. Como ejemplo, diremos que el costo de una silla de ruedas estándar en México es más alto que el salario promedio de un trabajador durante un mes. Además, se da el caso de que algunas personas con discapacidad ahorren «por años», y cuando es posible comprar una silla de ruedas, adquieren una que no es la más adecuada para ellos (por tamaño, la resistencia de la silla, etc.). Aún así, esta silla es la que debería durar toda la vida, cuando lo ideal sería cambiarla de acuerdo con las necesidades cambiantes del usuario. Otras veces, se accede a la compra o donación de una silla, sin embargo, estas no resisten el uso rudo que imponen las condiciones del terreno en áreas rurales o marginadas, por lo que terminan deteriorándose en un corto período de vida.

La presente propuesta mostrará la metodología empleada en el proyecto de diseño de una silla de ruedas todo terreno, los antecedentes del mismo y los resultados alcanzados por el equipo de diseño.

---

## Diseño de la nueva infraestructura industrial, un desafío transdisciplinar.

Universidad Autónoma de San Luis Potosí

---

Arq. Fernando Esparza Chavolla

---

Palabras clave:

*diseño, infraestructura industrial, transdisciplina*

Este documento presenta el avance de una investigación que busca generar conocimiento que facilite el desarrollo de herramientas de gestión para el diseño y construcción de espacios óptimos para el desarrollo de las actividades productivas que están teniendo mayor auge en la región Centro Bajío y en especial la Zona Metropolitana de San Luis Potosí.

Los contextos económico, político y social a partir de los años 80 generaron las condiciones para una dinámica industrial acelerada en la Zona Metropolitana de San Luis Potosí, lo que ha provocado que, en la expansión geográfica de la mancha urbana, los espacios de vocación industrial sean protagonistas.

La llegada de inversión extranjera directa destinada a la generación de infraestructura industrial es un nicho de oportunidad.

Las formas de producción han evolucionado a pasos agigantados, hoy en día las fábricas son sistemas inteligentes que requieren de una infraestructura especial, que reúna las condiciones adecuadas para su funcionamiento.

La infraestructura industrial moderna aglutina una serie de complejos sistemas arquitectónicos y de ingeniería, su diseño y construcción demanda de manera ineludible la intervención de múltiples actores de diversas disciplinas cada una de las cuales aporta información específica para el desarrollo de un proyecto y su ejecución.

En México al igual que la mayoría de los países subdesarrollados existe una dependencia tecnológica ante los países desarrollados que instalan en ellos sus plantas productivas y la infraestructura física industrial moderna demanda la máxima explotación de los nuevos instrumentos que ofrece la técnica en cada momento por lo que los desafíos que enfrentan los equipos de diseño dedicados a esta tarea cada vez son mayores.

Los diseñadores deben responder con soluciones cada vez más innovadoras, en las cuales la funcionalidad organizativa al interior y la operatividad del propio edificio se sincronicen para que tengan lugar los procesos productivos.

La dinámica industrial de un territorio es la resultante de la capacidad innovadora desarrollada por todo un entramado de agentes e instituciones sobre la base de una determinada estructura o configuración industrial; claro está que hay ahí una relación biunívoca ya que la capacidad innova-

dora de la industria depende de su misma estructura.

El objeto de estudio de la investigación es el análisis de la relación entre las características de la infraestructura física industrial como variable dependiente de las necesidades del sector productivo local de base industrial y el nivel de especialización del sector construcción local como variable dependiente. Enfocarse en la industria como mercado para los diseñadores de espacios para este sector productivo moderno resulta vital para el reforzamiento de la dinámica productiva en todos los niveles, desde el local, regional y nacional.

La investigación se desarrolla en el sector productivo local de base industrial ubicado en el corredor industrial en la Zona Metropolitana de San Luis Potosí.

Si entendemos las características de la infraestructura física industrial de San Luis Potosí las podremos relacionar con las competencias requeridas por los equipos de diseño transdisciplinarios especializados en la producción de este tipo de espacios, de tal manera que podremos generar estrategias que mejoren de manera significativa los procesos productivos y coadyuven a un mejor aprovechamiento de los recursos naturales, materiales y humanos. En general se tendrá efecto positivo en materia de competitividad productiva industrial.

---

## Diseño de una herramienta visual para emprendedores sociales.

Universidad Autónoma de Colombia

---

M. Adriana Bastidas P., M. Manuel J. Trujillo.

---

Palabras clave:

*emprendimiento, herramienta visual, social*

Un emprendimiento social representa gran cantidad de trabajo e información, difícil de abordar, se reconoce en la literatura que la misión de este tipo de emprendimientos está en la creación de beneficios sociales, no de riqueza, sin embargo, es deseable que estas empresas encuentren un equilibrio entre el valor social y las dinámicas de mercado. Frente a esta realidad son pocas las herramientas que existen para mapear y difundir la lógica del negocio social. En concordancia, el diseño desde sus procesos de creación propone un proceso estructurado para la concepción de modelos de negocios, que permitan generar valor social, ambiental y económico, así como el diseño de una herramienta que de soporte el desarrollo de los talleres de concepción de modelos de negocios sociales.

La investigación se propuso crear un artefacto visual basado en elementos propios del tema empresarial. El desarrollo de herramientas desde el punto de vista del diseño implica la planeación de dinámicas que aseguren prácticas de colaboración creativa, y la creación de instrumentos para visibilizar y organizar la información del emprendimiento.

Así se desarrolló una herramienta visual basada en un estudio teórico, que se abordó desde el enfoque económico, una vez se definieron los conceptos principales se tomaron como base de la herramienta visual. De esta manera el proyecto se edifica dentro de lineamientos conceptuales desarrollados en la investigación, que dieron pie a la estructura visual con el fin de que los emprendedores puedan: 1. Mapear los grupos de interés; 2. Determinar el valor de sus propuestas en torno a lo social, ambiental y/o económico; 3. Identificar los recursos necesarios para llevar a cabo los procesos financieros y 4. Organizar y construir las capacidades empresariales en torno a la propuesta de valor.

Una vez sentadas las estructuras desde la investigación, se dio paso a la construcción de la herramienta visual. Para esto se aplicaron metodologías propias del diseño, inicialmente con modelos conceptuales y talleres participativos, seguidos de pruebas con modelos de baja fidelidad, y procesos de iteración con un equipo conformado por estudiantes del semillero, los docentes investigadores y varios expertos en el tema, que apoyaron

la creación de los diferentes niveles. Para luego realizar talleres de comprobación, que dieron forma y organización tanto al prototipo final como a los talleres. Como resultado de este proceso se creó Ming-V, una herramienta gráfica conformada por 4 niveles de trabajo, con la que se busca garantizar procesos negociados, argumentados, flexibles e iterativos que ayuden a reducir la incertidumbre de las propuestas, y aseguren la creación de valor para los grupos beneficiarios y la posterior creación de modelos de negocio.

A través de la herramienta y la dinámica del taller se obtienen ideas novedosas que los emprendedores pueden empezar a desarrollar mediante tareas específicas, el proceso y las ideas quedan registrados en los lienzos de Ming-V. De esta manera, el diseño a través de una ayuda visual, le facilita a los emprendedores crear un documento abierto, hacer seguimiento y alimentar el proceso. Este tipo de herramientas resultan útiles ya que la mayoría de los emprendedores no están acostumbrados a documentar sus procesos de trabajo, por lo cual se convierte en una herramienta práctica que les ayuda a sintetizar la información y comunicarla al resto de la organización.

---

Universidad Autónoma de San Luis Potosí.

---

Palabras clave:

*gestión de calidad, vivienda en serie*

## El diseño y la calidad de la mano de obra de albañilería en la vivienda en serie en San Luis Potosí.

Alma María Cataño Barrera, María Polett Cruz Díaz de León.

---

La industria de la construcción y principalmente el sector de vivienda en serie cada día desvincula más el diseño, de su producción. Claramente se ha podido determinar que uno de los factores más importantes que influye en la calidad final del proceso constructivo es la mano de obra de albañilería.

El objetivo de esta investigación es mostrar una serie de factores que intervienen en la calidad de mano de obra en la etapa de la obra gris en vivienda estandarizada en serie, mismos que deberán incluir la actividad creativa como respuesta a las necesidades del usuario de dicha vivienda.

Los datos obtenidos hasta el momento nos han permitido hacer una evaluación e identificar las relaciones preliminares de los factores que determinan la calidad del proceso de albañilería con la mano de obra y su productividad. Las observaciones resultantes manifiestan la importancia de analizar la cultura constructiva de la región, las políticas de incentivos y formas de pago, los materiales y procesos constructivos en San Luis Potosí, ya que, es común ver que las actividades relacionadas con la obra gris están siendo llevada a cabo con personal cada vez menos específico. La intervención del diseñador en este proceso constructivo se ha alejado del profesionalista de la construcción, cuando es tarea conjunta del diseñador-constructor la implementación en las distintas fases del diseño arquitectónico hasta la materialización de la vivienda. La fase creativa no debería desvincularse de la fase constructiva, así como tampoco, de la fase media que involucra la toma de decisiones conceptuales de procedimientos que se reflejan en la fase de ejecución. La especialización en la mano de obra y la dirección de los procesos en manos de profesionales de la construcción, junto con un diseño específico de procesos toma un rol significativo, cuando se trata de secuencias repetitivas como lo es la estandarización de procesos constructivos. La metodología que se pretende implementar parte del diseño de instrumentos como entrevistas y encuestas, para la recolección de información y luego de un análisis que permita codificar y organizar las variantes del proceso por participante de tal manera de poder ofrecer una planeación para cada participante donde se diri-

ja específicamente a la mejora continua. Esto dará un valor a los mecanismos de control que apunten a garantizar la buena ejecución de cada partida, así como también dará pautas que deriven en un cambio de mentalidad y actitud de los obreros de la construcción y gerentes técnicos involucrados. Lo anterior se traduce en un concepto bastante utilizado que es el "aseguramiento de la calidad".

Con este trabajo, pretendemos analizar la necesidad urgente de aplicar el concepto calidad tanto en el diseño como en la ejecución y construcción de vivienda en serie, un concepto que debería estar presente para generar un prototipo de empresa constructora, que incluya al diseño de una manera implícita en la creación de un "plan de aseguramiento de calidad", pasando por cada uno de los actores directos del proceso. Se espera que nuestros resultados nos lleven a un control documentado, el cual será, en un futuro muy próximo la base que garantice la permanencia de la empresa constructora en el mercado, con viviendas que, más que elementos en serie, muestren a través de procesos estandarizados resultados únicos e independientes acordes a las necesidades de cada usuario, donde la calidad y precio no sean alterados. Pretendiendo, dar una mirada general a este concepto de diseño y calidad, dirigido a la creación de un "Sistema de Gestión de Calidad en la vivienda estandarizada en serie en la localidad de San Luis Potosí".

---

Universidad Autónoma de Nuevo León

## Estrategias para impulsar el Empleo de Ecomateriales en el Diseño con un Enfoque Sustentable.

Arq. Karla Alvarez Taboada, Dra. Alejandra Marín.

Palabras clave:

*ecomateriales, sustentabilidad*

El propósito de esta investigación es la búsqueda y generación de los conocimientos referentes al campo del ecodiseño y la aplicación de materiales ecológicos; para así Definir una estrategia de diseño que impulse el empleo de ecomateriales, teniendo en cuenta su impacto en el desarrollo de la sustentabilidad. Siempre enmarcado en los objetivos específicos de la tesis, que son:

Explicar estrategias existentes para el ecodiseño, para ello se analizarán diversas metodologías en la aplicación del Ecodiseño como, por ejemplo: Metodología del Análisis del Ciclo de Vida que Permite obtener un modelo simplificado de un sistema de producción y de los impactos ambientales asociados. Herramienta Information/ Inspiration que es la Definición de las bases teóricas y características que debería tener un método hecho a medida para diseñadores. Matriz MET (Utilización de Materiales, Utilización de Energía, Emisiones Tóxicas) que es un Método de análisis ambiental cualitativo o semicualitativo que se aplica para obtener una visión general de las entradas y salidas de cada etapa del ciclo de vida del producto e identificar los principales aspectos ambientales y las posibles opciones de mejora

Analizar el empleo de ecomateriales en los procesos de diseño a partir de temas como: el Rol de los diseñadores en el Ecodiseño, desde una perspectiva de responsabilidad ambiental y estrategias de implementación, también la Teoría de las 3 Rs y su ampliación a más conceptos dados por diferentes autores y finalmente el Avances en las propiedades ecológicas de los materiales.

Describir el impacto del empleo de los ecomateriales en el desarrollo de la sustentabilidad a través de Técnicas tradicionales e innovadoras de uso de ecomateriales aplicadas a proyectos Arquitectónicos, urbanos, interiores, productos etc, también las Dimensiones de la Sustentabilidad, los Principios de la Sustentabilidad, y las Certificaciones de proyectos entre otras.



La metodología utilizada desde el punto de vista cualitativo es Teoría Fundamentada. Pues es la recolección y análisis de datos fundamental para la construcción de teorías y determinación de preguntas de investigación dentro del proceso de interpretación, para luego perfeccionarlas y responderlas (Hernandez Sampieri, 2014) En este caso de estudio se aplica a través de la revisión bibliográfica y el análisis de teorías fundamentadas por autores reconocidos. Con este método se puede llegar a la generalización de los resultados alcanzados y la justificación de los mismos, también se pueden realizar predicciones.

La metodología utilizada desde el punto de vista Cuantitativo es elAnálisis descriptivo de las variables. En este estudio se pretende, con la recopilación de los datos cuantificados numéricamente, medir los indicadores de las variables de investigación, que arrojen una tendencia en el nivel de relación entre las variables con las que el usuario más se identifica. Esto luego se traduce en la aplicación de la estrategia que se va a diseñar a partir del análisis descriptivo que se obtuvo.

Se espera que el análisis de las variables planteadas guíe el proceso de creación de las estrategias de diseño, de manera que garanticen la introducción de los materiales ecológicos en los procesos metodológicos teniendo en cuenta el desarrollo de la sustentabilidad. Se pretende que sea una herramienta que le aporte no solo a los diseñadores sino también a las empresas, las industrias, las instituciones, el sector educativo, los negocios privados etc. De esta manera lo podrán implementar en sus criterios de diseño, selección de materiales en los procesos productivos, influir en formas de vida y sobre todo minimizar impactos a largo plazo.

---

## Gestión del diseño para el desarrollo competitivo empresarial.

Universidad Autónoma de Aguascalientes.

DCAD. Alma Rosa Real Paredes, DCAD. Ricardo A. López León, DFIA. Mario Esparza Díaz de León.

Palabras clave:

*competitividad, contexto, empresarial, gestión del diseño, profesional*

Este trabajo tiene como objetivo evidenciar la importancia de la Gestión del Diseño como tendencia que impacta por igual, el rol que los profesionistas de esta área desempeñan en el campo laboral así como en la competitividad de las empresas, invita a su discusión entre diseñadores, empresarios, estudiantes de licenciatura y posgrados en diseño. Los gestores de Diseño son agentes potenciales del desarrollo competitivo empresarial, se concentran en incrementar el valor de la empresa mediante la innovación estratégica. La gestión del diseño implica: identificación de problemas de diseño, diagnóstico, desarrollo e implementación de estrategias, así como la evaluación y prospectiva, favoreciendo la productividad de las empresas y organismos. Los profesionistas gestores del diseño aspiran a ocupar puestos de mayor nivel jerárquico a través de los cuales ofrezcan evidencias al sector empresarial de su labor como activo tangible que promueve por igual la competitividad de empleadores y diseñadores.

Las reflexiones compartidas en este trabajo de investigación ponen a discusión datos arrojados por estudios aplicados en Reino Unido y Dinamarca, en los que la Gestión del Diseño desde el enfoque estratégico, ha dado resultados claros en el incremento de productividad e innovación de los sectores relacionados a servicios comerciales e industriales. A partir de dichos resultados se establecen líneas de revisión y discusión sobre el impacto, que en la actualidad tiene la práctica profesional de los diseñadores gráficos para las empresas e instituciones en la ciudad de Aguascalientes. Las líneas para este estudio se establecen a partir de resultados de encuestas aplicadas por la UAA a diseñadores egresados así como a empleadores. La discusión se centra en las relaciones que existen entre los puestos que ocupan los profesionistas del diseño, las áreas en las que se desempeñan, el ingreso que perciben y las actividades con las que colaboran, también se señala el sector al que pertenecen las empresas que les emplean. Los aspectos mencionados permiten conocer si las responsabilidades que sus funciones implican, son o no del ámbito de la gestión, encontrando con ello un área de oportunidad que abre camino para explorarse en el contexto económico actual afectado por la contingencia COVID-19.

Como conclusiones preliminares se establece que la práctica de la gestión de diseño en la ciudad de Aguascalientes, y posiblemente en la región, no ha despegado como ha hecho en otros lugares, debido al desconocimiento colectivo del potencial que los profesionistas tienen para la intervención estratégica que promueve la productividad y competitividad de organismos diversos. El desconocimiento de los mismos profesionistas de diseño sobre formas de intervención y del sector empresarial hacia el capital en potencia de los profesionistas, abren la discusión para integrar la práctica del Diseño desde el enfoque estratégico de la Gestión. Lo que implica el ejercicio de esfuerzos conjuntos entre los ámbitos académicos a través de la revisión de contenidos y de los procesos de enseñanza-aprendizaje bajo los que se forman los futuros diseñadores, así como su encuentro con la reflexión del ejercicio profesional en el campo profesional y de este con el sector empresarial.

---

Universidad Autónoma  
Metropolitana Unidad  
Azcapotzalco

---

## Propuesta metodológica para la creación de infografías desde el enfoque del diseño centrado en el usuario.

Dra. Mariel García Hernández

---

### Palabras clave:

*diseño, diseño centrado en el usuario, infografía*

La infografía es una herramienta de comunicación que tiene como objetivo ordenar y estructurar información para convertirla en conocimiento útil, tangible y transferible. Este instrumento infográfico se auxilia de representaciones y elementos visuales (como tipografía, color, gráficos, tablas, diagramas, entre otros.) que buscan facilitar la comprensión de la información que se está trabajando, a través de una narrativa clara, de una jerarquización conceptual, de congruencia visual entre figura y fondo, así como de la adecuación al medio o soporte a través del cual esta pieza de diseño será consumida por su lector. En la actualidad, la infografía es un producto de diseño que tiene el potencial de transformar información densa en algo más digerible, atractivo y significativo para el lector que interactúa con el contenido de ésta.

Para poder generar este tipo de objetos de diseño se necesita de un planteamiento metodológico que encauce y guíe todos los esfuerzos del diseñador y la toma de decisiones de diseño con el fin de poder desarrollar infografías que cumplan con los objetivos que se plantearon en el apartado anterior. Por ello, a lo largo del tiempo, se han propuesto diversos tipos de metodologías para el desarrollo de estas piezas de diseño, sin embargo, la mayoría de las propuestas que fueron analizadas en este trabajo de investigación, no incluyen ni abordan un análisis detallado de las necesidades cognitivas y de información del lector, así como tampoco una segmentación psicográfica del mismo. Esta ausencia de enfoque y reconocimiento del lector como un ser independiente y de sus propias necesidades informativas conllevan a mermar el propio acto de comunicación, de percepción y decodificación que buscan alcanzar estos artefactos de diseño.

A partir de esto, surge la necesidad de integrar un análisis del perfil del lector dentro de la metodología de creación y diseño de infografías antes del proceso creativo de las mismas, ya que esto permitirá al diseñador poder definir estrategias visuales y de contenido que permitan una mejor comprensión y representación de la información presentada por parte su lector.

Este trabajo de investigación tiene como objetivo presentar una propuesta metodológica para la creación y el diseño de infografías, que toma como punto de partida las necesidades informativas y cognitivas del usuario de éstas. Este modelo se plantea a partir de una serie de pasos de conceptualización y análisis de información, así como la perfilación de las decisiones de diseño a través de una matriz de preguntas establecidas antes del proceso creativo. Para esto, se realizó un experimento en el cual participaron 20 estudiantes universitarios de la carrera de Diseño de Información, en donde éstos desarrollaron infografías tomando como base la propuesta metodológica que se plantea en este trabajo de investigación. Los resultados de este estudio establecieron que, a partir de la implementación de esta propuesta se desarrollaron infografías que tienen mejor claridad expositiva respecto a la información que presentan y coherencia interna entre los elementos visuales que la conforman, además de que se genera un mejor flujo en el proceso en sí de creación de infografías.

---

**AGRADECIMIENTOS ESPECIALES:**

Dirección de la Facultad del Hábitat.  
MCH. Rosa Ma. Reyes Moreno

Secretaría de Investigación y Posgrado.  
Dr. Amaury Pozos Guillén

Profesores investigadores.  
Dra. Alejandra Nieto Villena  
Dr. Álvaro Solbes García  
Mtro. Demian Aguilar Piña  
Mtro. Jaime Loredó Zamarrón  
Mtro. José Luis González Cabrero  
Dr. Juan Carlos Aguilar Aguilar  
Dr. Juan Manuel Lozano de Poo  
Dra. Leticia Arista Castillo  
Dr. Miguel Ortíz Brizuela  
Mtra. Norma Alejandra González Vega  
Dr. Ricardo Alonso Rivera

**CUERPO ACADÉMICO  
VANGUARDIAS DEL DISEÑO.  
UASLP. FACULTAD DEL HÁBITAT.  
Octubre 2020**

Derechos Reservados. Facultad del Hábitat.  
Publicación apegada a las política de privacidad y derechos de autor aceptadas por los participantes. Las ideas conceptos y textos son responsabilidad de sus autores.