

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA
DE SAN LUIS POTOSÍ

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE
DE MADRID

SIVD 22

SEMINARIO INTERNACIONAL VIRTUAL
VANGUARDIAS DEL DISEÑO 2022

MEMORIAS

COORDS.

Eréndida Cristina Mancilla González

Irma Carrillo Chávez

Luz María Hernández Nieto

Manuel Guerrero Salinas

María Cuevas Riaño



UASLP
Universidad Autónoma
de San Luis Potosí



UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID



Facultad del
Hábitat

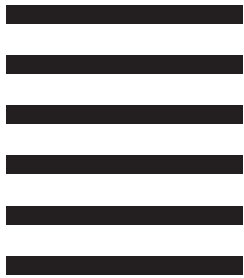


VANGUARDIAS
DEL DISEÑO

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA
DE SAN LUIS POTOSÍ

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE
DE MADRID

SIVD 22



SEMINARIO INTERNACIONAL VIRTUAL
VANGUARDIAS DEL DISEÑO 2022

MEMORIAS

COORDS.

Eréndida Cristina Mancilla González

Irma Carrillo Chávez

Luz María Hernández Nieto

Manuel Guerrero Salinas

María Cuevas Riaño



UASLP
Universidad Autónoma
de San Luis Potosí



UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID



Facultad del
Hábitat



**VANGUARDIAS
DEL DISEÑO**



CRÉDITOS

– UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE SAN LUIS POTOSÍ

RECTOR

DR. Alejandro Javier Zermeño Guerra

SECRETARIO ACADÉMICO

MI. Jorge Alberto Pérez González

SECRETARIO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

DR. Amaury De Jesús Pozos Guillén

DIRECTORA DE LA FACULTAD DEL HÁBITAT

MCH. Rosa Ma. Reyes Moreno

– UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

VICERRECTORA DE CULTURA, DEPORTE Y EXTENSIÓN UNIVERSITARIA

DRA. Isabel García Fernández

DECANA DE LA FACULTAD DE BELLAS ARTES

DRA. Raquel Montante Alfaro

COORDS.

DRA. Eréndida Cristina Mancilla González

MDG. Irma Carrillo Chávez

DRA. Luz María Hernández Nieto

DR. Manuel Guerrero Salinas

DRA. María Cuevas Riaño

Esta publicación es apoyada por la Facultad del Hábitat de la Universidad Autónoma de San Luis Potosí y por la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid.

NOVIEMBRE 2022

DERECHOS RESERVADOS®

Facultad del Hábitat. UASLP

Facultad de Bellas Artes. UCM

Cuerpo Académico Vanguardias del Diseño. UASLP

Licencia de distribución digital Creative Commons:
Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada
4.0 Internacional

DISEÑO EDITORIAL

Cuerpo Académico Vanguardias del Diseño

Facultad del Hábitat.

Universidad Autónoma de San Luis Potosí

Álvaro Obregón 64

San Luis Potosí. SLP. México

MÉXICO - ESPAÑA 2022

SIVD 22

SEMINARIO INTERNACIONAL
VIRTUAL VANGUARDIAS DEL DISEÑO
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE SAN LUIS POTOSÍ
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID



PRESENTACIÓN

En esta ocasión el Seminario Virtual Internacional Vanguardias del Diseño se honra en presentar su tercera edición en colaboración con la Facultad de Artes de la Universidad Complutense de Madrid. Es sumamente importante para la consolidación de este espacio, en principio destinado al diseño, contar con la presencia de una disciplina afín como lo es el Arte.

A nombre de la Facultad del Hábitat de la Universidad Autónoma de San Luis Potosí y de la Universidad Complutense de Madrid, les damos la bienvenida al SIVD 2022, espacio de reflexión sobre temáticas contemporáneas en torno al arte y al diseño. Este espacio está destinado al abordaje de temas de investigación que van desde lo teórico-reflexivo a lo práctico, con una visión ligada a las nuevas tecnologías cada vez más presentes en el contexto actual. Actualmente, es sabido, que los escenarios en las disciplinas del arte y el diseño son cambiantes y poseen una dinámica distinta que nos lleva a reflexionar sobre su conceptualización, creación y producción.

La dinámica del seminario, fiel a su origen, se ha mantenido en un formato en línea con la finalidad de poder romper barreras espaciales y dar la oportunidad a los docentes e investigadores de poder coincidir en un sitio virtual destinado a la colaboración conjunta en pro del enriquecimiento de nuestra labor y en beneficio de las disciplinas del arte y el diseño. El SIVD 2022 se ha propuesto, nuevamente, de esta manera para poder interactuar a distancia mediante una plataforma en línea y de manera sincrónica.

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:

- Nuevas tendencias en el arte y el diseño
- Arte, diseño y nuevas tecnologías
- Formación en diseño y arte
- Reflexión y crítica en el diseño y el arte
- Gestión y producción en el diseño y el arte



CONFERENCIAS MAGISTRALES

MATERIAL MATERNITIES: REPRESENTING REPRODUCTION

Jennifer S. Henke

Stand-in professor for Anglophone Gender Studies.

University of Greifswald - Germany

BICEBÉ, EL ESPÍRITU DE UNA BIENAL SINGULAR

Susana Machicao Pacheco

Directora de la Bienal del Cartel Bolivia, BICeBé - Bolivia

DATA ART. DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE ECOSISTEMAS BIODATA Y DE PROCESOS DE CREACIÓN E INVESTIGACIÓN ARTÍSTICA.

María Cuevas Riaño. Profesor Contratado Doctor

Facultad de Bellas Artes. Universidad Complutense de Madrid

España

MATERIAL MATERNITIES: REPRESENTING REPRODUCTION

Jennifer S. Henke
University of Greifswald
Germany



How dangerous are pregnancy and childbirth? Are these medical conditions in need of constant supervision? When, why and how was pregnancy pathologized? Can maternal subjects be made responsible for birth defects? And are foetuses little individuals with a right to personhood? Instead of addressing these politically charged questions from an ethical or judicial viewpoint, this talk rather asks about the history of reproduction by turning to verbal and visual representations of pregnancy and birth. The lecture concentrates on the Age of Reason and discusses actual medical practices, anatomical illustrations as well as obstetric machines that were used for medical training. It also deals with maternal myths that rendered the female reproductive body suspect. Together, these material discourses can be understood as feedback loops: They 're-present' the power shift from traditional female connoted midwifery to male dominated obstetrics which had far-reaching consequences with regards to how we regard pregnancy and birth until today. The talk then takes a leap forward into our present and sheds light on modern media representations of reproduction. Methodologically, it takes its cue from the fields of posthumanism and material cultures and is situated in the medical humanities. I argue that one cannot think representations of reproduction without considering their material conditions that mutually define on one another. In Karen Barad's words, I contend that both sides of the coin – meaning and matter – are inextricably entangled with one another in a non-causal and non-linear manner. It is thus possible to 'intralink' representations of the reproductive body with the actual, material dissection table. Both material-discursive practices figuratively and literally fragment female corporeality with the effect that pregnancy is rendered a medical condition in need of control by rational science. One of the lecture's aims is thus to raise awareness not only for the importance of representation but also for their entanglement with matter.

BICEBÉ, EL ESPÍRITU DE UNA BIENAL SINGULAR

Susana Machicao Pacheco
Directora de la Bienal del Cartel Bolivia, BICeBé
Bolivia



Susana Machicao es Comunicadora visual y diseñadora gráfica boliviana con más de 20 años de experiencia. Trabaja en su propio estudio de diseño.

Es Directora de la Bienal de Cartel Bolivia BICeBé y Coordinadora Regional de la Tipos Latinos, Bienal de Tipografía Latinoamericana. Fundadora y directora de LATAM_D espacio que reúne a los diseñadores de moda, industrial, producto y diseño gráfico de Latinoamérica, fundadora y directora de la comunidad Diseñadores Gráficos Bolivia y creadora del proyecto internacional Mujeres Diseñadoras.

El 2016 obtuvo un Reconocimiento de Carrera y Profesional en Diseño de la Universidad de Palermo en el Foro Latinoamericano de Escuelas de Diseño. Miembro asociado del China International Design Educator Association C-IDEA, Embajadora en el Consejo de Embajadores de Diseño Latinoamericano de la Universidad de Palermo en Argentina, Miembro del Comité Asesor de la BIAPE. Barcelona International Annual Poster Exhibition, Miembro honorario del Poster Biennale en Varsovia y Socia Fundadora de CAME-BOL Cámara de Mujeres Empresarias de Bolivia.

Ha sido Jurado Internacional y Conferencista en varios eventos nacionales e internacionales, así como tallerista en países como Francia, México, Perú, Ecuador, Argentina, Ucrania, Colombia, Paraguay, entre otros. Su trabajo ha participado de varias exhibiciones en el mundo.

DATA ART. DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE ECOSISTEMAS BIODATA Y DE PROCESOS DE CREACIÓN E INVESTIGACIÓN ARTÍSTICA.

María Cuevas Riaño. Profesor Contratado Doctor
Facultad de Bellas Artes. Universidad Complutense de Madrid
España



En esta presentación se muestran los resultados experimentales obtenidos en el proceso constructivo del proyecto de investigación UCM-SANTANDER: “Big Data. Aspectos organizativos (Open Data) y desarrollo de nuevas capacidades creativas (cartografías visuales, geolocalización y wearables)” (2017-2018) y el proyecto de innovación “DATA ART. Diseño e implementación de ecosistemas BIODATA sostenibles en procesos de creación e investigación artística” (2021-2022), financiados ambos por la Universidad Complutense de Madrid y, en el primer caso, también por el Grupo Santander. El objetivo teórico de la propuesta fue investigar la situación de un conjunto de prácticas artísticas que se basan en el uso de los Big Data.

Para definir la parte experiencial del proyecto, se utilizaron datos asociados a información fisiológica y relacional proporcionada por organismos vivos. El referente fue la materia organizada que configura el cuerpo humano; su fisicidad y los procesos funcionales que definen su comportamiento variable en el tiempo. Para registrar esta actividad se incorporaron biosensores a los sistemas diseñados. La información que aportaron fue clave para definir la propuesta: la procedencia de los datos, la capacidad del sistema informático para procesarlos y visualizarlos en tiempo real, y la interpretación de los datos por parte del autor para desarrollar sistemas estético-funcionales y formalizar espacios de usuario interactivos.



PROGRAMA GENERAL



8:30 H MX. | INAUGURACIÓN SIVD 2022

15:30 H ES.

9:00 H MX. | CONFERENCIA MAGISTRAL | JENNIFER HENKE

16:00 H ES.

Material Maternities: Representing Reproduction (Conferencia en inglés)

10:00 — 14:00 MX. | PONENCIAS

17:00 — 21:00 ES.

SALA 01 _ MESA 1

Análisis de los principios de usabilidad implícitos en el correcto funcionamiento de un sitio web institucional. Viñas, C. y Guerrero, M. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

Arte, feminismos e internet: territorios de interacción. Beneyto, R. / Universidad Complutense de Madrid

El discurso visual de la museografía gamificada en redes sociales, Museo de Arte en San Luis Potosí. Lugo, A. y Ramirez, C. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

Evolución de una obra de web-art hacia una aplicación de red social. Herrera, A. / Universidad Internacional de La Rioja

Fotografía de autor: Otra mirada sobre las vivencias proyectuales. El caso del proyecto Fundamentalista de Ciudad. Caia, P. Obispo, F. y Ravazzoli, I / Universidad de Buenos Aires

Memorias de investigación performática. Mapas, lugares, recorridos. Miravalles, E. / Universidad Complutense de Madrid

Monitoreo y protección infantil por medio de dispositivo inteligente portátil. Betancourt, A., Luna, S. / Universidad Autónoma de Nuevo León

Tecnología digital en el diseño. Imágenes numéricas. Salazar, G. Lozano, J y Ortiz, M. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

Toolkit Emprende Interrelaciones entre diseño, emprendizaje y herramientas digitales. Ayala, F. y Ascuntar, M. / Universidad de Nariño

SALA 02 _ MESA 2

Arte y diseño en la academia: de una relación perversa a sinergias extradisciplinarias. Sosa, R. / Monash University y Auckland University of Technology

Crítica en el oficio del diseño, un método. Galindo, T. y Ávila, A. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

Diseño de productos y servicios con una perspectiva sostenible en el contexto del círculo de eco-innovación global. Maldonado, F. y Rossa-Sierra, A. / Universidad de Chile, Universidad Panamericana

Diseño de sitio web para empresas pequeñas de Perú y Ecuador a partir de la metodología de aprendizaje internacional colaborativo en línea (COIL). Banderas, P. y Soria, C. / Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Pontificia Universidad Católica del Perú

El concepto como centro del proceso de diseño arquitectónico para la prefiguración: El método paralelo. Gutiérrez, V. y Hentschel, G. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

Estrategias de implementación de la enseñanza aprendizaje en los talleres de diseño. Molina, M. y De la Barrera, M. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí, Universidad Autónoma de Aguascalientes

Implicaciones y reflexiones de la sustentabilidad en la enseñanza. Planteamiento teórico-práctico. Aguillón, J., Arista, G., y Aranda, L. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

Las vanguardias contemporáneas en el interiorismo: propuesta para la adaptación integral de espacios habitables. Botello, I. y Grimaldo, J. / Universidad de Guanajuato

Los problemas de muestreo y el usuario en diseño, un asunto curricular. Ramírez, C. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

9:00 | CONFERENCIA MAGISTRAL | SUSANA MACHICAO PACHECO**16:00 H ES.**

BICeBé, el espíritu de una bienal singular

10:00 – 14:00 MX. | PONENCIAS**17:00 – 21:00 ES.****SALA 01 _ MESA 3**

Centro Estatal de Identificación Forense de San Luis Potosí: Interdisciplina al servicio de la búsqueda de personas. Gutiérrez, V. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

Diseño Biofílico en Hotelería. Uribe, M., Rodríguez, M. y Ferrero, L. / Universidad Nacional de Tucumán

Diseño y producción a partir de los residuos en polvo de la cantera. Rojas, D., Ávila, A. y González, J. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

El diseño emocional en la creación de personajes de libros infantiles. Guerrero, J. y Mínguez, H. / Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, Universitat Politècnica de València

El diseño participativo en la construcción de la ciudad. Aguilar, J. y Muñiz, M. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

Gráfica popular mexicana: La rotulación como recurso publicitario en Saltillo, Arteaga y Ramos Arizpe. Muñiz, J., Lucio, A. y Valdez, M. / Universidad Autónoma de Coahuila

La arquitectura de los Centros de Justicia para las Mujeres en el Estado de San Luis Potosí. Gutiérrez, V. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

Las leyes de la Gestalt y su infralógica como herramienta de creación de figuras de visualización de información. García-Hernández, M. y Marín, M. / Universidad de Monterrey, Universidad Autónoma Metropolitana

Localidad y diseño. El territorio y sus recursos como agentes para el desarrollo de productos. Martínez, K., González, J. y González, N. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

Mezclas de albañilería pre-dosificadas, una alternativa que simplifica el diseño de ambientes interiores y la práctica constructiva en México. Estrada, M., Tovar, R. y Legorreta, L. / Servicios Administrativos Calidra S.A. de C.V.

SALA 02 _ MESA 2

Alfabetidad lúdica como habilidad profesional del diseño para el siglo XXI. López-Leon, R. / Universidad Autónoma de Aguascalientes

Desarrollo de propuestas de diseño de envases alimenticios que ayuden en la reducción de residuos. Rosas-Sierra, A., Cortés, F. y Maldonado, F. / Universidad Panamericana

Experiencias en el desarrollo de conceptos de diseño arquitectónico en la Facultad del Hábitat: una revisión metodológica. Jiménez, D., Narváez, L. y Miranda, J. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

Importancia de la accesibilidad física de trayectos peatonales en el espacio público. Pérez, M. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

La apropiación de la imagen como estrategia para la educación en la visualidad digital. Carrillo, I. y Hernández, L. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

La formación dual como reto en el diseño industrial. Villaseñor, M. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

La importancia de la estética en los recursos TIC de gamificación. Villaseñor M. y Ramírez, J. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

Las competencias argumentativas en el diseño gráfico: una reconstrucción. Hernández, L. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

Metodología de gestión cultural para las disciplinas del diseño. Morales, C., Mora, M. y Espinosa, C. / Universidad Autónoma del Estado de México

9:00 | CONFERENCIA MAGISTRAL | MARÍA CUEVAS RIAÑO.**16:00 H ES.**

DATA ART. Diseño e implementación de ecosistemas biodata y de procesos de creación e investigación artística

10:00 – 14:00 MX. | PONENCIAS**17:00 – 21:00 ES.****SALA 01 _ MESA 4**

Aplicación del proceso de design thinking en la identificación de necesidades de cuidado de las personas mayores. Hernández, Y., Galindo, R. y Hernández, Y. / Universidad Autónoma del Estado de México

Arte generativo en la era de la block-chain. Diseñando «Catharsis». Lanza, D. / Universidad Complutense de Madrid

Diseño paramétrico desde los sistemas complejos adaptativos. Guerrero, M. y Mancilla, E. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

El diseño del entorno físico de trabajo. instrumento estratégico de la Cultura Organizacional. Ramírez, G., De La Barrera, M., y García, A. / Universidad Autónoma de Aguascalientes

La construcción del imaginario en la fotografía potosina de autor a partir del 2010. Meneses, J. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

La evolución del juguete bootleg desde la posmodernidad. Barbosa, Y. y Mancilla, G. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

Lumbung como paradigma para el arte-diseño. Morales, M. / Universidad Autónoma Metropolitana

Mega tendencias: Globalización en el diseño. Mancilla, E. y Guerrero, M. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

NFTs: Una nueva narrativa del arte en la era digital. Mateos, M. y Herrera, L. / Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

Open Data en IoT (Internet de las Cosas). Repositorios y aplicaciones. Análisis comparativo de proyectos artísticos y de diseño. Cuevas, M. / Universidad Complutense de Madrid

SALA 02 _ MESA 5

Análisis crítico sobre los cambios de los modelos en la comunicación a partir de las innovaciones tecnológicas enfocados en la comunicación visual: de la linealidad a la interactividad. Carrillo, I. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

Diseño, mercado y tecnología: Reflexiones en torno a una transición en la gestión del conocimiento. Loredó, J. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

El diseño gráfico posmoderno desde el modelo rizomático. Mancilla, E. y Guerrero, M. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

El hábitat como referente creativo en el arte del diseño. Martínez, R., Molina, M. y Barrera, M. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

Enfoque postfenomenológico para el estudio de la experiencia sensorial con la tecnología. Caso de estudio Instagram. Teniente, L. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

La urgencia de la crítica ante las coyunturas contemporáneas: el peligro de la simulación, los relatos únicos, y la simplificación de un fenómeno complejo. Motilla, J. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

Las disoluciones del género, tecnológicas y eclécticas en el diseño de moda contemporáneo. Fernández, I. / Universidad Complutense de Madrid

Las eternas promesas. Alcazar, D. /

Posibilidades del diseño gráfico en la institucionalización de la perspectiva de género. Sotelo, M. y Villar, M. / Universidad Autónoma del Estado de México

Repensar el campo laboral del diseño gráfico. Galindo, J. y Vilet, M. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

14:00 H MX. | CLAUSURA SIVD 2022**21:00 H ES.**



MESAS TEMÁTICAS

-
- M1. ARTE, DISEÑO Y NUEVAS TECNOLOGÍAS
 - M2. FORMACIÓN EN DISEÑO Y ARTE
 - M3. GESTIÓN Y PRODUCCIÓN EN EL DISEÑO Y EL ARTE
 - M4. NUEVAS TENDENCIAS EN EL ARTE Y EL DISEÑO
 - M5. REFLEXIÓN Y CRÍTICA EN EL DISEÑO Y EL ARTE
-

M1. ARTE, DISEÑO Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

Análisis de los principios de usabilidad implícitos en el correcto funcionamiento de un sitio web institucional. Viñas, C. y Guerrero, M. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

Arte, feminismos e internet: territorios de interacción. Beneyto, R. / Universidad Complutense de Madrid

El discurso visual de la museografía gamificada en redes sociales, Museo de Arte en San Luis Potosí. Lugo, A. y Ramirez, C. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

Evolución de una obra de web-art hacia una aplicación de red social. Herrera, A. / Universidad Internacional de La Rioja

Fotografía de autor: Otra mirada sobre las vivencias proyectuales. El caso del proyecto Fundamentalista de Ciudad. Caia, P. Obispo, F. y Ravazzoli, I / Universidad de Buenos Aires

Memorias de investigación performática. Mapas, lugares, recorridos. Miravalles, E. / Universidad Complutense de Madrid

Monitoreo y protección infantil por medio de dispositivo inteligente portátil. Betancourt, A., Luna, S. / Universidad Autónoma de Nuevo León

Tecnología digital en el diseño. Imágenes numéricas. Salazar, G. Lozano, J y Ortiz, M. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

Toolkit Emprende Interrelaciones entre diseño, emprendizaje y herramientas digitales. Ayala, F. y Ascuntar, M. / Universidad de Nariño

Análisis de los principios de usabilidad implícitos en el correcto funcionamiento de un sitio web institucional.

Carlos Adrián Viñas Ríos, Manuel Guerrero Salinas
Universidad Autónoma de San Luis Potosí
México

A través de la historia, el diseño gráfico ha ido evolucionando llegando a ser un área de estudio de suma importancia. Desde siempre, el diseño gráfico ha tenido que adaptarse y trabajar en conjunto con diversas áreas para su desarrollo. Es por ello, que con este proyecto, se pretende determinar la importancia del diseño dentro del ámbito digital, teniendo como objetivo general el analizar los principios de usabilidad implicados en su funcionamiento de un sitio web institucional, partiendo de la incógnita ¿Cuáles son los principios de usabilidad implicados en el correcto funcionamiento de un sitio web institucional? Por lo tanto, en este estudio se realizó un análisis heurístico considerado por la metodología propuesta por Jakob Nielsen, en el cual se analizan los 5 atributos de calidad como lo son: Capacidad de aprendizaje, eficiencia, memorabilidad, prevención de errores y satisfacción.

De la misma manera, se desarrolló un experimento que consta de la implementación del test heurístico en un sitio web institucional, con la finalidad de evaluar el correcto funcionamiento de los componentes dentro de su estructura. Para este caso, se definió como unidad de análisis el sitio web institucional del Tecnológico de Monterrey, donde se observó su funcionamiento y su estructura. La prueba implementada consta de 45 preguntas formuladas bajo la metodología de Nielsen, enfocada en 5 partes fundamentales del sitio web. Tomando esto en cuenta, se analizó la página de inicio, las acciones dentro del sitio, su navegabilidad, arquitectura, formularios formas de interacción y contenido.

Como parte preliminar de los resultados, se resalta desde la capacidad de aprendizaje y su estructura minimalista acorde a lo que se utiliza en la actualidad, llevando a que el usuario tenga noción de las acciones dentro del sitio. Así mismo, la eficiencia de la página se lleva a cabo por la síntesis de información, mostrando los datos más relevante para el usuario, evitando así confusión. Respecto a la memorabilidad, si bien, se da bajo la estructura de la página, también se observa la implementación de significantes y la jerarquización de información, facilitando así la carga cognitiva para el usuario. En cuanto a los posibles errores que se podrían cometer al momento de navegar dentro del sitio, estos se pueden observar al momento de ingresar a una parte del sitio no deseada o el mal llenado de los formularios. Para evitar esto, el sitio cuenta con una barra de menús visible en todo momento, al igual que una barra de menús desplegable en la parte lateral

derecha de la pantalla, con lo que el usuario puede navegar libremente dentro del sitio sin riesgo a extraviarse dentro de la página en cuestión. Así mismo, se cuenta con la documentación adecuada previo a realizar una acción dentro de cada página, evitando así alguna acción no deseada. Finalmente, al momento de referirse a satisfacción obtenida, se observa una estructura equilibrada y armoniosa, evitando así la sobresaturación visual, contando en todo momento con la jerarquización, extensión, tamaño adecuado de los textos y ornamentación del sitio en conjunto con la imagen.

En conclusión, para el desarrollo de un sitio web amigable para el usuario, se debe de tomar en cuenta los 5 atributos de calidad, ya que actualmente, la sobresaturación en la web, exige que un sitio no solo sea aceptable visualmente sino que de la misma manera, sea funcional y de rápido acceso, cubriendo así las necesidades del usuario.

Arte, feminismos e internet: territorios de interacción.

Francisca Beneyto Ruiz
Universidad Complutense de Madrid
España

Todos sabemos a qué nos referimos con el término arte, pero si hubiera que definirlo ya no nos resultaría tan familiar, pues se trata de un concepto escurridizo cuyos principios no tienen una acotación clara. Si además quisiéramos ofrecer una definición del arte actual se tendrían que tener en cuenta prácticas y afirmaciones que en otro tiempo no habrían entrado en la ecuación del término, haciéndolo por lo tanto aún más complejo.

En esta labor por entender la práctica artística contemporánea, Internet y los feminismos son dos nodos fundamentales debido a los desafíos y marcos de pensamiento que plantean. El arte, siempre implicado en los cambios sociales y culturales, ha encontrado en las prácticas feministas una deconstrucción de sus preceptos que ya no tiene vuelta atrás, pues la presencia activa de la mujer en el arte ha supuesto unas nuevas formas de expresión y crítica hacia los modelos anteriores.

Asimismo, y apoyado por el activismo feminista, el espacio virtual es entendido como una oportunidad de cambio gracias a que no cuenta con un pasado que reitera testarudamente la exclusión hacia las mujeres. Los términos pasado e historia, situados en los discursos interesados del poder, son sustituidos por otros como genealogías o relatos, estableciendo así formas de pensamiento renovado y preocupado en problematizar los enfoques que dirigen el entorno social y cultural.

Por ofrecer una definición (siempre en proceso) de los feminismos, diremos que estos tratan de establecer un marco de reflexión y resistencia que ayuda a tomar conciencia de las estructuras que gobiernan nuestras vidas y cómo estas estructuras apoyan la desigualdad y el sexismo.

A su vez, el arte es una vía de pensamiento y expresión en constante construcción, propenso a acoger las crisis de la época y a permitir la aporía como elemento de resistencia. Ambos territorios, arte y feminismos, se encuentran en un espacio virtual tremendamente presente que también pone en cuestión de forma activa el medio en el que nos movemos.

Los objetivos de la presente comunicación establecen que, puesto que Internet, los feminismos y el arte contemporáneo son tres patas esenciales en la comprensión de este momento que vivimos, es necesario indagar en su interacción bajo una reflexión crítica y abierta, ofreciendo hechos claves y fundamentales de esta unión llena de luces y sombras.

Para poder llevar a cabo estos objetivos, la metodología que se ha considerado más adecuada para mirar nuestro presente es la de remontar en las genealogías de los feminismos más activos en la red, así como en sus prácticas artísticas y culturales que han abierto el terreno virtual a nuevas miradas, de esta forma obtenemos un criterio más sólido en el análisis. Asimismo, nos detenemos en los escollos de esta diversidad, territorio de fragmentación y sesgos que también hay que tener en cuenta.

Los resultados que se aportan en la comunicación se centran en ofrecer una aproximación a estos años donde las sucesivas crisis están condicionando profundamente los medios artísticos, culturales, feministas y digitales. Sin embargo, aunque se consideren y analicen los procesos actuales, no abandonamos, como se comenta en la metodología, el lugar del que venimos, pues el camino trazado es un factor esencial en la construcción del presente.

El discurso visual de la museografía gamificada en redes sociales, Museo de Arte en San Luis Potosí.

Anuar Abraham Lugo Estrada, Claudia Ramírez Martínez
Universidad Autónoma de San Luis Potosí
México

Esta investigación articula teorías y conocimientos prácticos de diversos autores y autoras sobre el discurso visual centrado en el diseño gráfico aplicado a entornos digitales y virtuales, con un panorama amplio de posturas de la museografía didáctica por medio de la gamificación, utilizada como estrategia discursiva que tiene como objetivo provocar mayor compromiso (o engagement en la literatura anglosajona) de parte de las nuevas audiencias que se congregan en las cuentas oficiales de redes sociales facebook e instagram de los museos de arte contemporáneo y moderno en San Luis Potosí.

Con el uso y la apropiación de nuevas tecnologías para comunicar, el museo tiene la posibilidad de crear vínculos con nuevas audiencias, por medio de los canales digitales llamados redes sociales, utilizando y estudiando sus expectativas e intereses en el terreno de la cultura y el arte.

En ese sentido, las redes sociales han tenido el papel no solo de informar, sino de formar y medir auditorios, al ser un canal que permite comunicación principalmente por medio del discurso visual y habilita la retroalimentación en tiempo real del auditorio hacia el emisor en este caso los museos: Federico Silva, Escultura Contemporáneo, Museo de Arte contemporáneo de San Luis Potosí y Museo Leonora Carrington San Luis Potosí.

El vínculo dialógico entre el museo y sus distintas audiencias puede ser fomentado en un aspecto positivo, según las posturas de la museografía didáctica, por medio del método de la gamificación, esta contempla las dinámicas y mecánicas y las estéticas que surgen de los videojuegos aprovechados en entornos que no son videojuego y se ha probado efectivo en distintas áreas como el militar, laboral, aprendizaje de idiomas, etc., al permitir un mayor compromiso (engagement) con las actividades planteadas.

En marzo de 2020 la pandemia provocada por el Sars-Cov 2 provoca repercusiones en las instituciones culturales generando cierres totales lo que dificulta aún más el cumplimiento de la misión social, educativa y de divulgación de los museos. En este contexto, la comunicación del discurso visual que surgen de la museografía emitida por los las cuen-

tas oficiales en redes sociales de los museos de arte contemporáneo y moderno en San Luis Potosí se concentra en este canal digital y se genera un escenario propicio para el estudio de este tema en particular.

Apoyados en la revisión de la literatura, estado del arte y la discriminación de información, se propone un modelo de construcción y observación del discurso visual gamificado de la museografía que atiende las distintas variables detectadas y se perfila un experimento en donde se contrasta el nivel de compromiso en las audiencias frente a discursos visuales gamificados y no gamificados, resultando el gamificado como aquel que genera mayor relación con los indicadores observados y propone una vía para las publicaciones museográficas cuyo enfoque radica en la construcción de significado en Instagram y Facebook, redes sociales que en imaginario colectivo actual, se presentan como el espacio público virtual donde se congrega lo que hay que ver, donde en el contexto contemporáneo es un canal principal los valores estéticos y artísticos son difundidos y aprendidos por las nuevas audiencias de los museos.

Evolución de una obra de web-art hacia una aplicación de red social.

Antonio Herrera Delgado
Universidad Internacional de La Rioja
España

El seminario propuesto se centra en el desarrollo de una pieza artística de web art hacia la génesis creativa del diseño de interacción y la adaptación funcional de una aplicación móvil con carácter social participativo y con el baile como temática de la interacción con el sistema. Una pieza artística que apunta al individualismo y al potencial de la música en reunirnos en comunión social a modo de ritual. Un reclamo para la movilización que resulta imposible puesto que cada individuo se mueve a su propio ritmo. Esta pieza formó parte de un conjunto de videos que formaban parte del proyecto “De los males sociales”, una serie de videos que de modo abstracto apuntan hacia los miedos sociales que se vuelven realidad. Hay que mencionar que este conjunto de videos se grabó entre 2006 y 2007, fechas previas a la gran crisis del 2008 que daba pie y sentido en su narrativa a dichos videos.

La pieza que inició su andadura como pieza de videoarte, se transformó en webart y se planteó finalmente al cabo de 14 años como prototipo para su conversión a red social. Esta pieza ha sido nominada por los premios INVI de rtve de 2011, expuesta en el IED y en el museo extremeño e iberoamericano de arte contemporáneo (MEIAC) Exposición LUMEN_ex de Badajoz en 2011. Además de ser centro de la exposición del FIBart del 2010. Ha sido también la base para una ponencia en Málaga dando respaldo en la ponencia a Daniel Canogar, con quien comparte estilo y lenguaje como artista.

En la exposición de la pieza artística a lo largo del tiempo, existe un recorrido previo en el cual sufre las consecuencias de la tecnología. Tanto para su propia evolución, como para su propio retroceso e incluso desaparición a consecuencia de la caducidad de flash player, plugin fundamental para su visionado y que ha sido retirado del software de Adobe. También, esta pieza, se ha planteado como máquina autónoma que pudiera funcionar para posibles eventos con la interacción del usuario de modo independiente sin necesidad de ningún auxiliar técnico presente como aspecto fundamental para la construcción del mosaico.

En el último avance de la pieza, con intención de resucitar y hacer vigente la idea, el estudio y la posterior construcción de la idea se realiza en base a metodologías constructivas y creativas actuales. Propias del mundo de la experiencia de usuario tales como: tres user

persona, a los cuales se les ha identificado en un user journey map sus necesidades en cuestiones de aplicaciones y hemos enfrentado sus intereses frente a nuestro sistema para averiguar el valor añadido de la propuesta del estudio.

Se hace benchmarking de las aplicaciones del mercado de Google play para adquirir ideas y adaptar funcionalidades compartidas, analizando las cinco dimensiones de interacción de cada una de ellas.

Se establece un recorrido lógico entre las distintas metodologías de las que se pretende sacar una idea primigenia que permita la conversión de la pieza de web art en aplicación.

Fotografía de autor: Otra mirada sobre las vivencias proyectuales. El caso del proyecto Fundamentalista de Ciudad.

Paula Caia, Franco Obispo, Ignacio Ravazzoli
Universidad de Buenos Aires
Argentina

A lo largo de los últimos años, los proyectos fotográficos han comenzado a funcionar simultáneamente en las instituciones museísticas y en las redes sociales. La masificación del uso de estas plataformas ha permitido generar nuevas formas de difusión y producción de contenido, favoreciendo un aumento del alcance y de la interacción con una multiplicidad creciente de personas. Teniendo en cuenta este contexto, el objetivo de la presente propuesta será analizar el caso del proyecto Fundamentalista de Ciudad y la vinculación que existe entre la fotografía como forma de expresión, las vivencias en una facultad de diseño y la retroalimentación entre las comunidades digitales y los soportes tradicionales de expresión.

Fundamentalista de Ciudad es un proyecto fotográfico surgido en el 2014 y centrado en la Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo de la Universidad de Buenos Aires (FADU UBA). A través de un personaje anónimo, desde una cuenta de Facebook se comenzaron a compartir fotografías y reflexiones sobre la vida cotidiana en la facultad. Las entregas, los talleres, los pasillos, los espacios exteriores y la gente empezaron a aparecer en imágenes que posteriormente migrarían también a una cuenta de Instagram. Del trabajo se desprendieron también dos libros que compilan imágenes y testimonios de miembros de la comunidad universitaria acerca de la esencia de la facultad y del sentido de pertenencia colectivo. También se fue generando un archivo fotográfico con los documentos aportados por distintas generaciones de estudiantes, graduados y docentes.

Para alcanzar el objetivo propuesto y en relación a las particularidades descriptas anteriormente, se propone una metodología auto etnográfica, a través de la cual se construye un enlace entre las experiencias personales de los tres autores de esta presentación (uno como creador del proyecto y los otros como participantes a través de textos para los dos libros mencionados) y los conceptos propios del contexto contemporáneo, en relación a las disciplinas proyectuales y a las tecnologías actuales en proyectos fotográficos de autor.

El abordaje fotográfico a través de un uso de plataformas digitales, permite un mayor alcance que hace que se logre trascender la limitación de un espacio físico determinado. Dicha lógica fomenta el intercambio y la recuperación del recuerdo en torno a la experiencia universitaria proyectual de generaciones de estudiantes y docentes que ya no ha-

bitan la facultad, pero que sin embargo siguen considerándola parte de su experiencia vital. Por otro lado, la vinculación con el espacio físico también es marcada, dado que la vivencia y el registro a través de imágenes están directamente ligados a una forma de vivenciar la FADU in situ. En este diálogo entre lo virtual (redes sociales) y el espacio público y los elementos corpóreos (la sede de estudio y el objeto libro como coronación de un proceso de trabajo de diseño) se resuelve un proyecto que, si bien es individual, es a la vez colectivo, ya que se construye en base a un coro de voces diversas de aquellas personas que conforman la comunidad universitaria de las disciplinas proyectuales que se dictan en la FADU.

De ello se desprende que los proyectos fotográficos en relación a las carreras de diseño y a las formas de vivenciarlas pueden ser útiles para describir un trayecto de vida y para amalgamar a la comunidad de diseño alrededor de la facultad. Mientras que la imagen fotográfica recupera la vivencia en el taller y en las aulas, las redes sociales magnifican el alcance, habilitan nuevas formas de expresión y generación de proyectos y fomentan el intercambio inter generacional que redundará en distintos enfoques en relación a la construcción de una carrera universitaria ligada a lo proyectual.

Memorias de investigación performática. Mapas, lugares, recorridos.

Elisa Miravalles Arija
Universidad Complutense de Madrid
España

Esta ponencia trata de mostrar una breve recopilación de los proyectos de performance específica del sitio realizados por la autora. Las obras que se exponen pretenden poner énfasis en la importancia de los espacios donde suceden las acciones. Han sido seleccionadas en base a un criterio de diversidad de lugares. A través de estas piezas se distinguen los siguientes escenarios: público, natural, institucional, abandonado y prohibido.

Los objetivos generales de la comunicación son tres: en primer lugar, presentar estudios de caso de 5 piezas performáticas de Elisa Miravalles, clasificadas según el uso del lugar por parte de la autora. Observar las formas de experimentación del espacio, el cuerpo y su compromiso con la puesta en escena. En segundo lugar, analizar los lugares de cada estudio a partir de su ubicación, forma, tamaño, material, utilidad, estabilidad, funcionalidad... En tercer lugar, describir el itinerario de creación de la autora: exploración de los lugares, construcción del material, creación de la partitura, presentación de la acción, documentación y archivo.

Específicamente se pretende exponer las técnicas y métodos concretos de activación del espacio en la realización de cada una de las acciones. Mostrar las partituras diseñadas por la autora, y especificar los conceptos y pautas empleadas para su construcción. Indagar en los aspectos formales, estéticos y simbólicos que tienen en común cada una de las obras, y observar las poéticas del espacio que proponen.

La metodología empleada se divide en cinco bloques. 1) Anotación espacial: se muestra documentación sobre los espacios originales de las obras. Se pretende dar información sobre su naturaleza y los datos que la autora recogió en su investigación previa a la acción en forma de mapas, fotografías y fichas técnicas. 2) Elementos: se recopila una lista de los materiales utilizados en cada estudio de caso. Se observan sus posibles relaciones mecánicas y estéticas con el lugar donde se utilizan. 3) Itinerarios: se examinan las partituras realizadas para reflexionar sobre las estrategias o métodos de accionar el recorrido que se han aplicado en referencia a los modelos espaciales propuestos. 4) Presentación: se explica la performance mediante fotografías o vídeos de registro, y se compara el resultado con la propuesta descrita en las partituras. 5) Documentación y archivo: se distingue la manera que tiene la autora de ordenar los datos y registrar las piezas. Las imágenes generadas son entendidas como un lenguaje independiente al de las acciones.

Los resultados observados son los siguientes:

Respecto a los estudios de caso, la investigación de las obras desde un planteamiento territorial pone en valor el espacio en el arte de acción. El tratamiento de estos parámetros espaciales se considera aquí un lenguaje particular del arte performático.

Según el concepto site-specific, las piezas son definidas como acciones específicas del lugar. Se emplea este término incidiendo en los abundantes matices de su significado respecto a la variedad de las obras.

El lenguaje performativo está construido a partir de los conceptos de mapa, partitura y coreografía, que proponen las tácticas de relación entre la performer y su hábitat. Se considera el cuerpo y el lugar en el que se inserta una composición arquitectónica que articula y condiciona la acción.

En cuanto a la documentación, la concepción inicial de las piezas está supeditada a las formas de registro final. Las fotografías y los videos funcionan a su vez como de foto-performances, video-performances o instalaciones.

Como conclusión, se pretende cartografiar el conjunto de procesos que recogen los estudios de caso, para mostrar posibles modelos de estrategias coreográficas basadas en el tratamiento performático del lugar.

Monitoreo y protección infantil por medio de dispositivo inteligente portátil.

Andrea Paola Betancourt Hermoso, Sofía Alejandra Luna Rodríguez
Universidad Autónoma de Nuevo León
México

El presente proyecto, tiene como objetivo diseñar un sistema inteligente de monitoreo y protección infantil portátil, que permita integrar las diferentes tecnologías existentes para optimizar el seguimiento y vigilancia de este sector de la población tan vulnerable, con la finalidad de disminuir las amenazas potenciales por parte de terceros. Se presenta como un proyecto factible que propone una solución a la situación actual referente a la seguridad infantil, la cual, arroja cifras alarmantes relacionadas a las principales causas de mortalidad de esta población, por situaciones de descuido o accidentes, adicionalmente, nuestro país es uno de los primeros lugares a nivel mundial en abuso sexual y violencia física, desamparando la integridad del niño, recordando que, la etapa de la primera infancia es de suma importancia para la vida adulta del individuo, pues va relacionado con el desarrollo de las habilidades sociales, emocionales y físicas, pues como la Organización Mundial de la Salud (OMS,2019) decreta: “todo aquello que los niños experimentan durante los primeros años de vida establece una base trascendental para toda su existencia”.Partiendo de lo antes mencionado, se busca esclarecer el proceso de desarrollo alusivo al diseño de un concepto, fundamentado con base en metodología descriptiva y desarrollo de investigación de campo, donde, con lo cual se determinan las premisas para el desarrollo de la propuesta, la cual cuenta con las características de un tamaño discreto, partiendo de lo que se establece en la teoría de la cámara de Gesell. Así mismo, la solución se apoya de diversas teorías psicológicas referentes al comportamiento humano y la percepción de estos, teniendo como resultado objeto factible y funcional. La solución a la que se llegó integra tecnologías existentes tales como: chip de GPS, micrófono, sensor de frecuencia cardíaca, lector de huellas para accionar el candado y sujetar el producto, así como componentes básicos de batería y los indicadores de esta. Dicho dispositivo consiste en un ensamble que se logra sujetar a diversas prendas, impulsando la inclusividad, portabilidad y lo personalizable; la parte superior se coloca por el exterior de la prenda, la cual conforma la vista y la parte inferior se coloca en el interior de la prenda, ocultando el sistema eléctrico, que permitirá accionar el dispositivo y a su vez, dirigir el almacenamiento de la información pertinente a una aplicación móvil, donde el cuidador podrá monitorear en tiempo real a los usuarios establecidos. El dispositivo es de tamaño pequeño como ya se mencionó anteriormente y peso ligero, para evitar que sea invasivo y no sea muy llamativo, cuenta con un sistema que permite tener una constante actualización de datos en tiempo real, además de presentar una estética agradable ya que esta

se contempla para ser personalizable. Con este proyecto se pretende dar paso hacia una concientización del cuidado y la atención referente a los infantes, por lo que se verán beneficiados de un sistema apto para sus necesidades sin limitar su constante desarrollo y libertad, en especial, para aquellos que se encuentran lejos de su círculo afectivo, al cuidado de terceros. Esta propuesta pretende satisfacer las necesidades de los padres de familia, o cuidadores responsables, en cuanto a vigilancia y seguimiento de la seguridad de los niños, ya que por razones económicas y laborales deben dejarlos al cuidado de terceros, quedando intranquilos sin poder identificar si en su ausencia, el niño se encuentra en situaciones de peligro. El dispositivo busca cooperar con la situación actual, con ayuda de la sistematización de la información, los cuales permiten llevar control y brindar calma al saber dónde y cómo se encuentran sus seres queridos.

Tecnología digital en el diseño. Imágenes numéricas.

Guadalupe Salazar González, Juan Manuel Lozano de Poo, Miguel Adolfo Ortiz Brizuela
Universidad Autónoma de San Luis Potosí
México

Las disciplinas del diseño se encuentran ante un nuevo paradigma por la irrupción de lo digital junto a lo análogo obliga a reflexionar sobre el futuro de las ciencias del diseño, al tener que lidiar con imágenes numéricas. Las nuevas tecnologías han abierto canales de creación, representación y transmisión de ideas, sin embargo, el espacio digital establece que objetos y personas sean entendidas y tratadas como información para fines de consumo. Por lo tanto, el objetivo de esta investigación es estudiar los impactos y las posibilidades de las nuevas tecnologías de información, comunicación y diseño para su hacer y quehacer con prácticas proyectuales digitales. La producción de espacios, objetos y mensajes con las nuevas tecnologías obliga a teorizar en la definición misma de las disciplinas del diseño, su quehacer y sus productos. En particular, el uso de software y hardware permiten el registro del mundo real en 3D con alto nivel de detalle de espacios y objetos en poco tiempo y sin riesgo, con los cuales se puede realizar la documentación en 2D y modelos complejos para la simulación y su análisis; además, de réplicas o gemelos digitales que se superponen a la realidad física para dar cuenta de la estratigrafía del devenir de los espacios y la estereotomía de los objetos. Al estar en un archivo único o multiarchivo, se puede actualizar y mantener su integridad.

El dibujo y el diseño asistido por computadora (CAC y DAC) en realidad sólo se ha empleado para la representación final y poco como auxiliar en el diseño. El diseño paramétrico al menos va más allá como auxiliar para experimentar la forma, aunque demanda conocimientos de geometría y matemática para establecer parámetros de fenómenos naturales, culturales y de funcionamiento, en forma de algoritmos. El diseño paramétrico puede ser complementado por el BIM para la planeación de la producción y su ciclo de vida.

Por otra parte, la inteligencia artificial (IA) para el diseño generativo simula la actividad del diseñador y ofrece con rapidez opciones posibles conforme las premisas de diseño (características, funcionalidad, materialidad, tecnología, etc.) que condicionan el sistema, el cual revisará con algoritmos las diversas posibilidades intersectando todas las condicionantes (lo cual el diseñador no realiza extensamente); por lo tanto, el diseñador debe ser capaz de generar esas condiciones, tomar decisiones y cuando al agotarse el acervo del sistema generar nuevas; evitando así que la IA sustituya al diseñador, pues esta tecnología aún no puede reemplazar a los diseñadores al carecer de la capacidad creativa.

Las nuevas tecnologías pueden contribuir al diseño mediante tres ejes fundamentales: la valoración del arte y la historia; la conceptualización asistida; la materialización de ideas; y apoyar la experimentación. Además, ayudan a: automatizar tareas repetitivas, mejorar por la automatización, ofrecer archivos para la inspiración y así centrarse en tareas que tengan que ver con las personas y la cultura en la que actúa. No obstante, debe cuidar que esta tecnología en su función instrumental no se convierta en una ontología y epistemología del diseño; este riesgo sólo se supera con la reflexión teórica y crítica acerca de lo que es la imagen numérica en el diseño, con la toma de decisiones por el diseñador y la evaluación de las propuestas por los usuarios y habitantes.

Todas estas posibilidades de software, hardware y la IA cambian el modo de diseñar, al ser una forma de trabajo eficiente y automatizada con base en datos; el riesgo es que el diseño sea homogéneo y la dimensión humana desaparezca; que los diseñadores sean dominados por la tecnología y devengan en herramienta de ella.

Toolkit Emprende Interrelaciones entre diseño, emprendizaje y herramientas digitales.

Francisco Rafael Ayala Gallardo, María Cristina Ascuntar Rivera
Universidad de Nariño
Colombia

La presente ponencia comparte una experiencia de investigación, que se consolida con una propuesta para el diseño de experiencia de usuario para un web tipo toolkit o caja de herramientas denominado Toolkit Emprende, cuya finalidad es brindar apoyo al proceso formativo en emprendimiento en fase de pre-incubación a estudiantes y egresados de diseño industrial. El proyecto fue desarrollado como trabajo de fin de máster en el marco de la Maestría en Diseño en Experiencia de Usuario de la Universidad Internacional de la Rioja (UNIR – España) y se tomó como estudio de caso a estudiantes del programa de Diseño Industrial de la Universidad de Nariño (Colombia), concretamente en los espacios académicos de Administración I, II y III, como también a recién egresados que optan por la modalidad de grado Creación de Empresa. El propósito sustancial de la investigación fue proponer una alternativa a la resolución de problemas y necesidades previamente diagnosticados, en referencia a la contextualización, usabilidad y asequibilidad de las herramientas digitales de apoyo para el proceso formativo en emprendimiento de los usuarios, es decir de los estudiantes y egresados. La propuesta se aborda en la fase de pre-incubación del proceso emprendedor, cuyo enfoque es generar ideas de negocio, identificar la oportunidad de negocio, formular y validar una propuesta de valor y plantear un modelo de negocio escalable y replicable.

La ruta metodológica adoptó un enfoque híbrido, al apropiarse métodos y técnicas de corte cuantitativo y cualitativo, para entender el “cuánto” y el “cuándo”, y el “cómo” y “por qué”, respectivamente. A través de técnicas etnográficas se indagó a los usuarios sobre las necesidades, intereses, motivaciones y expectativas (cualitativo), y sobre las características de la experiencia de usuario asociadas a las capas de diseño de interacción y arquitectura de información, diseño de información entre otros aspectos (cuantitativa). Por otro lado, en concordancia al perfil del máster, la propuesta se alinea en el marco de la filosofía de Diseño Centrado en Usuario (DCU), que comprende un diverso conjunto de metodologías y técnicas con un objetivo común: conocer y comprender los problemas, determinar el propósito, objetivos, tareas y actividades del usuario en su contexto. Por lo anterior, con base en las actividades de la metodología del DCU: análisis, diseño y evaluación, en la primera fase se emplearon métodos de corte co-participativo, métodos de tipo comparativo y tendencial. Para la segunda fase, se utilizaron los métodos de generación de ideas y el modelo de los elementos de la experiencia de usuario o UX de Jes-

se James Garrett. El proceso culmina en la tercera fase con una evaluación del prototipo con usuarios. El resultado es la versión beta de un prototipo cuya solución web contiene: el concepto de diseño de la experiencia, las interacciones, la interfaz, la estructura de arquitectura de información, la referencia de contenidos y el entorno colaborativo, que permiten a los usuarios cumplir con su propósito en la fase de pre-incubación.

Para concluir, se prevé que la experiencia de usuario diseñada con las mejores características para este tipo de soluciones representa para el emprendedor (estudiantes y egresados) una oportunidad de promover su iniciativa emprendedora en un modelo de negocios. Para el docente una herramienta para realizar el seguimiento y la asesoría del proceso, como resultado de las intersecciones entre diseño UX, emprendizaje y herramientas digitales. Entonces, Toolkit Emprende se promueve como prototipo que aportará al proceso formativo en emprendimiento de los estudiantes y egresados de la carrera de diseño industrial, contribuyendo finalmente al fomento y promoción del emprendimiento en la comunidad académica de diseño de la Universidad de Nariño.

M2. FORMACIÓN EN DISEÑO Y ARTE

Alfabetidad lúdica como habilidad profesional del diseño para el siglo XXI. López-Leon, R. / Universidad Autónoma de Aguascalientes

Arte y diseño en la academia: de una relación perversa a sinergias extradisciplinarias. Sosa, R. / Monash University y Auckland University of Technology

Crítica en el oficio del diseño, un método. Galindo, T. y Ávila, A. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

Desarrollo de propuestas de diseño de envases alimenticios que ayuden en la reducción de residuos. Rossa-Sierra, A., Cortés, F. y Maldonado, F. / Universidad Panamericana

Diseño de productos y servicios con una perspectiva sostenible en el contexto del círculo de eco-innovación global. Maldonado, F. y Rossa-Sierra, A. / Universidad de Chile, Universidad Panamericana

Diseño de sitio web para empresas pequeñas de Perú y Ecuador a partir de la metodología de aprendizaje internacional colaborativo en línea (COIL). Banderas, P. y Soria, C. / Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Pontificia Universidad Católica del Perú

El concepto como centro del proceso de diseño arquitectónico para la prefiguración: El método paralelo. Gutiérrez, V. y Hentschel, G. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

Estrategias de implementación de la enseñanza aprendizaje en los talleres de diseño. Molina, M. y De la Barrera, M. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí, Universidad Autónoma de Aguascalientes

Experiencias en el desarrollo de conceptos de diseño arquitectónico en la Facultad del Hábitat: una revisión metodológica. Jiménez, D., Narváez, L. y Miranda, J. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

Implicaciones y reflexiones de la sustentabilidad en la enseñanza. Planteamiento teórico-práctico. Aguillón, J., Arista, G., y Aranda, L. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

Importancia de la accesibilidad física de trayectos peatonales en el espacio público.

Pérez, M. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

La apropiación de la imagen como estrategia para la educación en la visualidad digital.

Carrillo, I. y Hernández, L. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

La formación dual como reto en el diseño industrial.

Villaseñor, M. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

La importancia de la estética en los recursos TIC de gamificación.

Villaseñor M. y Ramírez, J. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

Las competencias argumentativas en el diseño gráfico: una reconstrucción.

Hernández, L. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

Las vanguardias contemporáneas en el interiorismo: propuesta para la adaptación integral de espacios habitables.

Botello, I. y Grimaldo, J. / Universidad de Guanajuato

Los problemas de muestreo y el usuario en diseño, un asunto curricular.

Ramírez, C. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

Metodología de gestión cultural para las disciplinas del diseño.

Morales, C., Mora, M. y Espinosa, C. / Universidad Autónoma del Estado de México

Alfabetidad lúdica como habilidad profesional del diseño para el siglo XXI.

Ricardo López-León

Universidad Autónoma de Aguascalientes

Esta ponencia tiene por objetivo presentar los resultados de una investigación documental que tenía por objetivo encontrar vínculos entre la teoría del juego y las prácticas del diseño. Como resultado de dicho intercambio emerge una nueva habilidad profesional: la alfabetidad lúdica. Este concepto está construido estructuralmente como un binomio, es decir, conjuntando dos perspectivas que están vinculadas. El texto revisa primero, la perspectiva de la alfabetidad o alfabetización, traducida desde el concepto literacy, a través de la cual se propone la discusión de nuevas habilidades profesionales, mismas que han sido identificadas como necesarias para desempeñarse en el siglo XXI. La alfabetidad o literacy, está a su vez mediada por una capacidad doble: la capacidad interpretar signos, datos, información, artefactos por un lado y por el otro construir en los mismos términos, es decir, signos, artefactos, información. Dentro de las nuevas habilidades propuestas para el siglo XXI se destacan aquellas que competen a la era digital. Es decir, la cotidianeidad en la interacción con distintas tecnologías como son los medios digitales contemporáneos destaca la necesidad de estar capacitados para interpretar esa información y artefactos, es decir, estar “alfabetizados” en los entornos digitales para poder usarlos cotidianamente. La segunda parte del binomio refiere a la teoría del juego, por lo que en esta ponencia se discute la perspectiva de Johan Huizinga para identificar vínculos posibles de su perspectiva con las prácticas del diseño, teoría desde la cual se observa, entre sus posibilidades de aplicación, que es apta para enfrentarse a entornos complejos. Esta investigación se aproxima al concepto de la alfabetidad lúdica desde una metodología principalmente documental realizada en bases de datos y revistas especializadas. Se presenta en primer lugar una revisión de las que se identificaron como las principales perspectivas que han abordado la teoría del juego y sus alcances. Destacan los estudios sobre la aplicación de los atributos del juego para promover el aprendizaje, así como para el enriquecimiento de los procesos creativos. Como resultado, este documento propone 3 capacidades necesarias que desde la teoría del juego pueden establecer un vínculo con el concepto de alfabetidad. Asimismo se discute la necesidad y pertinencia de dichas capacidades en el proceso interpretativo/constructivo del diseño. Éstas son: la capacidad de reconocer y enmarcar límites temporales y espaciales, la capacidad de identificar y enlistar reglas operantes, así como rastrear y concebir diversos modos de ser. El presente, es un recorrido conceptual que busca cuestionar prácticas establecidas, así como incentivar y promover la innovación en el ámbito educativo del diseño que resulte en nuevas

estrategias y herramientas para el desarrollo de los futuros profesionales del diseño. Lo anterior representa un reto pedagógico aún mayor si se considera que comprende un cambio de paradigma: dejar de orientar estrategias didácticas que priorizan el desarrollo de habilidades necesarias para el diseño de artefactos (imágenes, objetos, espacios) y reorientarlas en aquellas que promueven el desarrollo de habilidades de interpretación, previsión y adaptación. La capacidad de jugar, aunque descrita en este documento para las disciplinas del diseño, puede ser pertinente para otras disciplinas y para otras prácticas, como es la educación superior.

Arte y diseño en la academia: de una relación perversa a sinergias extradisciplinarias.

Dr Ricardo Sosa

Monash University y Auckland University of Technology
Australia y Nueva Zelanda

En muchos países, pero no en todos, la educación del diseño como práctica profesional nació en las escuelas de arte (Addison 2010). El diseño puede entenderse como una profesión icónica de la ideología dominante del siglo XX orientada hacia el consumo masivo de discursos visuales y bienes materiales dentro de una lógica de industria y mercado (Bryson and Rusten 2011, Reckwitz 2017).

A lo largo del siglo XX con antecedentes como la Bauhaus en Alemania y la Vkhutemas en la Unión Soviética, la enseñanza del diseño se extendió por todo el mundo en la postguerra globalizadora en la que el Norte Global dictó los términos del “desarrollo”. Es notable que esta expansión global se hiciera principalmente mediante la oferta académica del diseño en las escuelas, facultades o academias de arte. En países como México el diseño se importó principalmente a través de las clases urbanas con los ingresos para enviar a sus hijas e hijos a escuelas de arte. Sin embargo, en algunas universidades el diseño se estableció en escuelas de ingeniería o de arquitectura (Keitsch and Prestholt 2015).

Esta ponencia lanza una mirada desfamiliarizante (Brecht 2014) a lo que en muchos lugares y a lo largo del tiempo se ha visto como algo enteramente normal: la relación entre arte y diseño en la academia (Carrasco Pedraza 2020). Hace esto de forma provocadora (para provocar diálogo): argumentando que la relación arte-diseño tiene demasiadas cualidades perversas. Palabra que se emplea aquí con mucha cautela y precisión.

El diseño, para tener relevancia en el siglo XXI, ha de independizarse del arte. Para comenzar, hay que reconocer la pluralidad dentro del arte: cada escuela, y cada docente tendrá enfoques, creencias, valores, y prácticas distintas. Evitando generalizaciones simplistas, la ponencia se refiere a los cánones ortodoxos del “Arte” así con mayúscula como esa práctica moderna, patriarcal, orientada a la galería y la subasta comercial, y de orígenes occidentales que definen al arte como talento y actividad del individuo (generalmente hombre blanco) e imaginan al arte en jerarquía sobre otras labores como la “artesanal” (Madoff 2009, Beck and Cornford 2012, Gørrill 2020, Walsh and Knezevic 2020).

Cubro en la ponencia las siguientes dimensiones perversas en la relación arte-diseño:

1) La universidad contemporánea demanda de todas las disciplinas ciertas métricas, metodologías, formatos y estilos de investigación. Las prácticas sui generis en el arte (con todo y sus dogmas y legados históricos) coartan muchas otras posibilidades cuando se aplican en la investigación en el diseño

2) La limitada colaboración verídicamente transdisciplinar, así como las escasas prácticas colaborativas en muchas escuelas de arte reflejan la primacía de la obra individual sobre la co-creación grupal y comunitaria. Estas herencias individualistas limitan al diseño como una labor de saberes y sentires que van más allá de una persona “talentosa”

3) La expresión personal es el motor creativo en gran parte de la educación y práctica artística. En el diseño esta fuerza ha de balancearse con la vocación de servicio (Gold 2007). Cuando el diseño está asociado al arte, puede ser difícil elevar la voz de usuarios, públicos, personas y no-personas sobre la voz del autor o autora de la obra

4) La practicidad, el funcionamiento y la viabilidad son consideraciones secundarias en la obra de arte, mientras que son tan determinantes en el diseño como los factores más subjetivos, estéticos y hedonísticos

5) La identidad personal de la diseñadora tiene rasgos en común, pero está lejos de ser igual a la identidad del artista (Sosa 2022). Al exagerar la personalidad artística del diseño, se agranda el ego y se sacrifican otras muchas facetas de la rica actividad humana desdeñadas por el arte, comenzando por la artesanal. La relación arte-diseño es positiva y ha de mantenerse, pero tal relación es más sana desde la independencia disciplinar.

Crítica en el oficio del diseño, un método.

Jorge Galindo Torres, Ana Margarita Ávila Ochoa
Universidad Autónoma de San Luis Potosí
México

La evolución de las sociedades en todos sus ámbitos, exige profesionistas que se encuentren a la altura de las circunstancias en torno al mercado laboral y de los problemas que se le presenten en términos sociales y ambientales. Del mismo modo demanda de los profesionales, habilidades que le permitan sortear un mundo turbulento en el cual “hay que aprender a enfrentar la incertidumbre puesto que vivimos en una época cambiante donde los valores son ambivalentes, donde todo está ligado”, Morin (1999). Este contexto complejo que además posee una abundancia desbordada de información, encumbra la capacidad del diseñador para poner en tela de juicio algún fenómeno de la realidad y darle solución por medio de una postura crítica.

No es novedad que el pensamiento crítico sea una de las habilidades blandas más demandadas por las empresas dentro del entorno laboral en los últimos años, sin embargo, esta tendencia no parece variar en el futuro, ya que, la capacidad crítica puede ser el factor diferenciador en la solución de problemas, en este caso, de diseño. Por eso, el diseñador debe tener una capacidad de visión más amplia que le permita no sólo criticar el diseño como producto o como obra resultado de su trabajo proyectual, sino, le permita ver desde distintas perspectivas al diseño, desde el oficio hasta la formación disciplinar.

El mundo en la actualidad, presenta un escenario complicado en el que el diseño deberá trabajar a distintos niveles de manera simultánea, en sinergia con las compañías, tratando de impactar socialmente y enfrentándose a los nuevos desarrollos tecnológicos como la inteligencia artificial. No obstante, dicho escenario sirve de marco para que el diseño se desarrolle, evolucione e influya casi de manera natural en la vida cotidiana de las personas, a veces imperceptible pero contundente. De ahí la relevancia de la crítica en el oficio del diseño.

Por otro lado, las escuelas de diseño mutan con visión de futuro hacia nuevas posturas en torno al campo acción profesional considerando problemas de orden social, comercial, cultural y ambiental, con visión estratégica o métodos de innovación propios del diseño que pretenden dar soluciones fuera de lo común a través de la ruptura de esquemas, lo que entraña una visión de autocrítica al interior de las instituciones, es decir, las escuelas de diseño han transmutado desde una visión crítica hacía ese cambio profundo desde su esencia, que se manifiesta tanto en el pensamiento como en las acciones, permitiéndolo-

les adaptarse a las exigencias del entorno para proyectar profesionales del diseño con capacidades de adaptación, análisis o reflexión óptimos, que puedan enfrentar el entorno cambiante y turbulento.

En este sentido, la educación profesionalizante del diseñador durante su carrera debe incluir una formación en la crítica a partir de un método o forma de realizarla, que desde luego, le permita ser crítico tanto en el producto de diseño, como en la profesión y la disciplina. Es la manera en que formamos a través de la materia de crítica en el diseño como método y que aquí expondremos de manera extendida.

Desarrollo de propuestas de diseño de envases alimenticios que ayuden en la reducción de residuos.

Alberto Rossa Sierra, Fabiola Cortés Chávez, Félix Maldonado de la Fuente
Universidad Panamericana
México

Se han realizado estudios que afirman que, para el año 2030 habrá 9 mil millones de personas en nuestro planeta, lo que convierte al problema de la alimentación en un tema prioritario. Si además añadimos que, gran parte de la alimentación actual es procesada y entregada a domicilio, pasamos de tener un problema de producción y distribución de alimentos, a otro tipo de problema asociado a la generación de residuos debido a este tipo de alimentos preparados. Actualmente, gran parte de la alimentación, especialmente en los países industrializados, es envasada, ya sea productos frescos del campo (frutas y verduras) o productos cocinados, muchos de ellos en la modalidad de listos para llevar (ready-to-go).

Para acrecentar el problema, la reciente pandemia de COVID-19 que azotó a todo el mundo, provocó un aumento en el consumo de alimentos preparados para entrega a domicilio, aumentando significativamente el volumen de residuos en los vertederos municipales. En países como España, los servicios de comida rápida para llevar aumentaron durante la pandemia un 83% respecto a 2019, representando ya un 3% de la cesta de la compra, lo que indica que se ha duplicado el gasto en este aspecto.

Si bien no existen estudios detallados sobre el efecto en el volumen de envases generado por el aumento de las ventas, algunos autores han realizado estudios locales. Por ejemplo, en Beijing se ha reportado que la venta de alimentos a domicilio ordenados en línea, produce 0,1185 kg de desechos sólidos y 0,68 kg CO₂ eq/kg (GWP) de cada pedido y que la fabricación y eliminación de envases, representaron el 45% y el 50% del impacto ambiental total, respectivamente. (Li, 2020).

Desde el diseño de productos, se pueden realizar acciones en el diseño de Envases y embalajes para este tipo de alimentos, que ayuden a reducir la cantidad de residuos sólidos que terminan en el vertedero. En sintonía con esta idea, el Concurso “Starpack Award” organizado por el Instituto de Materiales, Minerales y Minas (IOM3) del Reino Unido, utilizó este problema como tema para su concurso de diseño de envases en 2021. Los estudiantes del curso “Moldes y producción en plásticos” de Ingeniería en Innovación y Diseño (IID) de la Universidad Panamericana, asesorados por un docente de la Facultad

de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de Chile, participaron en dicho concurso, obteniendo posiciones destacadas en la premiación final.

Esta propuesta de comunicación mostrará algunos de los resultados obtenidos. En esta ponencia explicaremos seis proyectos de diseño que se hicieron acreedores a premios en el concurso (Premios de plata y menciones de honor).

Entre los proyectos que se describen, se incluyen un contenedor de tacos para llevar; un contenedor deshidratador para frutas y verduras; un contenedor multiusos para alimentos como ensaladas, sushi, hamburguesas, etc.; un envase contenedor para bollos y, finalmente, un contenedor para papas frescas. Para la realización de estas propuestas hemos empleado la metodología del British Design Council conocida como “doble diamante” (2004, actualizado en 2015) y que se encuentra en sintonía con los principios del diseño centrado en el usuario (DCU).

Todas las propuestas presentadas por los alumnos fueron desarrolladas para ser fabricadas con materiales plásticos reciclados o bien con bio-plásticos, pensando en la economía circular, así como la posibilidad de ser reutilizados en algunos casos y la reducción al mínimo de los residuos finales, así como durante el proceso de fabricación. Por otra parte, se consideró también la intervención del factor humano durante el proceso de diseño, considerando los aspectos físicos y psicológicos en el diseño de los proyectos de envase.

Diseño de productos y servicios con una perspectiva sostenible en el contexto del círculo de eco-innovación global.

Félix Maldonado de la Fuente, Alberto Rossa-Sierra
Universidad de Chile, Universidad Panamericana
Chile - México

Se estima que un tercio de la comida industrializada, equivalente a 1300 millones de toneladas, acaba en la basura de consumidores y minoristas, o estropeada debido a logística y prácticas de recolección deficientes. Además, la demanda existente por productos y servicios sostenibles certificados y las recomendaciones que han entregado organizaciones como el Programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente y uno de sus Objetivos de Desarrollo Sostenible (Nro.12) y que busca garantizar modalidades de consumo y producción sostenibles; fundamentan la realización de acciones educativas en diversos niveles para, entregar herramientas y técnicas aplicables al proceso de desarrollo de productos y servicios (PDP), en el Análisis del Ciclo de Vida (ACV) y en la Gestión Ambiental del producto.

Asimismo, se debe acelerar el fomento del ecodiseño y el desarrollo desde los principios de sostenibilidad económica, social y ambiental. También se debe considerar la problemática ambiental junto a los aspectos vinculados al consumo de productos y servicios industriales en todo el mundo y que se reconocen en seis variables: (1) Cantidad global de productos que se consume, no deja de aumentar, implicando mayor volumen de residuos al fin de su vida útil. (2) Productos se comercializan globalmente, afectando al lugar final de su destino y también a los materiales y componentes consumidos. (3) En breve tiempo y con frecuencia alta, nuevos productos dejan obsoletos a otros, generando un aumento constante y progresivo de energía consumida. (4) En el ciclo de vida de los productos actuales es necesaria la participación de un mayor número de agentes, la complejidad y los procesos de globalización significan que muchos tienen relación con un producto a lo largo de su ciclo de vida. (5) Alta demanda por mayor variedad de productos y servicios, algunos productos básicos existen en muchas versiones, complicando la sistematización de la gestión de residuos. (6) Los productos se hacen cada vez más complejos y los conocimientos especializados en la materia están más concentrados en los responsables de su concepción.

Para comprender cómo avanzar a una educación en ecodiseño ampliada, ésta propuesta presentará una innovación curricular de cursos rápidos (workshops), con énfasis en la compilación y selección adecuada de herramientas y técnicas, que se han sintetizado desde la existencia de más de 150 identificadas y utilizadas para el ecodiseño (Baumann

et al., 2002), tal como medios sistemáticos para tratar problemas ambientales durante el proceso de desarrollo del producto, donde la variedad de herramientas y técnicas van desde lo general a lo específico, enfocándose en partes del ciclo de vida (típicamente uso y eliminación) o en ciertos tipos de productos o servicios; destinadas a ser utilizadas al principio del proceso de diseño o durante la fase de diseño detallado (Hauschild et al., 2004).

Estos métodos y herramientas, apuntan a introducir un cambio en la forma en que se conciben y diseñan los productos y servicios industriales que consumimos. Son nuevas reglas de juego y actores donde resalta la norma ISO 14006 de ecodiseño y la necesidad de aumentar la oferta de emprendedores y profesionales expertos que, realicen emprendimiento verde, ecoinnovación, sostenibilidad económica, social y ambiental. La demanda creciente de consumidores más respetuosos con el medio ambiente, el incremento en “compra verde” por parte de la administración pública y la presión de las empresas hacia sus proveedores para que desarrollen mejoras ambientales asociadas a sus productos; son algunos de los factores que justifican este programa educativo a presentar, resultado de investigaciones y prácticas pedagógicas aplicadas desde 2014 en instituciones de educación superior en seis países de Latinoamérica y que da respuestas a estas necesidades emergentes.

Diseño de sitio web para empresas pequeñas de Perú y Ecuador a partir de la metodología de aprendizaje internacional colaborativo en línea (COIL).

Paola Banderas Quirola, César Antonio Soria Morales

Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Pontificia Universidad Católica del Perú
Ecuador - Perú

La educación se transforma constantemente ligada al desarrollo del ser humano y sus procesos cognitivos. En los últimos años, ha evolucionado debido a factores como la pandemia, las Tecnologías de la Información y la comunicación (TIC) y su incidencia en las formas de percepción y adquisición de conocimientos de los adultos jóvenes, aspectos que han redireccionando las estrategias del proceso de enseñanza aprendizaje a nivel mundial.

Redes educativas a nivel regional han creado vínculos entre instituciones sin limitarse por fronteras geográficas, políticas o idiomáticas, promoviendo un aprendizaje basado en enriquecer al ser humano en el ámbito profesional y en el aspecto cultural. Bajo este enfoque se utiliza la metodología COIL (Collaborative Online International Learning), una experiencia de enseñanza y aprendizaje para resaltar tanto el contenido académico como la comunicación y la colaboración intercultural entre dos o más instituciones de diferentes países nutriendo a estudiantes y docentes mediante el compartir herramientas, experiencias y conocer otros contextos socio culturales.

Durante los meses de abril y mayo del 2022 las asignaturas de Semiótica del Producto (Ecuador) y Taller de Diseño Multimedia 1 (Perú) se vinculan para generar un ejercicio colaborativo creado en base a los contenidos de las mallas curriculares, cuyo objetivo común plantea diseñar un espacio virtual (página web) considerando los gustos, necesidades y percepción del consumidor. Para el éxito del proyecto era necesario un acercamiento a la realidad de cada país, por lo cual se realizan ejercicios de empatía basados en modelos participativos para fomentar el conocimiento del contexto extranjero, su lenguaje comunicacional y modos de lectura.

El ejercicio de internacionalización se realiza a través de un estudio de caso mediante cuatro etapas, cada una llevada a cabo semanalmente con tres horas sincrónicas. En la primera etapa, se elige una Pyme (pequeña y mediana empresa) peruana o ecuatoriana para trabajar el proyecto, se realiza un diagnóstico de contextos, gustos, necesidades y percepciones del target en el espacio web. En la segunda sesión a partir del diagnóstico se analiza la información para definir el objetivo del sitio web y se hace un análisis de

competencia de la empresa en internet. Durante la tercera sesión se definen los aspectos visuales y funcionales del producto generando una lista de requerimientos para ser aplicados en el desarrollo del espacio virtual. Finalmente, en la cuarta sesión se presenta el proyecto de manera colaborativa exponiendo el proceso y producto final.

Como resultado dentro del aprendizaje tenemos el conocimiento de habilidades blandas como: trabajo en equipo, empatía, organización y adaptabilidad. En el ámbito profesional se aplicaron herramientas de diagnóstico compartidas tales como: definición del target, análisis de la competencia, definición de recursos de diseño y tablas de requerimiento de productos. Relacionadas a las TIC tenemos, además de las plataformas tradicionales el acercamiento a Figma para la creación de los prototipos web.

En conclusión, mediante el trabajo conjunto de estudiantes y docentes de Ecuador y Perú se logra un aprendizaje participativo donde se resaltan las habilidades de relaciones interculturales, la promoción de conocimiento académico de la disciplina del diseño con la meta de formar profesionales con habilidades holísticas requeridas actualmente en los perfiles laborales.

El concepto como centro del proceso de diseño arquitectónico para la prefiguración: El método paralelo.

Victor Manuel Gutiérrez Sánchez, Gabriela Berenice Hentschel Montoya
Universidad Autónoma de San Luis Potosí
México

Con la intención de propiciar el diálogo en torno a la multiplicidad en la acepción, enseñanza y aplicación de la fase conceptual en el proceso de diseño, se llevó a cabo entre profesores del taller de síntesis de arquitectura el seminario de concepto. Como es sabido, esta fase del proceso de diseño conecta el mundo sensible y el mundo de las ideas, en la distinción platónica clásica, y muchas veces es asociado con el Eidos (mundo de la iluminación), y es que, en la concepción de un espacio que genere una experiencia creativa, son necesarios una serie de criterios básicos, desde lo subjetivo hasta lo racional (Cabas, 2010. p.39). Si reconocemos los métodos de prefiguración -canónicos, icónicos, analógicos y pragmáticos (González, 1981. p.2)-, como aquellos que constituyen la etapa crucial del quehacer arquitectónico, podemos decir que son donde se definen la forma y las propiedades físicas del espacio. Alexander llamó a este proceso “auto diseño”, al considerar inseparable conceptualizar el reconocimiento, encontrar la forma que le da respuesta y “poner manos a la obra”. González Pozo por su parte utiliza el término “anticipación” conceptual y formal. Esta discusión nos llevó a redescubrir otras formas de conceptualizar, como la denominada proyección paralela, implementada por Edwin Haramoto, y que concibe al diseño como proceso y totalidad, fluyente en cada instante. Este conjunto de acciones y productos paralelos, sucesivos, con retroalimentación y orientados a un fin común en 4 fases o subprocesos, donde la evaluación se entiende como actividad permanente y no final. (Navarrete, 2018. p.24).

En esta síntesis conceptual, se parte de un proceso en el cual un fenómeno considerado “problemático” es observado, definido, interpretado y diagnosticado con el objeto de formular creativamente el conjunto de requerimientos sobre cuyas bases es deseable que se dé forma. La finalidad: la producción de la idea generadora de la forma. (Navarrete, 2018. p.25)

La proyección paralela busca sincerar el proceso creativo en la enseñanza de la arquitectura, asumiendo que nunca es lineal, sino más bien un proceso complejo, donde convergen múltiples factores tanto racionales como intuitivos (Toro, 2018. p.40)

Se integra el aspecto espacial desde el inicio, y cada estudiante encuentra su forma particular de aproximarse al proceso de diseño. Así, las ideas surgen desde múltiples orígenes, produciendo mayor variedad y creatividad. Este trabajo describe como estudio de caso, la implementación del método paralelo en un taller de síntesis arquitectura VII, para el desarrollo del proyecto “La Casa Dividida”. El proceso de diseño abarcó 5 sema-

nas, durante las cuales los estudiantes contaron con un plan de trabajo calendarizado de inicio, en donde cada etapa estaba definida por una pregunta metodológica, la cual debían responder por medio de la argumentación y presentación de un proyecto de arquitectura, presentado en el taller cada tercer día. El resultado fue un proceso de diseño donde simultáneamente se desarrollaron 4 áreas de conocimiento, integradas en el proceso de diseño: el área proyectual-espacial, la racional-reflexiva, la intuitiva-sensitiva y la social-cultural, en la cual se mezclan constantemente los diferentes tipos de inteligencia, integrando el aspecto espacial desde el inicio del desarrollo del proyecto.

Estrategias de implementación de la enseñanza aprendizaje en los talleres de diseño.

María Elena Molina Ayala, Mónica Susana de la Barrera Medina
Universidad Autónoma de San Luis Potosí, Universidad Autónoma de Aguascalientes
México

El presente escrito muestra un proyecto de investigación que tiene como objetivo hacer un análisis comparativo de los procesos de enseñanza aprendizaje que se llevan a cabo en dos Universidades públicas en México, la Universidad Autónoma de Aguascalientes (UAA), en el Centro de Ciencias del Diseño y la Construcción, que trabaja de forma disciplinar en todos los semestres, tomando como caso de estudio a los estudiantes de Arquitectura, y la Universidad Autónoma de San Luis Potosí en la Facultad del Hábitat, en la que se trabaja de forma interdisciplinar con estudiantes de las siguientes disciplinas: Arquitectura, Diseño gráfico, Diseño industrial, Edificación y administración de obras, Diseño urbano y del paisaje, así como la carrera de Conservación y restauración de bienes culturales muebles, en dos periodos del proceso de formación de los estudiantes objeto del estudio, al inicio y al término del mismo, es por ello que para esta investigación se toman estos mismos periodos para ambas Escuelas. Lo aquí presentado es el análisis de la etapa de fundamentación en la formación, que corresponde al primer semestre de estudios. Con la información obtenida se pretenden mejorar las estrategias de enseñanza-aprendizaje que se implementan en los talleres de diseño.

La metodología que se estableció consistió en un primer momento, en la revisión de los contenidos de los planes de estudio solamente de la licenciatura en arquitectura, que coincidentemente estaban en revisión en las dos Instituciones, así como de observación directa controlada de los procesos de enseñanza-aprendizaje, a su vez se analizó la planeación operativa, los materiales utilizados en las sesiones y todo aquello que tuviera repercusión en las estrategias de enseñanza. Un punto importante también fue la participación de estudiantes y profesores en el desarrollo de las actividades, así como observar la forma en que utilizan los espacios de trabajo y sus características, que para ambas escuelas son los talleres de diseño. El periodo que se consideró para este ejercicio reflexivo fue del año 2015 a 2022.

De los elementos centrales encontrados en este primer momento de la investigación se destacan las formas de acercamiento de los estudiantes hacia la realidad en la que se encontraran cuando ejerzan la profesión, en el caso de los analizados en la licenciatura de arquitectura de la UAA, conocen, comprenden y sintetizan los fundamentos de diseño y desarrollan un lenguaje visual que aplican a ejemplos enfocados a la arquitectura con

ejercicios simulados en el taller, dejando de lado que se acerquen a la realidad de la sociedad a la que servirán a futuro, además de ello, la misión en la formación habla de un enfoque interdisciplinar, que no se hace evidente en la práctica formativa. En el caso de la UASLP, se observó que una de las características de la forma de trabajo, es que los estudiantes son esencialmente reflexivos haciendo énfasis en que se desempeñan individual y colaborativamente desarrollando diferentes formas de trabajo inter, multi y transdisciplinar, con pequeños acercamientos desde su inicio, a ejercicios cercanos a la comunidad.

De acuerdo a lo observado, a los estudiantes les facilita más trabajar con ejercicios que apliquen lo aprendido desde el primer momento y entiendan el rol que desempeñan al resolver problemas cercanos a la sociedad en la que se insertarán en el mercado laboral, por lo que es importante que dentro de las estrategias de enseñanza aprendizaje que se plantean para ellos sea este asunto de vital importancia.

Experiencias en el desarrollo de conceptos de diseño arquitectónico en la Facultad del Hábitat: una revisión metodológica.

Daniel Jiménez Anguiano, Lilia Narváez Hernández, Juana María Miranda Vidales
Universidad Autónoma de San Luis Potosí
México

El objetivo de esta ponencia es el generar la reflexión sobre el valor de las estrategias didácticas y los métodos de diseño aplicados en la asignatura denominada Taller de Síntesis III de Arquitectura, de la Facultad del Hábitat, analizando los aprendizajes obtenidos a partir de las experiencias desarrolladas en diversas modalidades operativas o didácticas y su aportación a la formación del diseño arquitectónico.

La metodología a emplear quedaría definida de la siguiente manera: se pretende tener una revisión del método de diseño que en mayor medida se ha implementado en la carrera de arquitectura de la Facultad del Hábitat, específicamente en la fase que se enfoca en la generación de conceptos de diseño arquitectónico, en el Taller de Síntesis III, dentro del cual se aplica habitualmente la modalidad de “trabajo en vertical”, lo anterior como un primer momento de análisis.

Posteriormente, la revisión se centrará sobre las experiencias que ha dejado la implementación de una estrategia didáctica dentro de esta asignatura, al desarrollarse bajo una modalidad operativa distinta, denominada “trabajo en horizontal”, durante el semestre de agosto a diciembre del año 2021.

En un siguiente momento, se procedería a la exploración de las diferencias metodológicas entre ambos tipos de trabajo, en particular, aquellas en donde se aplican procesos didácticos que se centran, por ejemplo, en la participación colaborativa entre todos los docentes y alumnos que imparten y cursan dicha materia, en el desarrollo del espíritu competitivo entre dichos “participantes”, en el aprendizaje basado en la exploración comparativa de casos análogos, o bien, en la confrontación y/o discusión de resultados de manera abierta y explícita, entre otros.

Finalmente, el trabajo se centrará en el estudio de los productos generados entre las diversas modalidades operativas o didácticas, entendiendo por dichos productos a los conceptos de diseño generados y la aplicación de los mismos para el desarrollo de anteproyectos arquitectónicos, lo cual, es parte integral de los objetivos académicos de la asignatura en cuestión.

A partir del planteamiento descrito con anterioridad, se podrán obtener resultados que permitan profundizar de manera reflexiva y crítica sobre la utilidad que han generado los procesos o métodos de diseño en el ámbito de la enseñanza de la arquitectura, en lo particular en la institución señalada, misma que en gran medida se ha destacado a lo largo de más de 45 años, por dar una especial atención a la aplicación de los métodos de diseño en las etapas tempranas de formación de su alumnado.

Sin embargo, no sería extraño poder encontrarse con ciertas situaciones que denoten la obsolescencia en algunos aspectos que incluyen las diversas fases, pasos, requerimientos o “herramientas” de las que se ha valido en las últimas décadas este método general de diseño, así como las variaciones libremente empleadas que de él han hecho los docentes, en el ejercicio de la “libertad de cátedra” o bien, ante la necesidad de replanteamientos metodológicos implementados al no alcanzar los resultados que se esperarían obtener de aplicar fielmente los procesos de diseño establecidos institucionalmente.

Podemos concluir tentativamente que, el poder autoevaluar de manera crítica aquellos aspectos establecidos y aparentemente probados con éxito, en los procesos de enseñanza-aprendizaje para generar conceptos de diseño, posibilita a los docentes el reconocimiento objetivo de la pertinencia de estos; de igual manera, da apertura hacia la generación de valor en aquellas cualidades que el método ha aportado y más aún, si éste se tamiza a través de perspectivas y visiones renovadas, donde se puedan ponderar positivamente los elementos esenciales que han sido favorables para la formación en el diseño de numerosas generaciones de alumnos.

Implicaciones y reflexiones de la sustentabilidad en la enseñanza. Planteamiento teórico-práctico.

Jorge Aguillón Robles, Gerardo Javier Arista González, Luis Enrique Aranda Guerrero
Universidad Autónoma de San Luis Potosí
México

Este trabajo presenta avances de investigación del Cuerpo Académico Hábitat Sustentable, en su línea de generación y aplicación del conocimiento “Diseño y edificación sustentable del espacio y habitabilidad”. Plantea el proyecto “Diseño del Hábitat Sustentable” como punto de referencia de los ejes temáticos “Análisis de ciclo de vida de materiales para vivienda, su análisis y selección bajo criterios de sustentabilidad” y “Arquitectura bioclimática, habitabilidad y vivienda sustentable”, teniendo como referencia la Reflexión de la Sustentabilidad y su implicación en la enseñanza del diseño, situando a discusión la manera tradicional de afrontar la instrucción académica del diseño en las carreras de enseñanza del diseño y propone puntos de inflexión para una posible actualización, no solo en cuanto a tecnología, más bien en la forma de entender el impacto de la sustentabilidad.

Es indiscutible, que en innumerables casos el diseñador actual ha sobrestimado la capacidad tecnológica de construcción a su alcance, edificando más por el impacto visual de la envolvente, que por optimizar las condiciones de habitabilidad y bienestar de los ocupantes. Por lo anterior, es muy importante y necesario que desde ámbito académico se brinden los principios básicos y conceptos necesarios para la transformación de la conciencia en torno al diseño de espacios habitables sustentables, como parte de la esencia y no como complemento.

Es indispensable fomentar la sustentabilidad para que pase de ser una alternativa y se convierta en una aplicación normada como modelo básico en la concepción, construcción y desarrollo de proyectos de Diseño. Este trabajo deberá poner las bases para fomentar una cultura de evaluación de espacios habitables sustentables, para promover la reflexión en torno a la sustentabilidad y como el diseño puede ser un elemento de alto impacto al ambiente, pero que debemos de ser capaces de proponer alternativas más amigables y probadas en la protección de nuestro hábitat.

El objetivo del trabajo es plantear bases teóricas para proyectar Espacios Habitables Sustentables como alternativas a establecer espacios adecuados al entorno de cada región con características habitables para mejorar la calidad de vida del habitante en función del ciclo de vida de los materiales y del habitante, considerando el impacto que este tie-

ne en la identificación de la huella ambiental en todo su ciclo del vida del producto de diseño. Partiendo de entender la influencia del impacto de los entornos en la envolvente arquitectónica y en el habitante, con conceptos básicos de la habitabilidad y confort del espacio habitable.

Para comprender el análisis de ciclo de vida para en la evaluación desde la concepción, diseño y materialización de espacios habitables para la evaluación de los componentes de la envolvente arquitectónica y realización del espacio habitable.

En definitiva concebir la base teórica del análisis de ciclo de vida para reflexionar como impacta el concepto de huella ambiental en todo su ciclo de vida a partir de la concepción, diseño y materialización de espacios habitables sustentables.

Para llevar a cabo este planteamiento será importante mencionar se proyecta para los últimos semestres de carrera con la única finalidad de que se parta con una base de conocimiento sobre el estudio del diseño y en función de esto formalizar una reflexión al final de su aprendizaje académico del diseño y cambiar su postura sobre el diseño mismo para cambiar la conciencia sustentable de los diseñadores de los espacios habitables sustentables.

Importancia de la accesibilidad física de trayectos peatonales en el espacio público.

Martha Yolanda Pérez Barragán
Universidad Autónoma de San Luis Potosí
México

De acuerdo a Mario Schjetnan (2004) el espacio público son zonas del entorno humano en las que el encuentro entre los miembros de una comunidad, se da en forma indiscriminada, pero bajo controles de orden general; son lugares en donde se dan las relaciones sociales, siendo esta una necesidad fundamental de todo ser humano.

Es importante considerar que el espacio público tiene una naturaleza multifuncional y su materialización posee matices pocas veces percibidos, es un espacio concebido como público e incluyente, pero en muchas ocasiones, en la práctica, es un espacio normado y excluyente (Petzold, 2015); cualquier persona puede observar con detenimiento este tipo de lugares y darse cuenta que cuando estos espacios son habitados por personas con alguna desventaja motriz y/o visual la mayoría se enfrentan a un gran número de barreras físicas que no solo los ponen en riesgo sino que en muchas ocasiones los excluyen del espacio. Es preciso intervenir adecuadamente los espacios excluyentes existentes y para ello es fundamental: por un lado, conocer y analizar los trayectos peatonales implícitos, pues estos deben garantizar el uso no discriminatorio y la circulación de forma autónoma y continua de todas las personas, y por otro lado, se debe conocer y analizar las áreas de estar y verificar si cumple con las normas básicas de antropometría y ergonomía; para intervenirlos de forma eficaz se requiere identificar las condiciones básicas necesarias en las que se encuentra el entorno físico para tener conocimiento de cada una de las situaciones que se pueden presentar y poder proponer soluciones que garanticen el uso adecuado del espacio por todas las personas.

Gabriel Zato (CYTED, 2000) define “la accesibilidad como la no discriminación real de la mano de la no discriminación legal o jurídica, nos dice, un sistema accesible es en el fondo un sistema utópico o un límite imaginario, un horizonte inalcanzable en el que los bienes sociales están al alcance del que los precisa, sin la común presunción de que carece de elementos que limiten su motricidad, sensorialidad o cognición que suponen a los individuos normales, a la media o el común de los ciudadanos”. No obstante, en la actualidad la accesibilidad física es un derecho de todos, esta problemática requiere que el profesional y los responsables del diseño tengan la mayor ética profesional posible, deben conocer al menos los aspectos básicos implicados en el diseño para considerarlos en sus proyectos y/o intervenciones. Por esta razón, esta investigación expone un instru-

mento que ayuda a visualizar a detalle las características del entorno físico, de este modo el profesional puede lograr la sistematización de los datos que se presentan en el lugar facilitando de manera integral la localización de los diversos problemas para su análisis y determinación del nivel de accesibilidad que tienen los trayectos peatonales y áreas de estar de un espacio público, y de esta manera con la información obtenida podrá determinar soluciones argumentadas y sustentadas.

El método que se presenta es de corte cuantitativo y se basa en un registro físico-espacial de los elementos que determinan la accesibilidad del lugar. La aplicación del instrumento se realizó en espacios abiertos educativos públicos y los resultados muestran la localización espacial de las diversas problemáticas para poder determinar acciones que garanticen la accesibilidad.

La apropiación de la imagen como estrategia para la educación en la visualidad digital.

Irma Carrillo Chávez, Luz María Hernández Nieto

Universidad Autónoma de San Luis Potosí

México

La imagen nos presenta un objeto de estudio cambiante que nos conduce a diversas y complejas áreas como la estética, retórica y semiótica de la imagen, y alcanza enfoques disciplinares específicos, como la antropología o la sociología de la imagen, entre otras. Para la enseñanza en disciplinas cercanas al diseño esto supone un enorme reto, ya que las y los docentes se enfrentan a la difícil tarea de acotar principios básicos de las teorías de la imagen, a la vez de comunicar la complejidad de los discursos académicos antes mencionados. ¿Cómo puede un estudiante transitar desde las nociones cotidianas de la imagen, hacia una comprensión especializada enmarcada en la complejidad de los estudios visuales? ¿A través de qué estrategias o herramientas didácticas es posible incentivar la formación de habilidades analíticas e interpretativas en las que el estudiante movilice conceptos teóricos provenientes de diferentes disciplinas para su campo profesional específico? Este trabajo, tiene como objetivos presentar y discutir una estrategia didáctica desarrollada para la materia de nivel licenciatura Semiótica para el diseño gráfico, la cual involucra la apropiación de una pintura o un cuadro de una serie de televisión para elaborar un meme de Internet. A través de memes producidos por las y los estudiantes, la ponencia busca valorar las aportaciones y limitaciones de la herramienta en el contexto de la educación visual digital.

En una primera parte de este trabajo se presentan de forma sucinta teorías actuales de la imagen, haciendo especial énfasis en la semiótica y su aportación a la comprensión del diseño. A continuación, se brinda a) una contextualización de la herramienta en el espacio institucional y didáctico del curso; b) una explicación de los conceptos teóricos relacionados con los memes de Internet; y c) una descripción de las características y del contexto de aplicación de la herramienta didáctica, así como de los criterios empleados para su evaluación. Sobre estos fundamentos se analizan memes elaborados por participantes del curso desde la óptica del desarrollo y dominio de habilidades semióticas profesionales en formación.

El trabajo muestra una selección de memes realizados por estudiantes del curso y los discute a la luz de las capacidades observadas para: investigar sobre una obra pictórica o una serie de televisión; identificar los códigos de un meme y aplicarlos; alterar los sintagmas o signos originales con el fin de realizar un cambio discursivo; producir el meme bajo características técnicas específicas; y explicar a través de conceptos básicos de semiótica el trabajo realizado.

En términos generales puede observarse que el ejercicio contribuye a ampliar la cultura visual de las y los estudiantes y a reforzar habilidades de investigación al incentivar la búsqueda de imágenes en repositorios especializados. Así mismo, en cuanto al aprendizaje de semiótica, la herramienta permite que las/los estudiantes vislumbren el alcance de la semiótica en la vida diaria y el campo profesional, movilicen conocimiento cotidiano sobre memes y sus convenciones y afiancen conceptos clave de semiótica básica.

La formación dual como reto en el diseño industrial.

María Aquilea Villaseñor Zúñiga
 Universidad Autónoma de San Luis Potosí
 México

La educación es clave para el desarrollo de cualquier país, juega un papel trascendental en la economía, política, sociedad y cultura, debido a ello el diseño de los modelos y programas educativos en cada uno de los niveles de formación es trascendental para los niños y los jóvenes. El presente escrito hace referencia a la formación dual como una perspectiva educativa de enseñanza y aprendizaje que es valorada a nivel internacional y que países como México, la están integrando en las instituciones de educación superior. El modelo dual nace en Alemania por la necesidad de vincular la universidad con los espacios laborales (Rocha López & Alemán Macías, 2019). Actualmente, algunas instituciones de educación superior de Europa como en América latina implementan la formación dual para elevar la competitividad profesional, potencializar la inserción laboral, desarrollar las competencias profesionales de los estudiantes, la adquisición de experiencia práctica o para disminuir las tasas de desempleo (Pineda-Herrero et al., 2019).

La formación dual se define como una modalidad educativa en la que intervienen dos espacios distintos, la institución educativa y el sector productivo y/o social, los cuales se complementan mediante acciones sistematizadas, para conducir los conocimientos y habilidades de los estudiantes (Castro-Borunda et al., 2019; Ibarra Mota & Bribiescas Silva, 2019). El mismo modelo de formación dual propone que los estudiantes aprendan la teoría en las aulas y lo lleven a la práctica en el campo laboral mediante problemas reales, es decir, lo que aprenden dentro de las clases es cimentado, ampliado y profundizado en el espacio laboral. La teoría de aprendizaje situado señala que existe una relación entre el estudiante y el contexto, que se estructura sobre una base práctica, por ello, para que el aprendizaje sea evidente, el estudiante debe estar activamente rodeado en un diseño de conocimiento real, pues “lo que se sabe” se relaciona con las situaciones en la cuales se aprendió o se incentivó (Vélez Rolón, 2019).

El objetivo de la investigación es identificar los principales factores que intervienen para el proceso de la formación dual, de manera que una vez que se conozcan, realizar la propuesta de implementación en la carrera de diseño industrial. Para el estudio, se llevó a cabo un análisis documental, el cual se define como un proceso de búsqueda de información en determinadas fuentes científicas para resolver el problema y a partir de varios criterios, organizar la información y obtener los datos requeridos. Los resultados permitieron identificar los elementos característicos de la modalidad dual, como las activida-

des coordinadas entre los contextos, su relación con los contenidos teóricos académicos y principalmente el seguimiento de los agentes involucrados, desde el diseño industrial se hace el planteamiento de incorporación de esta modalidad educativa en la educación superior. Se concluye que la formación dual es un reto para el diseño industrial porque requiere de estrategias flexibles, mecanismos y recursos involucrados entre los espacios de formación, de manera que las y los estudiantes mejoren sus competencias profesionales.

La importancia de la estética en los recursos TIC de gamificación.

María Leticia Villaseñor Zúñiga, José de Jesús Ramírez García.
Universidad Autónoma de San Luis Potosí
México

La llegada de los distintos recursos de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para el proceso de enseñanza y aprendizaje trajo consigo nuevos retos, oportunidades y beneficios para la educación, a la par, se abrió una nueva rama para que el campo del diseño se insertara en el desarrollo de estos recursos, los distintos materiales didácticos y medios que se puede hacer uso en la actualidad, requieren de los principios de diseño para la realización de materiales que generen experiencias agradables de aprendizaje.

Para el presente trabajo se consideran los conceptos de estética, multimedia y gamificación. La primera tiene que ver con la belleza de un producto o servicio, la segunda con materiales didácticos que utilizan imágenes o gráficos junto con audio para el diseño de medios digitales para el aprendizaje, mientras que la gamificación se relaciona con utilizar elementos propios de los juegos en diversos recursos TIC. El objetivo del presente trabajo es exponer mediante un análisis documental, los beneficios de la estética en el diseño de recursos TIC gamificados que favorece el proceso de enseñanza y aprendizaje. Contreras y Eguia (2016) refieren que en la gamification, en español gamificación o ludificación, se utilizan elementos del juego, y el diseño de juegos, para mejorar el compromiso y la motivación de los participantes. Martínez (2017) expone que el uso de estos innovadores modelos de enseñanza, basados en la resolución de juegos y con un alto componente lúdico, permite que la motivación, el interés y la participación de los alumnos se refuerce y que incluso pueden permitir que los alumnos entiendan mejor los conceptos teóricos y reforzar ciertas competencias (Scolari, 2013, en Martínez, 2017).

Kumar et al. (2016) refieren que el aprendizaje basado en multimedia que manipula la influencia de la estética en instrucciones esenciales multimedia, está relacionado con el diseño y la integración de factores emocionales para promover el aprendizaje positivo mediante la exploración de la experiencia del usuario. La estética generalmente se refiere a los fenómenos sensoriales del juego que encuentra el jugador -visual, auditivo, háptico, personificado- (Niedenthal, 2009 en Alexius et al., 2022). Por otro lado, Thielsch et al. (2019) exponen que la estética puede ayudar en transferencia y motivación intrínseca -se pueden implementar interfaces estéticas debido a sus efectos positivos en las percepciones subjetivas de los usuarios-.

Desde el punto de vista de la educación, el aprendizaje significativo ocurre cuando las y los estudiantes son capaces de relacionar conocimientos previos con los conocimientos actuales, por todo lo anterior, el presente trabajo hace evidente diversos aportes teóricos respecto a la estética, la multimedia y la gamificación. Desde el punto de vista del diseño, se expone cómo los diversos principios de diseño se complementan, por ejemplo con los principios multimedia de Mayer (2005) quien plantea la teoría de la carga cognitiva y aprendizaje multimedia, donde refiere que se debe tratar de no saturar cognitivamente al estudiante en el proceso de enseñanza y aprendizaje, expone que dicho proceso se beneficia con el uso de imágenes, sonido y texto, pero es importante además tener en cuenta el acomodo y uso de estos elementos para que mediante la estética y los principios de diseño se logre una mejora en la motivación de las y los estudiantes, en aras de buscar el aprendizaje significativo.

Las competencias argumentativas en el diseño gráfico: una reconstrucción.

Luz María Hernández Nieto
Universidad Autónoma de San Luis Potosí
México

Las capacidades argumentativas han cobrado relevancia en las últimas décadas, entre otras cosas, porque se les considera instrumentales para el desarrollo de otras capacidades, como el pensamiento crítico, el liderazgo o el trabajo colaborativo. Por su importancia en el ejercicio profesional en general, las capacidades argumentativas tienen frecuentemente un carácter transversal y buscan formarse de manera integral como parte de la educación universitaria. Tradicionalmente, su formación se da a nivel oral y escrito, a través de experiencias de aprendizaje, tales como debates o ensayos. Sin embargo, estas tareas recaen fuertemente en la argumentación a través del uso de la lengua, ya sea oral o escrita, lo cual en ocasiones deja fuera los componentes visuales y multimodales de la argumentación que se encuentran presentes en numerosas profesiones. En el diseño gráfico el componente visual es clave en los trabajos argumentativos que requiere el ejercicio profesional. No obstante, aún es necesario identificar cómo se expresan estas capacidades en una profesión en la que los elementos visuales son centrales a la comunicación. Es decir, ¿qué caracteriza a la argumentación en las profesiones que giran en torno a la comunicación visual? ¿Qué distingue el trabajo argumentativo en el diseño gráfico del de otras profesiones, por ejemplo, del de la abogacía? ¿A qué tipo de retos argumentativos se enfrenta un profesional del diseño y cómo pueden formarse habilidades argumentativas acordes en el contexto de los estudios de licenciatura? La comprensión de estas capacidades como competencias profesionales específicas son clave para este trabajo, que tiene como objetivo contribuir a su definición para los ámbitos profesionales relacionados con la comunicación visual. Para ello es necesario conectar los conceptos y modelos de las competencias argumentativas con los de las competencias visuales. En una primera parte del trabajo, se presentan debates surgidos, tanto en las teorías de la argumentación, como desde el campo de las competencias visuales, que dan cuenta del predominio de la cultura escrita y sus efectos en la conceptualización de ambas capacidades. En este contexto se esboza la argumentación en el diseño como un proceso que implica considerar no solamente la construcción de argumentos a través de la palabra, sino también a través de la imagen, y se discuten los desafíos que ello representa para la formación en argumentación visual. En una segunda parte se presenta brevemente una revisión de las tareas argumentativas que se solicitan a estudiantes de diseño gráfico, con el fin de reconstruir, a partir de documentos de uso docente, las nociones de argumentación que subyacen los procesos de enseñanza-aprendizaje. Para este ejercicio se emplea

como caso de estudio el Plan de Estudios 2013 de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad Autónoma de San Luis Potosí. En la tercera y última parte de este trabajo se muestra una reconstrucción esquemática de competencia argumentativa para la formación en el ámbito del diseño gráfico y se esbozan líneas futuras de trabajo académico y de investigación en este campo.

Las vanguardias contemporáneas en el interiorismo: propuesta para la adaptación integral de espacios habitables.

Irsa Daniela Botello Arredondo, José Alejandro Grimaldo López
Universidad de Guanajuato
México

Uno de los objetivos de los futuros profesionistas que se forman como diseñadores de interiores es tener la capacidad de poner en práctica el conocimiento adquirido a lo largo de la carrera para lograr un reconocimiento integral del espacio arquitectónico. Se establecen competencias y habilidades en el diseño generando productos y espacios integrales-habituables en las tendencias y vanguardias del diseño, en ocasiones con inspiración hacia el pasado como de la actualidad. Es aquí donde se enfatiza en que la propuesta conceptual debe iniciarse y generalizarse hacia lo contemporáneo, siguiendo uno de los principios arquitectónicos esenciales que se basan en una propuesta y construcción de espacios que se adecuen desde las condiciones ambientales, culturales y sociales de su propio tiempo.

El diseñador de interiores trabaja con dos principales materias, por un lado, la envolvente arquitectónica que se vuelve la condicionante y generadora del espacio interior y por otro lado los elementos del espacio interior como acabados, mobiliario y accesorios. Esto trae consigo una nueva forma de enfocar los esfuerzos, ya que, por un lado, no se es arquitecto y por el otro no se es diseñador industrial, el diseñador de interiores recobra su oportunidad con propuestas y proyectos desde un enfoque integral, un punto medio que involucra todo lo que compone un espacio habitable.

Mucho se especula cuando un profesionista interviene en proyectos que no corresponden al área en la que normalmente se desenvuelve por los estudios obtenidos dentro de su carrera, aunque se especializa en el área del interiorismo el mundo del diseño es inmenso que conforme nuestras experiencias van aumentando el deseo de crear lo imaginado, por esta razón se busca constantemente nuevas posibilidades para ampliar los horizontes y generar un impacto cada vez más grande en la sociedad a la que se pertenece.

Si bien, los diseñadores industriales son los especialistas en la innovación con productos funcionales y estéticos, los interioristas juegan un papel importante en la utilización de estos. Cada espacio es diferente y por lo mismo los requerimientos que surgen en el momento de intervenirlos siempre son distintos, esto es pocas veces contemplado por los industriales ya que ellos se enfocan en la producción en serie, si de la funcionalidad y belleza de los objetos, mismos que son concebidos como un todo aislado, a diferencia

del interiorista, que tiene siempre en mente el significado de cada objeto en referencia a los espacios, además de tener en cuenta la integración de los mismos entre ellos, con el espacio y el usuario que lo habitará.

En esta propuesta se hace una contribución metodológica de la conceptualización y hasta la proyección de lo que se ha denominado línea de diseño interior, de las cuales se han tenido resultados extraordinarios tanto en el ámbito laboral, en las presentaciones de titulación y en el quehacer mismo del programa de estudios, logrando así, la propuesta integral que dará nombre y forma a las nuevas propuestas estilísticas de la actualidad.

Los problemas de muestreo y el usuario en diseño, un asunto curricular.

Claudia Ramírez Martínez
Universidad Autónoma de San Luis Potosí
México

Desde este texto se pretende abordar lo que ocurre en la relación nivel del proyecto de diseño vs. el conocimiento del muestreo poblacional. En el contexto educativo, se ha discutido la falta de estándares de calidad, que aún cuando son aplicados en otros contextos, sigue siendo un problema heredado a las y los docentes, pues son los propios educadores quienes desarrollan los contenidos adecuándolos a los rendimientos esperados, presentando una gran variabilidad, impactando en calificaciones así como en las ideas propias del docente (Tamassia, 2006, p. 86). En los procesos de enseñanza aprendizaje del diseño, uno de los aspectos que frecuentemente se pasan por alto, o se llegan a dar por hecho sin que se tenga una estimación precisa de la población a la cual se dirige el producto de diseño. Este fenómeno se observa, pues se presenta en todas las áreas de diseño, ya sea en gráfico, diseño industrial, arquitectónico, o de interiores. En los planos curriculares, observamos que es en los primeros semestres de la carrera, cuando el profesor es el encargado de dictaminar la población a la cual dedicará el proyecto de diseño y a medida que avanza en la currícula de cada carrera, será cada estudiante quien decidirá a qué población se enfocará su proyecto. Por parte de las y los docentes, toca resolver el asunto implementando una directiva en esta parte. Por parte del estudiantado, el discurso se ir resolviendo en un plano generalizado, numéricamente hablando y se aborda por secciones enormes referenciando censos poblacionales realizados por el Instituto Nacional de Información Estadística y Geográfica, INEGI, o en el mejor de los casos, de conteos poblacionales o económicos. Probablemente en el proyecto terminal, será cuando se logrará demostrar que puede decidir la población a quien está solucionando algo y para la cual propone su diseño, pero no se demuestra la validez de la muestra relativa a la población seleccionada. Con el paso de los semestres, el proceso de diseño se va dominando poco a poco, la herramienta de muestreo suele no ir a la par, resultando en una carencia al final del proceso formativo en diseño. A manera de ejercicio, se propone una herramienta de muestreo para un estudio probabilístico por conglomerados. En el estudio probabilístico se pretende resolver, por una parte, la representatividad pues permite conocer el error de muestreo, es decir, la diferencia entre las medidas de la muestra y los valores poblacionales. (Scheaffer, M. Richard et al., 1987) En este tipo de muestreo las unidades de análisis u observación son seleccionadas de forma aleatoria, esto es, cada elemento tiene la misma probabilidad de ser elegido. (Arias-Gómez et al., 2016, p. 205; López Lugo et al., 2014, pp. 70–72) Si en los conglomerados, cada individuo es probable de ser elegido, se procura

que el grupo elegido si cumpla los requisitos establecidos como parte de las características limitantes. A través de esta propuesta se pretende llevar a la reflexión docente la importancia que tiene el conocimiento de la población a la cual se dirige un proyecto de diseño, y solo a partir de ahí, establecer los parámetros y requisitos antropométricos bien específicos al diseño ya sea de gráfico, industrial o arquitectónico.

Metodología de gestión cultural para las disciplinas del diseño.

Celia Guadalupe Morales González, María del Pilar Alejandra Mora Cantellano, Consuelo Espinosa Hernández

Universidad Autónoma del Estado de México
México

Como resultado de los actuales procesos generados por la crisis mundial, la cultura es de los sectores más afectados; debido a ello, se han propuesto estrategias que promueven emprender acciones para incentivar su desarrollo. Por ejemplo, en la Agenda 2030, para el desarrollo sostenible de la Organización de las Naciones Unidas (ONU) están contenidos los objetivos que formulan los indicadores temáticos que permiten visualizar su valor. En este sentido, se refiere la gestión cultural como un factor para la construcción identitaria de la sociedad y como un componente de desarrollo en una relación dialógica (2012) que incluye a los procesos sociales y culturales como un asunto de racionalización que interviene a la cultura y a los procesos creativos desde distintas áreas disciplinarias incluyendo al diseño. Por lo tanto, se considera que mediante el desarrollo de una metodología es posible contextualizar el problema, identificar los rasgos esenciales y hacerlos tangibles en la producción de objetos. Esta acción tiene la finalidad de atraer y despertar el interés de la comunidad y en consecuencia hará emerger el valor de su identidad sociocultural.

Para ello, se describen acercamientos teóricos para comprender las relaciones de estos con el diseño y la posibilidades que otorgan; por ejemplo, en el sector cultural la gestión implica una identificación de los factores tangibles e intangibles que permiten una clara descripción de los referentes de cultura de las regiones, identificándose como un enfoque estratégico para la valoración a través del patrimonio cultural y de las industrias creativas y culturales para el desarrollo de los diversos contextos sociales, tal como es descrito en la Agenda Urbana del 2016 por la UNESCO; reconociendo que la cultura y la diversidad cultural, además de ser fuente de enriquecimiento, debe ser tomada en cuenta para la promoción y la puesta en marcha de las nuevas modalidades de consumo y de producción para un uso responsable y sostenible de los recursos materiales e inmateriales, promoviendo el acceso a todos los bienes públicos que incluyen a los productos de diseño, contribuyendo al logro de una interacción social a través de estas expresiones creativas, para la cohesión social. (Naciones Unidas, 2017).

Considerando que, la investigación en el ámbito universitario desde la disciplina del diseño cuenta con herramientas de análisis para aportar significativamente en la puesta en valor de los objetos cotidianos desde la identificación de los referentes estético-formales

hasta el posicionamiento en el terreno de interacción, se propone una metodología de gestión cultural desde el diseño, que tenga como objetivo elaborar un plan estratégico en cuatro fases: conocer, analizar, planificar, controlar, difundir y poner en valor. Para lograrlo, es necesario conocer y comprender el fenómeno y la condición intrínseca del diseño como producto de cultura, analizar todas las implicaciones que tiene en el contexto para situarlo e identificar su influencia y los cambios culturales que ha generado, comprender las lógicas respecto al cómo ha interactuado en el contexto y la manera en la que lo ha hecho, las dinámicas de la comunidad, así como, los canales de participación.

Posteriormente, planificar sus procesos en la mediación y la toma de decisiones en la transformación de los proyectos de diseño y las actividades que se destinan a programar en el futuro lo que se deberá hacer con los bienes culturales. En consecuencia, desde la perspectiva creativa de los productos de la cultura material de los que el diseño se ocupa de la calidad de vida de los grupos sociales, se dirige la propuesta a la gestión que impulsa la creación y posicionamiento de dichos bienes en la sociedad; de ésta manera se podrán identificar los procesos de interacción, se adecuarán a la normatividad y se administrará la participación de los actores sociales y los mecanismos de control, para lograr con ello, la puesta de valor.

M3. GESTIÓN Y PRODUCCIÓN EN EL DISEÑO Y EL ARTE

Centro Estatal de Identificación Forense de San Luis Potosí:
Interdisciplina al servicio de la búsqueda de personas. Gutiérrez,
V. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

Diseño Biofílico en Hotelería. Uribio, M., Rodríguez, M. y Ferrero,
L. / Universidad Nacional de Tucumán

Diseño y producción a partir de los residuos en polvo de la
cantera. Rojas, D., Ávila, A. y González, J. / Universidad Autónoma
de San Luis Potosí

El diseño emocional en la creación de personajes de libros
infantiles. Guerrero, J. y Mínguez, H. / Universidad Autónoma de
Ciudad Juárez, Universitat Politècnica de València

El diseño participativo en la construcción de la ciudad. Aguilar, J.
y Muñiz, M. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

Gráfica popular mexicana: La rotulación como recurso publicita-
rio en Saltillo, Arteaga y Ramos Arizpe. Muñiz, J., Lucio, A. y
Valdez, M. / Universidad Autónoma de Coahuila

La arquitectura de los Centros de Justicia para las Mujeres en el
Estado de San Luis Potosí. Gutiérrez, V. / Universidad Autónoma
de San Luis Potosí

Las leyes de la Gestalt y su infralógica como herramienta de
creación de figuras de visualización de información. García-Her-
nandez, M. y Marín, M. / Universidad de Monterrey, Universidad
Autónoma Metropolitana

Localidad y diseño. El territorio y sus recursos como agentes para
el desarrollo de productos. Martínez, K., González, J. y González,
N. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

Mezclas de albañilería pre-dosificadas, una alternativa que
simplifica el diseño de ambientes interiores y la práctica cons-
tructiva en México. Estrada, M., Tovar, R. y Legorreta, L. / Servicios
Administrativos Calidra S.A. de C.V.

Centro Estatal de Identificación Forense de San Luis Potosí: Interdisciplina al servicio de la búsqueda de personas.

Victor Manuel Cutiérrez Sánchez
Universidad Autónoma de San Luis Potosí
México

El asunto de la búsqueda de personas, en gran medida por desaparición forzada, es un tema sensible por su gravedad en México y específicamente en el Estado de San Luis Potosí, y es por ello que la creación de políticas públicas para su consiguiente identificación por métodos científicos adquiere la mayor relevancia. Para ello, es necesaria la creación de un espacio interdisciplinario destinado a coordinar las acciones de búsqueda de personas desaparecidas, mediante la proximidad social con familiares y colectivos, para la implementación de metodología, técnicas, y herramientas de campo, para cumplir con la localización de personas, apoyándose en las ciencias forenses para implementar las políticas públicas de atención y prevención contra las desapariciones en el Estado. Para su operación, el Centro se integra de tres componentes: administrativo, científico y social. La premura de tiempo para la creación de este prototipo arquitectónico, provocó que contase con solamente dos semanas para el desarrollo del proyecto ejecutivo. En virtud de ello, se emprendió un proceso de diseño consistió en una metodología paralela, donde simultáneamente se fueron desarrollando los aspectos formales para el funcionamiento de un centro científico interdisciplinario con requerimientos técnicos muy específicos, en función de las seis disciplinas que confluyen en los protocolos de búsqueda e identificación de personas. Tales disciplinas forenses son: Medicina, Química, Antropología, Arqueología, Genética y Odontología.

Como resultado se llegó a un prototipo arquitectónico basado en las condiciones modulares técnico constructivas desarrolladas desde hace tiempo por el Instituto Estatal de Infraestructura Física Educativa (IEIFE). La planta arquitectónica baja contiene a cada uno de estos componentes, mientras que la planta alta se destina a actividades que requieren de mayor privacidad. El concepto del edificio está basado en la creación de seis «contenedores» alargados, destinados cada uno a albergar un laboratorio especializado para cada una de las ciencias forenses que confluyen y colaboran en la identificación forense de personas. Estos contenedores de espacio, de longitud variable pero de un ancho fijo a 3.80 metros, se posan alternadamente sobre un nivel base curvo, integrado a una plaza de acceso, que recibe de manera protectora a sus usuarios. En la parte superior, los seis contenedores albergan a cada una de las seis disciplinas forenses que coadyuvan en la investigación para búsqueda de personas, y entre ellos se crean los espacios necesarios para la iluminación y ventilación naturales, tanto en planta baja como en primer nivel. El

Centro se integra a un plan maestro de conjunto consolidado de instituciones enfocadas a la seguridad pública y el acceso a la justicia, así como a un sistema de espacios peatonales y estacionamientos que privilegian a los usuarios de estos edificios y plazas públicos. Dentro de los principales resultados de este proceso de diseño, se encuentra el planteamiento de un prototipo arquitectónico ex profeso de complejidad funcional, derivado de las actividades científicas que alberga, a partir de un sistema constructivo modular probado por mucho tiempo en la construcción de espacios educativos, pero nunca de la manera en que lo plantea este proyecto arquitectónico, que cuenta ya con la primera etapa construida.

Diseño Biofílico en Hotelería.

María Alejandra Uribio, Myriam Teresa Rodríguez, Liliana Ferrero
Universidad Nacional de Tucumán
Argentina

La sociedad en el devenir de los años y en pro de mejorar las condiciones de vida para satisfacer sus necesidades de alimentación, salud, educación, recreación, etc. desarrollo importantes avances científicos y tecnológicos. Uno de los componentes notable fue el ritmo acelerado de los avances que han contribuido a mejorar el nivel de vida, sin embargo, este ritmo acelerado ha provocado la desconexión con la naturaleza y el sentido mismo de la vida.

La llegada de la pandemia generó planteos sobre las formas y maneras de vivir de compartir y disfrutar. Sobre estos cuestionamientos se plantean nuevas formas de concebir los espacios. Por ello el diseño biofílico busca reconectar al hombre con la naturaleza a través de la vegetación, vistas a paisajes, agua, luz natural, diversidad en materiales, texturas y otras experiencias del mundo natural en el entorno construido moderno. Asimismo, los terminos diseño circular y sustentabilidad están vinculados y forman parte de un todo en pro del bienestar del ser humano y el cuidado del medio ambiente.

Así lo expresa Kellert, S. (2005) lograr un diseño ambiental restaurativo que incorpore los objetivos complementarios de minimizar el daño y el deterioro de los sistemas naturales y la salud humana, así como enriquecer el cuerpo humano, la mente y el espíritu fomentado experiencias positivas de la naturaleza en el entorno construido. En este trabajo se exponen resultados preliminares de relevamientos y análisis que se llevaron a cabo en los Municipios de Cádiz y Granada al sur de España y que se encuadra dentro del proyecto de investigación PIUNT B-607: "Arquitectura y Contexto. El Aprendizaje del Proyecto Arquitectónico entre lo Global y lo Local".

El objetivo del presente estudio es analizar las estrategias de diseño biofílico utilizadas por los hoteles y la nueva tendencia glamping en todo el mundo con el fin de indagar sobre las ventajas y desventajas que presentan los mismos. Por ello la presente investigación es de carácter cualitativo. En ella se consideró la caracterización tipológica de los hoteles, sus servicios, la relación con el entorno inmediato, usos y apropiación que realizan los usuarios de los espacios. El análisis fue realizado sobre la interpretación de datos obtenidos a través de encuestas efectuadas a los usuarios de dos hoteles La Donaira y San Francisco ubicados en los municipios de Cádiz y Granada al sur de España. Buscando evaluar subjetivamente la percepción que tienen los interesados en este tipo de hoteles.

Si bien se realizaron estudios y relevamientos de datos que permitieron evaluar la tipología, servicios, relación entorno inmediato, usos que tienen los usuarios de los respectivos hoteles, este trabajo focaliza su atención en las percepciones sensoriales en referencia a la naturaleza. Se administraron 25 encuestas a las personas del Cortijo La Donaira de las cuales 19 fueron contestadas por mujeres y 6 por varones. En el Parador san Francisco contestaron 15 mujeres y 10 varones con rangos de edad comprendidas entre los 18 y 70 años. Cabe aclarar que, el 60% son mayores de 45 años y el 40% restante tienen menos edad que la anteriormente indicada. Además, un 60% de las personas encuestadas trabaja, el 28% es jubilado y un 12% estudia.

En conclusión, la comparación de los datos obtenidos mediante las encuestas administradas en ambos hoteles de las localidades estudiadas, determinan que la percepción sensorial con respecto a la naturaleza es óptima, que les permite una estadía confortable y tranquila con los recursos, usos y tipología que presentan estas nuevas tendencias.

Diseño y producción a partir de los residuos en polvo de la cantera.

Dayze Rojas Cuevas, Ana Margarita Ávila Ochoa
Universidad Autónoma de San Luis Potosí
México

Al desarrollar proyectos de intervención, vinculados a comunidades que manifiestan distintas necesidades de tipo productivo, se espera que al final del proyecto se logre una transferencia del conocimiento. En este caso un conocimiento asociado a la capacidad de proponer productos que aprovechen los recursos, saberes y técnicas del lugar.

En particular este proyecto se sitúa en la comunidad de Escalerillas, ejido conurbado a la ciudad de San Luis Potosí, cuya población tiene como principal y tradicional oficio el de maestro labrador de cantera. En este poblado cercano a la ciudad y desprovisto a la vez de los principales servicios urbanos, se estableció un vínculo entre la Facultad del Hábitat con el Instituto de la Cantera y los maestros artesanos que se congregan ahí para recibir diferentes tipos de apoyos gubernamentales.

El proyecto de intervención parte del problema de la merma de la toba de la cantera. Obtener el material de cantera es cada vez más costoso, sobre todo en este ejido porque se realiza con procesos manuales. Además, realizar con este material productos tales como esculturas, remates, balaustradas, fuentes labradas implica generar residuos. De manera tal, que siempre quedarán restos mas o menos grandes de este material. ¿Qué se puede realizar con las mermas de este tipo de material para mantener su valor?. A partir de esta pregunta, que se plantea al establecer el contacto con los diferentes maestros artesanos, se determinó un método de intervención que contempló como principales etapas: obtener un diagnóstico de la situación socio-cultural, técnica, ambiental, económica y de mercado, para después identificar premisas o limitantes que permitieron establecer una estrategia de participación en la gestión y propuesta de diseño de nuevos productos. Al contar con diversas propuestas se pasó a explorar y valorar la viabilidad, en esta etapa la colaboración de los artesanos fue fundamental y siempre presentó consideraciones que regresaron a la verificación de las premisas del diseño. Finalmente se pasó a una etapa de factibilidad, donde se profundizó en la solución técnica y productiva del diseño seleccionado.

El proceso metodológico demostró dos momentos que requirieron de ajustes en los alcances previstos en el proyecto. Cuando se determinaron junto con los artesanos las premisas del diseño, es decir aquello que, si se podía hacer, aquello que se debería hacer y aquello que el mercado esperaba utilizar. Y el segundo momento cuando uno de los

maestros artesanos decidió experimentar con nuevos procesos para el aprovechamiento del material, es decir, se movió de la propuesta tradicional. Por lo tanto, el camino que llevó este proyecto, muestra que, el propósito de transferir conocimiento, no es un acto que se dé al final del proyecto, es y forma parte de la propia dinámica conforme va creciendo o es más significativa la participación.

El resultado es un nuevo producto utilitario de recuperación de polvo de cantera, bajo un proceso productivo por moldeo, que tiene como innovación el conocimiento de su entorno, es decir de sus bancos de cantera y de las cualidades de sus materiales para lograr la formula requerida que le brinda una consistencia y apariencia propia, pero además acorde a la intención identitaria y simbólica del utensilio diseñado.

El diseño emocional en la creación de personajes de libros infantiles.

Jesús Alberto Guerrero Villalba, Hortensia Mínguez García
 Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, Universitat Politècnica de València
 México

La investigación “El diseño emocional en la creación de personajes de libros infantiles” nació del objetivo de poner en práctica el concepto de Diseño emocional de Donald Norman (2004), al diseño de personajes en el campo de la ilustración de cuentos infantiles.

Bajo esta premisa, se construye un marco teórico triangulando autores como el ya citado Norman, además de Ramón Ortega (2014) y otros autores como Eva Heller (2012). Específicamente, Norman ayudó a centrarse en el concepto del diseño emocional, definido por él mismo, como aquel que hace énfasis en el estudio a priori de las sensaciones para tomarlas como estatus quo para generar procesos de atracción o desprecio frente a algo por parte del usuario. Cuando se diseña un personaje, se debe tomar en cuenta el papel que protagoniza en una determinada historia y las características que le da el autor, y migrar dichos elementos descriptivos a un medio visual. También se toma en cuenta cómo utilizar la psicología del color (Heller, 2012) y aplicarlo al diseño de personajes en los cuentos infantiles.

Así, una vez establecido el marco teórico principal de la investigación, se plantea lo siguiente. Cuando se diseñan personajes, sobre todo en la literatura infantil, se parte del valor icónico que se ha ido transmitiendo generación tras generación hacia ciertos estereotipos. Entonces se comprende cómo se ve la bruja del cuento, los colores con los que se representa su maldad, su estructura física, las expresiones y manierismos. Cuando un niño ve este tipo de imágenes dentro de un cuento, fácilmente puede reconocer quién es el villano o el héroe de la historia. Sin embargo, es en las sutilezas donde se determina la personalidad específica de cada personaje. Por ejemplo, al crear un niño, éste puede cambiar en su presentación visual según la ideología del autor: puede verse de tal manera que sea un héroe intrépido y listo para la acción como Peter Pan, o un niño serio e inteligente que prefiere prevenirse antes de actuar como es Juan de la misma historia. Los dos personajes representan a un niño, pero difieren en cuanto a su forma de ser y es aquí, donde el ilustrador crea un diseño que vaya acorde a la ideología que impulsó el autor al escribir la historia. Pero, ¿cómo hacer esto? ¿Qué herramientas pueden utilizar los ilustradores desde la perspectiva del diseño emocional que ayude a diseñar los personajes?

En términos metodológicos, se desarrolla una cartografía que triangulará el nombre y la representación visual de 8 personajes, con una serie de descriptores emocionales. Para ello, se tomará como fuente de inspiración a los diferentes personajes del cuento infantil el mago de oz, y con la ayuda de un grupo de 11 personas seleccionadas aleatoriamente, se identificarán palabras que relacionan cada personaje y posteriormente, se hace una muestra de color para ver sus características y percibir su manera de ser. El resultado fue aplicar dicha cartografía como herramienta para el rediseño de los 8 personajes del cuento del mago de Oz.

En conclusión, es importante recalcar que el diseño de personajes infantiles, supone un complejo proceso de trabajo. El ilustrador no solo tiene que saber la historia que ilustra y con qué elementos gráficos y técnicas, los va a abordar. Debe hacer un estudio a priori, para que el lector pueda rápidamente relacionar la imagen del personaje con las características que se le presentan dentro de la historia y así generar, diseños emocionales con los que las personas puedan relacionarse empáticamente a la par que, comprenda mejor la relación que se tiene entre el mismo diseño y su valor emocional.

El diseño participativo en la construcción de la ciudad.

Juan Carlos Aguilar Aguilar, María Guadalupe Muñiz Sánchez
Universidad Autónoma de San Luis Potosí
México

El presente trabajo presenta una reflexión sobre la importancia que de manera ingénita adquiere la participación social como factor de incidencia en el éxito de los proyectos de diseño y construcción inherentes a la transformación de la ciudad, ejercicio que regularmente recae en el campo de las decisiones del ámbito público, observando que en frecuentes ocasiones este tipo de proyectos responden más a decisiones político-económicas particulares que a satisfacer las verdaderas necesidades de la población, la cual con relativa frecuencia es excluida de los planes y diseño de los proyectos llevados a cabo por la administración pública.

Con base a lo anteriormente mencionado, adquiere una importancia fundamental el poder involucrar a la población a la que se pretende beneficiar con la realización de los diversos proyectos urbanos, en el diseño y planeación de los mismos, mediante la implementación de estrategias de integración social, sistémica e interdisciplinaria que conlleven a la apropiación de la obra por parte de la comunidad a la cual esta se encuentre dirigida.

La idea principal propone la necesidad de sensibilizar a los diferentes actores que participan en el diseño de la ciudad, como es el caso de los profesionistas que intervienen en la transformación del hábitat humano, (arquitectos, ingenieros, urbanistas, edificadores, etc.), así como a quienes toman las decisiones políticas, para entender la importancia de involucrar a la sociedad en el diseño, planeación y desarrollo de este tipo de proyectos públicos, a través de la implementación de estrategias metodológicas que permitan la participación social activa de la población a través de un ejercicio interdisciplinario basado en una visión sistémica en el cual se deberá buscar integrar las diversas opiniones, haciendo conciencia en todos los actores involucrados que son un factor esencial en la definición y materialización de estos proyectos, lo cual permitirá realizar obras que sean percibidas como propias por la población beneficiada, con lo que se podrá garantizar que la inversión implementada, sea ampliamente aprovechada a través de una vida útil más prolongada en comparación de aquellos trabajos que son solo determinados unilateralmente por las autoridades gubernamentales.

Esta postura se ha convertido en objeto de estudio en las actuales discusiones sobre los procesos de diseño urbano, como es el caso de la urbanista Macarena Egil cuando señala que:

“... La participación de la sociedad en los procesos de construcción de la ciudad o desarrollo urbano es fundamental para que este se lleve a cabo de manera óptima y en ocasiones, más importante aún, es el enfoque que nos revela que la sociedad es la materia prima” (Egil, M., 2017, p. 93)

En este sentido, se establece que el trabajo en conjunto de las autoridades, profesionistas y la sociedad en general, genera impactos positivos en la manera que se diseña, se crea y se vive la ciudad, ya que no solo se consideran los intereses de los funcionarios públicos que se encuentran al frente del estado, sino que también se atienden las necesidades reales que son parte del bienestar social y que se pueden solucionar en forma colectiva, ¿Quién más que los propios colonos que conocen perfectamente el lugar en el que se desenvuelven día con día?, ellos son el aporte importante que todo proyecto debe tomar en cuenta para alcanzar el éxito, ya que conocen perfectamente las condiciones del lugar, sus características, su comportamiento, etc., por lo que saben muy bien cuáles son las carencias y los problemas reales que tendrían que atenderse.

Bajo este contexto, el presente trabajo pretende abonar puntos de reflexión teórica al análisis de criterios y condiciones sociales con el fin de fundamentar decisiones de diseño urbano adecuadas a nuestros tiempos.

Gráfica popular mexicana: La rotulación como recurso publicitario en Saltillo, Arteaga y Ramos Arizpe.

José Angel Muñiz Flores, Arianna Lucio Vanegas, María del Socorro Gabriela Valdez Borroel. Universidad Autónoma de Coahuila
México

Objetivos: · Mostrar la influencia actual del rótulo como herramienta publicitaria en la zona urbana de Saltillo, Arteaga y Ramos Arizpe

- Demostrar la utilidad del rótulo como elemento gráfico conformador del paisaje
- Documentar y mapear los rótulos por zonas de los tres municipios

De acuerdo al planteamiento del arquitecto Kevin Lynch (Lynch, 2008) en el cual menciona que la imagen ambiental de la ciudad posee tres componentes básicos: identidad, estructura y significado y la describe como el resultado de la superposición de muchas imágenes individuales, pero que las imágenes colectivas son necesarias para que el individuo pueda desenvolverse adecuadamente dentro de su ambiente y para que coopere con sus conciudadanos.

Juan Costa (2003), dice que “El entorno urbano y arquitectónico es, de hecho, un continuo escenario de actos, paisajes de acciones, escenarios de vida y de relaciones donde los mensajes y los signos les dan significado y sentido de identidad, y agregan valores funcionales, utilitarios y estéticos”.

María Luisa Cárdenas (2009) menciona “El oficio del rotulista es como el del artesano: se aprende con los años, se practica con amor y se vuelve una parte indispensable de la vida. Por eso los rotulistas y los artesanos buscan encontrar sus técnicas personales, echar raíces y envejecer en sus respectivas disciplinas”.

A pesar de ser considerado un arte efímero y espontáneo, que es plasmado con colores vivos en las fachadas, donde su única intención es atraer el ojo de las personas que circulan por las calles con fines económicos, también es reconocerse las expresiones artísticas que quedan al descubierto y que son realizadas por desconocidos, quienes con los encargos de los propietarios de los establecimientos y empresarios de la localidad, ven la oportunidad de mostrar su talento creativo.

Al observar los rótulos, se puede apreciar la verdadera riqueza de los significados en los mensajes que son proyectados para las personas que habitan en la ciudad donde se en-

cuentran plasmados, demostrando la cultura visual y manejo de los iconos y textos en su concepción para que puedan ser comprendidos.

Los usos y costumbres en utilizar las mismas imágenes conceptuales para designar ciertos servicios o lugares nos llevan a pensar en la existencia de un lenguaje visual convencional en la elaboración de este tipo de rótulos. Como es el caso de la imagen de la llave para indicar una cerrajería o tijeras para una barbería. Todo este tipo de imágenes y objetos conceptuales forman parte de un lenguaje convencional, que a lo largo de los años se ha venido desarrollando para indicar un servicio, establecimiento o incluso para publicitar un evento masivo como los bailes con grupos populares y hasta la candidatura de un puesto político facilitando la comprensión del mensaje aún por personas analfabetas. En otros casos, se valen de la retórica visual al personificar un objeto o animal como parte del mensaje para resaltar ciertas características del sitio o el servicio.

La arquitectura de los Centros de Justicia para las Mujeres en el Estado de San Luis Potosí.

Victor Manuel Gutiérrez Sánchez
Universidad Autónoma de San Luis Potosí
México

Con el objetivo de crear un prototipo arquitectónico capaz de ser replicado en las diversas condiciones geográficas de las diferentes regiones del Estado de San Luis Potosí, se creó un procedimiento para el proyecto arquitectónico bioclimático del Centro de Justicia para las Mujeres de las ciudades de Matehuala y San Luis Potosí, con el cual se buscó crear un método de proyección arquitectónica bioclimática, basada en estancias institucionales y un riguroso procedimiento de diagramación y programación arquitectónicas. A partir de una idea rectora, que en el proyecto previo fue el “abrazo arquitectónico”, el cual marcó el rumbo de la composición formal y funcional del edificio. En estos proyectos, la idea que rigió el proceso fue el de una idea congruente con el acercamiento de la institución con la ciudadanía.

Esta noción, además de la pertinencia simbólica, nos representó una estrategia adecuada para la integración del edificio a la topografía del terreno. Como resultado, se tiene un concepto funcional, formal, espacial y técnico. Funcionalmente, el centro está organizado en dos alas, una que concentra los servicios de primera atención, y otra que alberga los servicios de seguimiento en la atención a las usuarias. Ambas alas están articuladas e integradas por el Centro de Empoderamiento, que en la nueva generación de centros adquiere un lugar predominante, de acuerdo con el Modelo Nacional, que denomina Centros de Empoderamiento y Justicia para las Mujeres de nueva generación. Espacialmente, el centro se organiza en un patio central, así como patios interiores y apertura al perímetro interior y exterior, que ayudan a iluminar y climatizar naturalmente los espacios exteriores.

Prácticamente todos los espacios cuentan con este sentido de climatización pasiva, excepto los que por sus requerimientos, se deben encontrar aislados, como áreas de coordinación de la seguridad, celdas, cámara de Gessel, SITE, sala de juicios orales y testigos protegidos. Formalmente, se manejó un lenguaje de formas ortogonales, pero con diferentes alturas y retranqueos en planta, que le permiten al edificio autogenerarse sombras, de acuerdo a recomendaciones bioclimáticas del modelo nacional. Los elementos jerárquicos fueron enfatizados por medio de la altura, como en el caso del acceso, el elemento más alto, y otros de altura intermedia, como el Centro de Empoderamiento, Guardería y Sala de Juicios Orales.

Otro criterio de énfasis fue dado por el acabado pétreo, que se otorgó al vestíbulo de acceso y la oficina de la titular. Estructuralmente, el centro fue construido mediante un sistema híbrido, ya que contempló la edificación convencional de muros de carga, coincidentes en ambos niveles e integrados por castillos, trabes y muros de block de concreto hueco, por un lado, y estructura metálica y muros divisorios prefabricados, por el otro, en los elementos de mayor altura. Estructuras metálicas independientes soportan los cuerpos de escaleras y elevadores a ambos lados del patio, así como el acceso a la terraza jardín y azoteas, respectivamente.

El Centro de Justicia para las Mujeres fue concebido como un espacio integral para la política pública de protección de los derechos de las mujeres a una vida libre de violencia, lo cual se reforzó con la colaboración de tres diferentes artistas que en respectivos murales, plasmaron el sentido y la razón de ser del centro, buscando que las usuarias encuentren dignamente la asistencia médica, psicológica, social, legal y financiera a una situación sensible, en las mejores condiciones posibles.

Las leyes de la Gestalt y su infralógica como herramienta de creación de figuras de visualización de información.

Mariel García-Hernandez, Marco Antonio Marín Álvarez
Universidad de Monterrey, Universidad Autónoma Metropolitana
México

Las figuras de visualización de información son representaciones visuales las cuales codifican información a través de elementos gráfico. Dichas estructuras tienen como objetivo transformar referentes complejos a información sencilla y fácil de comprender. Estas figuras de visualización de información involucran un proceso cognitivo, en el cual, a través del análisis y decodificación permite al lector comprenderla, donde dicha información es contextualizada dentro de un marco conceptual, en donde, el significado es construido por el mismo lector. Estos artefactos de diseño son creados, por lo general, con base a las necesidades de codificación de los datos, sin embargo, se omite la creación de estas figuras con base en una construcción intencional en la buena forma, es decir; que sea estructurada, organizada y que denote de una manera clara y puntual el objetivo de comunicación para el cual fue creada.

Por ello, el presente trabajo de investigación tuvo como objetivo el plantear la conceptualización y creación de figuras de visualización de información con base a la implementación de las leyes de la Gestalt y su infralógica, buscando que dichas figuras respondan a la organización, estructura y la manera con la que la mente humana percibe la forma. Las leyes de la Gestalt y su infralógica abordan la construcción de la buena forma, como mencionamos anteriormente, figuras que sean estructuradas, organizadas y donde se denote de manera clara su objetivo de comunicación. Dichas leyes y su infralógica proponen una serie de principios que describen la forma en cómo detectamos patrones y cómo se integran las unidades individuales en una percepción coherente, por otra parte, la infralógica de las leyes de la Gestalt, son las operaciones infralógicas como un conjunto de estructuras exactamente isomorfas a las precedentes, salvo que se infieren a objetos continuos y se fundan en las aproximaciones y las separaciones. Se construyen sincrónicamente y se refieren a las operaciones espaciales, temporales y cinemáticas. Es por esto que es viable que estas premisas puedan usarse como principios de diseño de visualización de información para mejorar el descubrimiento de patrones y las inferencias perceptivas contenidas entre las figuras desarrolladas.

Para esto, se realizó una revisión literaria, tomando como base la teoría del esquematismo de Joan Costa, posteriormente, se ejemplificaron dichas premisas de la Gestalt y su infralógica con figuras de visualización que ya existían.

Para poder comprobar la hipótesis de este trabajo de investigación se implementó una prueba A/B y un cuestionario de PSSUQ a un grupo de usuarios de una edad comprendida entre 18 y 35 años, que eran estudiantes o egresados de carreras de diseño o afines, radicando en los estados de Guadalajara, Puebla, Monterrey y la ciudad de México, a dicho grupo de usuarios se le mostró visualizaciones creadas con base a esta postura y otras en donde no se tomaban en consideración para su diseño dichas leyes. En este instrumento se les preguntó cuál de las figuras de visualización de información dentro de la prueba A/B percibía de una manera más ordenada, con más estructura y donde fuera denotado el objetivo de comunicación para el cuál fue creada la visualización.

Con base a este experimento, se concluyó que el concebir este tipo de artefactos de diseño desde el uso y aplicación de las leyes de la Gestalt y su infralógica, las visualizaciones son percibidas de una forma más ordenada, estructurada y con un objetivo de comunicación más claro y puntual.

Localidad y diseño. El territorio y sus recursos como agentes para el desarrollo de productos.

Karla Sofía Martínez Álvarez, José Luis González Cabrero
Universidad Autónoma de San Luis Potosí
México

La innovación en el área del diseño se presenta de manera frecuente como un objetivo irrenunciable. Innovar, como proceso, se define como agregar y aplicar factores nuevos (ideas, servicios, prácticas) para tener “nuevos” resultados e incrementar la productividad y la competitividad. Este proceso, sobre todo en el diseño, se interpreta frecuentemente de manera abrupta y revolucionaria, pero ¿acaso nuestra innovación colectiva en el diseño está cambiando el mundo? ¿estos cambios radicales son mejores que cambios paulatinos o que no innovar en absoluto?

Este trabajo mapea una colaboración entre diseñadores industriales y el Instituto de la Cantera en la comunidad de Escalerillas, dedicado a la transformación de la cantera en San Luis Potosí. El modelo productivo del Instituto de la Cantera está basado en saberes locales y en proporcionar la infraestructura para que los artesanos puedan desempeñar su oficio, el cuál es cada vez más complejo de realizar debido al alto costo de la maquinaria, a la complejidad en la extracción de la materia prima y al poco valor percibido del oficio por los usuarios finales.

En vez de concebir el rango de injerencia del diseño industrial a través de un proceso de innovación disruptiva, partiendo de romper con lo establecido y proponiendo nuevos productos y/o procesos para resolver los problemas existentes, la metodología de desarrollo de nuevos productos se focalizó en reconocer y valorar el territorio y sus recursos para replantear los problemas y diseñar en conjunto con los principales entes involucrados el marco de acción de los proyectos.

Los resultados de dicho acercamiento situaron tanto a diseñadores como canteros en un escenario de colaboración y diseño participativo. La valorización del territorio y los saberes con los que la comunidad cuenta, permitieron explorar ideas en torno al aprovechamiento de la materia prima extraída, valorando también tanto los recursos para su extracción como la piedra en sí, trabajando con residuos y merma en nuevos productos y diversificando su modelo productivo.

Para las y los diseñadores industriales el componente estético de la Cantera ayudó a definir nuevas tipologías de productos como mobiliario auxiliar y elementos de iluminación

que se enriquecen a nivel expresivo gracias al material pétreo, a su vez, para los canteros resultó innovador el proceso de recuperación de pedazos de cantera gracias a plantillas, moldes y patrones desarrollados por los diseñadores industriales, sistematizando la recuperación y revalorizando los residuos de su proceso como una nueva materia prima para nuevos productos.

Este proceso de colaboración fue posible gracias al continuo ajuste en la concepción de ideas convencionales en torno a modelos productivos, saberes, costumbres y conocimiento empírico por parte de los canteros de la comunidad y de un trabajo colaborativo en el desarrollo de productos de diseño, utilizando la cantera como material principal, desencadenando en productos innovadores.

La localidad se convirtió en un marco de referencia en procesos de innovación con el fin de poder generar propuestas de diseño comprometidas con un territorio y una trayectoria cultural, como es el caso del grupo social que propició y participó en el proyecto.

Mezclas de albañilería pre-dosificadas, una alternativa que simplifica el diseño de ambientes interiores y la práctica constructiva en México.

Miguel Estrada Tristán, Rosario Tovar Alcázar, Luis Legorreta Hernández
Servicios Administrativos Calidra S.A. de C.V.
México

El estudio de las mezclas de albañilería pre-dosificadas tiene como objetivo, determinar que son una alternativa viable para el diseño y acondicionamiento de espacios interiores. Las mezclas de albañilería son la combinación de materiales ligantes, agregados pétreos y agua, esta última, permite la reacción física y química entre ellos, gracias a que se hace un diseño específico de los componentes y sus proporciones; dependiendo de la función que la mezcla vaya a cumplir y del clima, en donde se vaya a realizar la construcción.

La forma habitual de realizar estas mezclas es in situ, es decir, al pie del elemento constructivo, con la intención de que la mezcla no pierda humedad y con ello, la consistencia idónea de aplicación. Sin embargo, existe la opción de que estas mezclas se formulen y dosifiquen -previamente- en instalaciones industriales, aptas para tal fin; garantizando homogeneidad y alta eficiencia en los resultados, gracias a que de forma eventual, consideran aditivos.

Las mezclas secas o “listas” para usar, tuvieron su origen en Europa en la década de los 50 y revolucionaron la práctica constructiva. Por ser la postguerra, una época en la que se dieron, no sólo un déficit de mano de obra, sino también, una compleja logística de abastecimiento.

En diversos países, este tipo de mezclas, ha ido sumando simpatizantes, ya que en el ámbito constructivo se han identificado ciertos beneficios entre los que se destacan: la versatilidad en su uso, la disminución del desperdicio de los materiales involucrados, así como un menor esfuerzo y mayor rapidez en la aplicación. También, el traslado es un tema que se considera solucionado, al igual que la limpieza del sitio de trabajo.

Lo que la industria calera demuestra en este estudio, gracias al monitoreo de proyectos, es que la modernización de las mezclas de albañilería permite diversificar y simplificar su uso, lo mismo para elementos estructurales, que para una amplia gama de recubrimientos de superficies.

En el caso particular de México, se ha incursionado en la innovación de productos adaptables, tanto en el aspecto técnico, como en el económico y ambiental; priorizando siempre la preservación del entorno natural. Lo anterior, derivado de la escasez de mano de obra disponible y calificada para la realización de trabajos que demandan de cierta experiencia o precisión. Incluso, el incremento sustancial en el precio de los principales insumos de la construcción y el robustecimiento de la normatividad aplicable en materia de Sustentabilidad, han originado que las características de la construcción en el país, sean distintas a las que se tenían antes del 2019.

La crisis sanitaria que comenzó ese mismo año, ha motivado a que varios sectores industriales, pongan atención en temas que se vinculan con la salud, pero al mismo tiempo con el bienestar social; buscando garantizar que las personas permanezcan en espacios interiores, en donde los materiales predominantes, cumplan con las normas nacionales o estándares internacionales de construcción y brinden la posibilidad de mejorar las condiciones de vida, de una forma inmediata o a través de una exposición prolongada.

La tendencia actual, es cuidar del ambiente interior, tanto o más que del exterior, lo que se consigue mediante una práctica constructiva basada en la investigación y generación de una conciencia colectiva para diseñar los espacios, al mismo tiempo que se propone el uso racional de los recursos. Las mezclas listas, son un sistema tecnificado que contribuye a que el diseño y la construcción antepongan el desempeño de los materiales a lo largo de su tiempo de vida útil. Tal como se puede apreciar en la correlación de factores físico-químicos y el análisis comparativo de resultados, entre el sistema tradicional y el -brevemente- descrito.

MESA 4. NUEVAS TENDENCIAS EN EL ARTE Y EL DISEÑO

Aplicación del proceso de design thinking en la identificación de necesidades de cuidado de las personas mayores. Hernández, Y., Galindo, R. y Hernández, Y. / Universidad Autónoma del Estado de México

Arte generativo en la era de la block-chain. Diseñando «Catharsis». Lanza, D. / Universidad Complutense de Madrid

Diseño paramétrico desde los sistemas complejos adaptativos. Guerrero, M. y Mancilla, E. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

El diseño del entorno físico de trabajo. instrumento estratégico de la Cultura Organizacional. Ramírez, G., De La Barrera, M., y García, A. / Universidad Autónoma de Aguascalientes

La construcción del imaginario en la fotografía potosina de autor a partir del 2010. Meneses, J. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

La evolución del juguete bootleg desde la posmodernidad. Barbosa, Y. y Mancilla, G. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

Lumbung como paradigma para el arte-diseño. Morales, M. / Universidad Autónoma Metropolitana

Mega tendencias: Globalización en el diseño. Mancilla, E. y Guerrero, M. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

NFTs: Una nueva narrativa del arte en la era digital. Mateos, M. y Herrera, L. / Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

Open Data en IoT (Internet de las Cosas). Repositorios y aplicaciones. Análisis comparativo de proyectos artísticos y de diseño. Cuevas, M. / Universidad Complutense de Madrid

Aplicación del proceso de design thinking en la identificación de necesidades de cuidado de las personas mayores.

Yissel Hernández Romero, Raúl Vicente Galindo Sosa, Yasmín Hernández Romero
Universidad Autónoma del Estado de México
México

El propósito de esta ponencia es exponer los resultados parciales de una investigación más amplia que busca desarrollar indicadores en lo que se ha denominado, en el proyecto, Conjuntos Urbanos cuidadores. De esta forma, se presentan los resultados de un ejercicio académico cuyo objetivo fue aplicar el proceso de Design Thinking (DT) en la identificación de las necesidades de cuidado que tienen los adultos mayores y que será utilizado como parte de las herramientas para la realización del proyecto antes mencionado.

Aun y cuando las necesidades de cuidado se presentan en todas las etapas del ciclo de vida, en este ejercicio académico se ha querido dar centralidad a las personas mayores debido al proceso de envejecimiento poblacional que se presenta a escala mundial. Este proceso de envejecimiento plantea nuevas exigencias de atención, cuidado y reconocimiento de derechos de este grupo de personas. Al presentar necesidades en todos los órdenes de lo social, se ha delimitado la aplicación del DT al espacio residencial, esto es, la vivienda y su entorno inmediato, al constituir uno de los principales espacios de interacción en esta etapa del ciclo de vida, y que influye en la forma de envejecer.

Si bien existen directrices internacionales que inciden en las leyes, políticas y programas nacionales dirigidos a este ámbito, sigue siendo una tarea inconclusa, que en ocasiones se queda solo en el plano normativo. En la academia, el estudio de la relación entre envejecimiento y entorno urbano está cobrando fuerza desde disciplinas como el diseño, el urbanismo, la arquitectura, la geografía, la antropología y la sociología.

El desarrollo del ejercicio se basó en el uso de herramientas propias del DT que permitieron una exploración amplia. La primera herramienta utilizada fue el Enunciado de retos, en la cual mediante el disparador “¿Cómo podríamos...?” se planteó hacia dónde se dirigiría la exploración. Después se utilizó la técnica de Scan Cards en combinación con la técnica de Tendencias Dominantes, que permitieron explorar otros aspectos que lograron ampliar la visión acerca de la vida cotidiana de las personas mayores.

Posteriormente se utilizó la técnica de Entendimiento profundo para resumir los hallazgos y los temas pendientes por explorar. Enseguida se aplicó el Mapeo de usuarios / stakeholders para definir a quiénes se tendrían que entrevistar para recuperar información significativa. A continuación, se llevaron a cabo entrevistas con diferentes tipos de usuario y stakeholders, documentando las observaciones más relevantes.

Arte generativo en la era de la block-chain.

Diseñando «Catharsis».

Darío Lanza Vidal
Universidad Complutense de Madrid
España

Tras décadas de ocupar un espacio relativamente marginal, el arte generativo está despertando en estos momentos, gracias a la tecnología block-chain, un interés inédito hasta la fecha, habilitando espacio para una comunidad cada vez mayor de creativos y coleccionistas, y generando un considerable volumen económico beneficioso para todas las partes.

El arte generativo emplea la programación de código para generar las obras, trasladando al artista a un espacio de creación intermedio entre el trabajo del programador y el del diseñador. El contexto más exigente para un proyecto generativo es lo que se conoce hoy como «long-form», término que describe a los proyectos de grandes dimensiones en los que el algoritmo debe ser capaz de generar un gran número de obras, entre 500 y 1000, coherentes en cuanto a estética, concepto y temática, pero al mismo tiempo suficientemente diferentes entre sí, incorporando la mayor variabilidad posible e, idealmente, contemplando la aparición ocasional de singularidades o rarezas. Ello sitúa una enorme exigencia en cuanto a la concepción y desarrollo del algoritmo generativo, que el artista long-form debe contemplar.

A raíz de estas ideas, esta ponencia presenta el proceso de diseño y creación de mi proyecto long-form «Catharsis», desde su génesis conceptual, los retos e innovaciones que plantea, hasta su exitoso lanzamiento el pasado mes de septiembre.

Inspirado en la pasión y energía del expresionismo abstracto, una innovación que quería plantear con «Catharsis» era que cada una de las 999 obras tuvieran un título individual, no únicamente un número de serie. Para ello seleccioné las 999 piezas jazz más relevantes de la historia y logré vincularlas a cada obra generada, constituyendo la primera vez que un proyecto generativo proporciona títulos a sus obras. Estos títulos permiten una relación mucho más cercana entre el espectador y la obra.

Otra innovación que propone «Catharsis» es la noción de código evolutivo. En lugar de mantener las mismas características a lo largo de toda la serie, concebí el código como un algoritmo evolutivo, logrando que la intensidad y energía en las obras se incrementase progresivamente cada vez que el código se ejecuta. Las paletas de color van evolucionan-

do, algunas rarezas desaparecen y surgen otras nuevas, desde un tímido comienzo hasta un explosivo gran final. Esto convierte a la colección en una obra en sí misma, conceptualizando cada pieza individual como los pasos sucesivos de intensidad creciente en un episodio catártico de liberación creativa.

La tercera innovación que propone este proyecto es la idea de «long-structure», un paso adelante en la noción de long-form. En base a esta nueva idea, quise que la pintura derramada en una obra se prolongase e invadiese el siguiente lienzo, y de este al siguiente, habilitando la posibilidad de concatenar varias obras para configurar dípticos o trípticos. De hecho toda la colección se concibe así como un inmenso políptico. A partir de los postulados del long-form, no sólo se plantea aquí una enorme cantidad de obras con suficiente variabilidad entre ellas, sino que cada obra toma consciencia de la posición que ocupa en la serie, permitiendo evolución y continuidad, lo que sitúa los trabajos de diseño de la colección en un nivel mucho más exigente que el propio long-form, pero a su vez habilita nuevas posibilidades creativas todavía sin explorar.

Lanzado finalmente el pasado 10 de septiembre de 2022, el proyecto resultó un éxito inmediato. Las 999 obras se vendieron en las primeras 6 horas, generando 250.000\$ el primer día y cerca de otro millón de dólares durante su primer mes, demostrando el interés que estas innovaciones han despertado en el panorama del arte generativo, y que queremos dar aquí a conocer.

Diseño paramétrico desde los sistemas complejos adaptativos.

Manuel Guerrero Salinas, Eréndida Cristina Mancilla González
Universidad Autónoma de San Luis Potosí
México

Desde la antigüedad se han utilizado a las matemáticas para intentar describir la realidad y plasmar la belleza; aún a sabiendas que cualquier conjunto finito de reglas, cualquier modelo creado por el hombre, es una mera aproximación incompleta de la realidad. Uno de los cambios más importantes dentro del diseño, que ha modificado la forma de concebirlo y hacerlo, es la inclusión de la computadora, que al paso del tiempo se ha convertido en una herramienta imprescindible. En la actualidad es necesario reflexionar sobre cuestiones que derivan de este hecho, mismas que ponen al descubierto el debate de conceptos de orden físico que tienen que ver con el espacio, el tiempo, el movimiento y la interactividad, aspectos relacionados en gran medida con la disolución de los bordes entre la realidad y la virtualidad.

Actualmente el parametrismo ha centrado sus aplicaciones en el campo de la ingeniería, la arquitectura, el diseño industrial, entre otros, sin embargo, ha sido poco explorado en el campo del diseño gráfico; de ahí que se aborde como un espacio abierto para la exploración de alternativas y variaciones, en donde la configuración formal y su comportamiento está determinado en base a procesos lógicos y matemáticos, que funcionan mediante parámetros o reglas bien definidas, ya que el concepto de aleatoriedad trae consigo nuevas formas de acceder a la creación del diseño gráfico.

La presente ponencia tiene como finalidad explicar en qué consiste el diseño paramétrico a partir de los sistemas complejos adaptativos, así como el uso y aplicaciones que tiene en el campo del diseño gráfico.

Este estudio es de corte reflexivo por lo que se examinan diversos conceptos relacionados con la teoría general de sistemas, la complejidad y los sistemas complejos adaptativos, que permiten comprender e interpretar de manera conceptual las manifestaciones del parametrismo aplicadas al quehacer del diseño. De igual manera, se analizan algunos casos relacionados con el diseño de identidades flexibles, el diseño de tipografía y el diseño de carteles para comprender los elementos que intervienen en la configuración del diseño, identificando principalmente las variables, parámetros, reglas, algoritmos y sus resultantes.

Finalmente, este estudio propone un modelo de diseño paramétrico basado en los sistemas complejos adaptativos basado en elementos y procesos propuestos por Ludwig von Bertalanffy, John Henry Holland, Matt Pearson y Feng Fu. Este modelo permite comprender de manera ordenada el proceso que sigue el diseño paramétrico desde la perspectiva de los Sistemas Complejos Adaptativos, tiene particularmente dos formas de ser interpretado; en una primera instancia, este modelo permite entender un proyecto de diseño paramétrico que ha sido creado previamente, ya que identifica los agentes que intervienen a manera de variables, parámetros, reglas o algoritmos y códigos, así como observar sus relaciones y la manera en que se adaptan para generar soluciones o resultantes; y en segunda instancia, permite idear o planear diferentes formas de dar solución a un problema o necesidad, determinando las variables, parámetros, reglas o algoritmos y códigos, para observar sus resultantes y realizar los ajustes necesarios para obtener los resultados que mejor se ajusten a las necesidades.

El diseño del entorno físico de trabajo. instrumento estratégico de la Cultura Organizacional.

Gloria del Carmen Ramírez Saldaña, Mónica Susana De La Barrera Medina, Alejandro García Navarro

Universidad Autónoma de Aguascalientes
México

La investigación ha demostrado que el espacio físico influencia en la salud de las personas y puede ser un instrumento estratégico de la cultura organizacional para incrementar la productividad y el bienestar de sus colaboradores. Sin embargo, muy pocos empresarios llegan a entender el potencial que tienen los espacios de trabajo y lamentablemente construyen solamente con el propósito de aprovechar espacio y reducir costos. Crear condiciones de trabajo agradables y productivas, es motivo de especial preocupación para la gestión de capital humano de cualquier organización. Es importante seguir buscando alternativas que conduzcan a tener ambientes de trabajo que se conviertan en motores para impulsar la creatividad, la innovación, la colaboración y la productividad colectiva entre sus colaboradores. Por ello, esta investigación pretende describir y comprender cuáles son los elementos del entorno construido que pueden potenciar la productividad y el bienestar de los trabajadores, generando así mayor conocimiento para implementar procesos de innovación y mejora en las organizaciones. Dada la naturaleza cualitativa de la investigación, se optó por un estudio de caso en el que se analizaron a profundidad dos instituciones de servicio público de la ciudad de Irapuato, Gto. Los datos se recogieron a través de entrevistas semiestructuradas, encuestas y observación directa. Dentro de los resultados más relevantes se encontró que los espacios tradicionales elevan los niveles de estrés de los empleados, promueven la ansiedad y la depresión. La mayoría de los empleados prefiere locaciones confortables, flexibles, dinámicas (de no territorialidad) y estéticamente agradables. La investigación sobre las expectativas de los trabajadores respecto del entorno laboral construido resulta estratégica de cara a los desafíos que nos presenta la competitividad empresarial: entender qué necesitan y el impacto que tienen estos cambios en su comportamiento permitirá sin duda profundizar nuestro conocimiento sobre la relación Arquitectura, Diseño y Administración de Talento Humano.

Research has shown that the physical space influences people's health and can be a strategic instrument of the organizational culture to increase the productivity and well-being of its employees. However, very few entrepreneurs understand the potential of workspaces and, unfortunately, they build only for the purpose of taking advantage of space and reducing costs. Creating pleasant and productive working conditions is a matter of special concern for the management of human capital in any organization. For this rea-

son, it is important to continue looking for alternatives that lead to having work environments that become engines to promote creativity, innovation, collaboration and collective productivity among its collaborators. This research aims to describe and understand what are the elements of the built environment that can enhance the productivity and well-being of workers, thus generating greater knowledge to implement innovation and improvement processes in organizations. Given the qualitative nature of the research, a case study was chosen in which two public service institutions in the city of Irapuato, Gto. Data was collected through semi-structured interviews, surveys and direct observation. Among the most relevant results, it was found that traditional spaces raise the stress levels of employees, promote anxiety and depression. Most employees prefer comfortable, flexible, dynamic (non-territorial) and aesthetically pleasing locations. Research on the expectations of workers regarding the built work environment is strategic in the face of the challenges that business competitiveness presents us: understanding what they need and the impact that these changes have on their behavior will undoubtedly allow us to deepen our knowledge of the Architecture relationship Design and Administration of Human Talent.

La construcción del imaginario en la fotografía potosina de autor a partir del 2010.

Juan Pablo Meneses Gutiérrez
Universidad Autónoma de San Luis Potosí
México

La producción fotográfica en el estado de San Luis Potosí, en México, tiene grandes representantes desde finales del Siglo XIX, con el surgimiento de los primeros estudios fotográficos y con grandes autores como Manuel Ramos, Lorenzo Armendáriz, Guillermo García, Eduardo Meade, Agustín García. Aunque no existe suficiente investigación sobre sus inicios y posterior desarrollo, ya en los primeros años del siglo XXI, se han producido obras cuya relevancia a nivel estatal, nacional e internacional, es notable. En este contexto, investigar sobre la nueva fotografía en San Luis Potosí es una oportunidad para crear todo un imaginario de las diferentes maneras de ejercer esta práctica artística en los años recientes.

La construcción del imaginario en la fotografía potosina de autor, es una investigación que busca visibilizar y reflexionar sobre la producción contemporánea en San Luis Potosí, a través de la revisión de las obras de dos generaciones: por un lado, la que empezó a consolidarse a principios del 2010 con Mauricio Palos, Ramón Portales, Aarón Cadena, Juan Pablo Meneses, José Tercero, David Ojeda, Thelma Juárez, Norma Rivera; y por otro, los y las fotógrafas emergentes que se dieron a conocer a partir del 2020, con autores como Alexis Mayel, Valeria De Regil, Dulce Osornio, Danae Saucedo, Arely Mireles, Abrahan Verástegui, Sara Mejía.

El objetivo es hacer un estudio que derive en curadurías para exposiciones y/o publicaciones de obra con imágenes producidas por integrantes de ambas generaciones. La metodología para la selección y clasificación de autores, parte de una revisión de su trayectoria reflejada en la visibilidad de la obra por medio de exposiciones, residencias artísticas y premios, así como la importancia de su trabajo en el estado, en México y otros países. Entre los criterios que sirven para el análisis destacan la revisión de: exposiciones colectivas e individuales de relevancia; el Premio Manuel Ramos de Fotografía y el Premio 20 de Noviembre.

Un punto clave para la investigación es el Festival Fotovisión, organizado por el Instituto Potosino de Bellas Artes (IPBA) bajo la gestión de la Maestra María Eugenia Martínez Juache. Se trata del festival de fotografía autoral más longevo de México, pues se ha llevado a cabo durante 27 años ininterrumpidos.

A manera de hallazgos, cabe decir que la fotografía de autor en San Luis Potosí ha crecido mucho en los últimos años, en tanto que la visibilidad y reconocimiento de las obras no se da solo a nivel estatal, sino que tiene repercusión nacional e inclusive, en algunos casos, en el ámbito internacional.

Dos generaciones, distintas aproximaciones a la fotografía. La primera tiene inclinación hacia la fotografía documental, con algunos autores interesados en la instalación y el video. Se trata de ocho artistas que han obtenido distinciones nacionales, alcanzado una importante visibilidad en el país y cuya obra tiene repercusión en el extranjero.

La segunda, en su mayoría egresada de la Licenciatura en Arte Contemporáneo de la Universidad Autónoma de San Luis Potosí (UASLP), que abrió sus puertas en 2016, y con un notable cambio con respecto a la primera: la mayoría son mujeres, con una fuerte inclinación hacia los temas político-sociales y con una diversidad de estrategias de producción, pues no solo usan la fotografía sino que incorporan de manera natural instalación, video arte y performance.

La evolución del juguete bootleg desde la posmodernidad.

Barbosa Saldaña Yael Dennis, Eréndida Cristina Mancilla González
Universidad Autónoma de San Luis Potosí
México

El juguete bootleg es un elemento que está presente en la cultura de la humanidad, refleja la identidad, la sociedad, la cultura y creencias del lugar en el que fue fabricado, y aparece desde que se replicó o creó la primera figura “sin licencia” o “pirata”. En este estado del arte se hace un recorrido a través del proceso de evolución relacionado a este tipo de productos. Se inicia a partir de entender el significado del término juego y el juguete con autores como Johan Huizinga, Medrano Luna, los cuales explican y exponen ideas que sirven para identificar cómo funciona el contexto de este tipo de productos.

Ya establecidas las bases sobre el juguete, se utiliza al enfoque posmoderno como punto de partida para entender el fenómeno bootleg, ya que esta corriente del pensamiento propone una ruptura de lo establecido, también conocido como la condición posmoderna, propuesta por algunos autores como Lyotard, Deleuze, entre otros.

Aparecen conceptos principales que sirven para identificar como es el proceso de construcción de lo posmoderno, algunos como deconstrucción, intertextualidad, simulacro e hiperrealidad propuestos por Derrida, Beaudrillard, explican por qué de los nuevos textos, imágenes, objetos o productos producidos dentro de este enfoque. También aparecen estilos que presentan características únicas de forma, colores y materiales como el Kitsch y Camp, con autores que como Sontag, los cuales aportan ideas que sirven para la conjunción entre los juguetes y este fenómeno.

Para establecer el significado de lo bootleg, lo cual se refiere a este tipo de objetos, que están presentes en la sociedad desde que se empezaron a replicar elementos la cultura popular y cuya principal función se centra en entretener y dotan de un sentido de identidad a los mismos, se define el fenómeno desde la explicación del origen del término bootleg, y como se ha transformado y adaptado a través del tiempo, y se marca como es la interacción entre estos elementos con su contexto.

Y para concluir con este recorrido, se propone una línea del tiempo que expone la evolución del juguete bootleg desde la perspectiva de algunos autores como Meléndez o Bellido. Se parte desde los vestigios de las primeras culturas y el uso de artefactos prehistóricos, y se atraviesa por la concepción del juguete como algo que sirve para entretener, y cómo durante este proceso aparece la intervención del diseño industrial y transforma la

intensión de este tipo de productos, para pasar por el inicio de la Posmodernidad como perspectiva del pensamiento y el impacto de este movimiento en el juguete.

Esta línea retoma elementos del juguete, el juego, el pensamiento o enfoque posmoderno y el fenómeno bootleg para entender como son los orígenes de estos productos, al pasar por los diferentes momentos clave, se establece el cómo fue el impacto de lo posmoderno sobre los juguetes bootleg ya que dota de un nuevo sentido y deja de ser una copia debido al proceso de reinterpretación de realidad social y cultural, además de explicar cómo se genera la resignificación de lo que representan en la actualidad, en qué consiste el proceso de concepción de estos productos y qué lugar ocupan dentro de la sociedad y la cultura.

Lumbung como paradigma para el arte-diseño.

Mario Alberto Morales Domínguez
Universidad Autónoma Metropolitana
México

De acuerdo con ruangrupa, colectivo de artistas de Indonesia que fungieron como curadores artísticos en la Documenta fifteen este año, lumbung es una palabra que tiene su origen en la Indonesia rural y se refiere a los graneros de arroz comunales en donde se coloca el sobrante de la cosecha de una temporada. ¡Sólo el sobrante! Este término lo han rescatado para llevarlo a la exhibición mencionada en Kassel, Alemania, y aplicarlo al campo de las prácticas artísticas como un modo de economía de las fuerzas creativas y como una forma de relacionarse entre artistas, curadores, promotores y público. En esta ponencia el objetivo es analizar las formas en que la noción de lumbung puede constituir un nuevo paradigma para el arte y el diseño contemporáneos, tomando en cuenta que estos campos son el semillero y laboratorio de modelos inéditos de economía pero también de sociabilidad. Para lograr el objetivo, en un primer momento esbozaremos la práctica del lumbung, tal como fue puesta en ejercicio durante la Documenta y relatada a partir de la experiencia de quien escribe, siendo parte de uno de los colectivos artísticos invitados a formar parte de la muestra. Luego, contrastaremos esto con la teoría marxista, dentro de la cual es precisamente el excedente el que posibilita las dinámicas del capital en los modos de producción que vienen desde la modernidad. Con esto se pretende mostrar la forma en que el lumbung no solamente permite otros modos de economía, sino que sobre todo se propone como forma alternativa para las relaciones sociales. Con estas reflexiones, principalmente extraídas desde las prácticas del arte contemporáneo, pasaremos a revisar las formas en que el diseño actual está proponiendo para ir más allá de los modelos de producción unilaterales y expertos hacia la co-creación. De acuerdo con el teórico del diseño Ezio Manzini, el diseñador ya no se define como un profesional separado de la sociedad en la que se insertan sus diseños, sino que trabaja en todo caso desde la misma comunidad, potenciando las fuerzas creativas y la capacidad de resiliencia de las mismas, más como un agente facilitador de procesos que como un planificador y solucionador de problemas en los que no está involucrado. Bajo este entendido entonces analizaremos la noción de lumbung como una forma de conjuntar los esfuerzos y capacidades de una comunidad no solo con necesidades sino con deseos propios. Finalmente, desglosaremos los elementos que pueden hacer del lumbung una oportunidad para generar un nuevo paradigma no solo en el arte y el diseño contemporáneos, sino también a nivel social. Pero también llevaremos a cabo una crítica de las inconsistencias de la práctica del lumbung a partir de la experiencia vivida de quien escribe y pondremos sobre la mesa algunas advertencias necesarias antes de simplemente tomar al lumbung

como un concepto o como una noción que pueda ser replicada bajo cualquier circunstancia o, más aún, que pueda ser apropiada por la misma dinámica del capital a la cual se opone o de la cual, por lo menos, se separa.

Mega tendencias: Globalización en el diseño.

Eréndida Cristina Mancilla González, Manuel Guerrero Salinas
Universidad Autónoma de San Luis Potosí
México

El diseño, a lo largo de su historia, ha sufrido una serie de cambios paradigmáticos que lo han perfilado y lo han llevado a su situación en la actualidad. La globalización como fenómeno cultural, social, político, económico y tecnológico ha incidido en el campo del diseño gráfico, generando nuevos escenarios y redimensionando los elementos que participan en su desarrollo como son la tecnología, el mercado y los medios de comunicación que poseen una tendencia hacia la digitalización mediante el uso de redes que modifican las estructuras de organización de la propia disciplina. El escrito se aborda desde un enfoque centrado en las Mega Tendencias y sus patrones de comportamiento, con la finalidad de entender cómo estos elementos ha sido ejes en la transformación del diseño en este siglo XXI.

Por su incidencia en la disciplina las principales líneas a considerar son: cultura y sociedad, comercio y trabajo, tecnología y medios de comunicación. La finalidad principal consiste en estudiar la totalidad compleja que constituye el contexto del diseño a partir de la cultura actual, mediante el estudio de las Mega Tendencias, con la finalidad de generar interrogantes sobre hacia dónde nos dirigimos como profesión en un mundo globalizado.

En esta nueva cultura global y tecnologizada, las Mega Tendencias se convierten en una herramienta útil para poder visualizar los campos que incidirán en la conformación de la disciplina en el futuro; el presente estudio se realizó en base al mapa de tendencias y tecnología 2017-2050 de Richard Watson, mediante el seguimiento de ejes principales que permiten esbozar un contexto posible para el diseño en prospección.

El estudio de Mega Tendencias, permitió vislumbrar el acelerado avance de la tecnología y su impacto tanto en la sociedad, como en la economía y la cultura; como resultado se encontró que la globalización se ha dado precisamente gracias a la virtualización de medios, productos y servicios, así como de procesos y dinámicas de trabajo; este cambio tecnológico fuerte incidió en la transformación de la sociedad y la cultura, condicionando en gran medida la manera de pensar el diseño, reconfigurando el paradigma dominante. Los ejes estudiados demuestran que hay un cambio medular en el quehacer del diseñador y en sus entornos de acción. Para el diseñador gráfico es cada vez más frecuente desenvolverse en entornos virtuales y globales, diseñando sitios de internet, videojuegos,

aplicaciones interactivas online o para dispositivos móviles, etc.; estos nuevos escenarios, obligan a la disciplina a repensar su naturaleza, ya que, en el contexto social y cultural actual, se ha rebasado el carácter material y visual que, en su momento, le dio origen.

La globalización, la interconectividad, la digitalización, la virtualidad, la multiplicidad, la heterorreferencialidad, la ubicuidad, entre otros, son conceptos que están cambiando radicalmente el papel del diseño como profesión; en este sentido, es importante tener presente que el cambio ya se está generando, y que probablemente, en corto tiempo se vean los efectos que ya se señalan con antelación a través de las rutas de Mega Tendencias.

NFTs: Una nueva narrativa del arte en la era digital.

Martha Erika Mateos Genis, Luis Daniel Herrera Romero
Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

El criptoarte es una corriente artística, que innegablemente se ha marcado como una tendencia en el arte. Proveniente de la tecnología digital -sea de forma parcial o total en su creación, modificación o proyección- su característica principal es estructurarse por “una serie de dígitos usables para la transmisión o tratamiento de información -que bajo otros dispositivos- permiten almacenar ´n´ cantidad de datos” (Laboureaux/sf). Especial atención ha tenido el caso de los NFTs, tokens no fungibles, un tipo de token criptográfico que utiliza la tecnología de cadena de bloques o blockchain, ofreciendo unicidad.

Autenticidad y titularidad generadas por el NFT en el entorno digital, ofrecen una condición peculiar a las obras de arte, replanteando una serie de fenómenos ya conocidos en la historia del arte, como lo son el coleccionismo y su relación con las tendencias e innovaciones en modelos construcción/negocios digitales para su existencia y/o compra (definidos en plataformas) que lo convierten en un escenario interesante al momento de adquirir la obra. A su vez le ofrece la posibilidad al artista y su obra de ser impulsados y contruidos de otra forma, evidenciando una narrativa mediática digital local y global, obligando a cuestionarnos acerca de la condición del arte y su creador. Provoca también una curiosidad al ser impulsor de artistas y permitirle a un consumidor digital tener un papel participativo.

El presente trabajo bajo la lupa del laboratorio MOJITO LAB (ARPA/BUAP), titulado NFTs: una nueva narrativa de arte en la era digital, analiza la relevancia del NFT como un fenómeno en tendencia en la esfera del arte y su consumo digital. Para entender la naturaleza de éste, se realizó una investigación teórico-analítica, la cual se enfoca en los siguientes puntos:

1. Arte digital al Criptoarte
2. Cryptoarte y NFTs
3. El NFT como impulso a artistas conocidos y emergentes: Donde se realizó una investigación descriptiva y se toma el enfoque cualitativo de análisis de casos de artistas locales y globales, en los cuales el NFT fue un punto de inflexión en su trayectoria, forma de crear, forma de consumo de obra.

4. NFT y mercado del arte
5. Coleccionismo del NFT
6. ¿Un Aura Digital en el NFT?
7. Puntos a observar en el entorno del NFT

Esta investigación nos lleva a trazar algunas observaciones a modo de conclusión: a) La inserción de la transformación digital en el binomio cultura-arte no supone nada más de la tecnología en sí, se trata de cambiar un paradigma, aspectos axiológicos que impulsen a la cultura en este escenario digital, cooperación, creación/co-creación, romper con jerarquías o antiguos esquemas y colocar a este público (usuario) como un actor participativo dinámico. b) Que si bien es prematuro hablar de las NFT como un futuro mayoritario o absoluto del arte, se puede enfatizar una alta participación e influencia que no solo están tomando instituciones, sino artistas y áreas de gestión y difusión para despertar en la sociedad nuevas formas de comunicar y experimentar el arte. c) Su aparición pone a prueba los parámetros estéticos establecidos invita a repensar, una vez más, las legalidades, límites y objetivos del arte.

Open Data en IoT (Internet de las Cosas). Repositorios y aplicaciones. Análisis comparativo de proyectos artísticos y de diseño.

María Cuevas Riaño
Universidad Complutense de Madrid
España

Open Data es una iniciativa de transparencia gubernamental que propone poner a disposición de la sociedad datos de interés público y promover su libre acceso y reutilización.

El objetivo de este estudio es proporcionar un modelo conceptual que permita conocer y valorar el estado del arte de los Open Data en el contexto de Internet de las Cosas (IoT). Determinar qué políticas y estrategias operativas organizan el sector de los Open Data en Europa y en España. Localizar y reconocer repositorios y/o plataformas web que los ponen en valor y analizar propuestas artísticas Open Data vinculadas a IoT que se desarrollan actualmente en cuanto a sus características técnicas y/o en cuanto a su uso.

Open Data o Datos Abiertos se presenta, hoy día, como un pilar fundamental para dinamizar el avance social y económico de un país y para contribuir a la generación de conocimiento.

Según la Carta Internacional de Datos Abiertos, los Open Data son “[...]datos digitales que son puestos a disposición [pública] con las características técnicas y jurídicas necesarias para que puedan ser usados, reutilizados y redistribuidos libremente por cualquier persona, en cualquier momento y en cualquier lugar.”

En el 2009, el gobierno de España tomó la decisión de apoyar la apertura de los datos de las administraciones que estaban a su cargo. Creó la iniciativa APORTA para favorecer la reutilización de los datos del sector público y poner en valor la información generada por las administraciones del estado.

En 2011, por iniciativa de la Comisión Europea en colaboración con un consorcio dirigido por Capgemini en el que participaban Intrasoft International, Fraunhofer Fokus, con.terra, Sogeti, the Open Data Institute, Time.Lex y la Universidad de Southampton, se creó el Portal Europeo de Datos donde se ofrece información sobre cómo y a qué portales acceder para obtener información abierta del sector público de los diferentes países europeos. Ofrece también información sobre los beneficios que el uso de los Open Data aporta y facilita el acceso a metadatos relacionados con la información del sector público.

En los últimos años, tanto en el ámbito europeo como en el español, se están construyendo marcos legislativos capaces de definir y proteger el uso y la reutilización de la información del sector público.

El concepto de Internet de las Cosas (IoT) fue propuesto originariamente por Kevin Ashton en el Auto-ID Center del Massachusetts Institute of Technology (MIT) en 1999. Define una infraestructura de red formada por dispositivos conectados que están equipados con sensores, software y otras tecnologías que les permiten transmitir y recibir datos—hacia y desde otros dispositivos o hacia y desde el contexto donde estén ubicados con una intervención humana mínima. Un ecosistema IoT es el resultado de una combinación específica de estos componentes básicos.

Los repositorios Open Data para IoT almacenan y preservan datos relacionados con un tema específico. Pueden ser institucionales (públicos y/o privados) o tener un carácter independiente: Plataforma Arduino, Plataforma Thingier.io, Plataforma iMotions

Los dos proyectos Open Data – IoT seleccionados y analizados para esta presentación muestran un interés común por la resignificación de los espacios urbanos: Masaki Fujihta, Proyecto Field-Works, Voices of Aliveness, 2013 y Christian Nold, Emotional Cartography, Technologies of the Self. Stockport, East Paris, San Francisco, Greenwich, Brentford Biopsy, 2009. Ambos, promueven iniciativas sociales y culturales que facilitan la cooperación ciudadana y permiten recuperar entornos urbanos específicos. Son espacios abiertos para la creación y el activismo social. Se han elegido estas propuestas por las estrategias que generan en cuanto a la gestión de los datos que registran y al compromiso de ponerlos en abierto para posibles reutilizaciones.

MESA 5. REFLEXIÓN Y CRÍTICA EN EL DISEÑO Y EL ARTE

Análisis crítico sobre los cambios de los modelos en la comunicación a partir de las innovaciones tecnológicas enfocados en la comunicación visual: de la linealidad a la interactividad. Carrillo, I. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

Diseño, mercado y tecnología: Reflexiones en torno a una transición en la gestión del conocimiento. Loredó, J. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

El diseño gráfico posmoderno desde el modelo rizomático. Mancilla, E. y Guerrero, M. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

El hábitat como referente creativo en el arte del diseño. Martínez, R., Molina, M. y Barrera, M. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

Enfoque postfenomenológico para el estudio de la experiencia sensorial con la tecnología. Caso de estudio Instagram. Teniente, L. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

La urgencia de la crítica ante las coyunturas contemporáneas: el peligro de la simulación, los relatos únicos, y la simplificación de un fenómeno complejo. Motilla, J. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

Las disoluciones del género, tecnológicas y eclécticas en el diseño de moda contemporáneo. Fernández, I. / Universidad Complutense de Madrid

Las eternas promesas. Alcazar, D. /

Posibilidades del diseño gráfico en la institucionalización de la perspectiva de género. Sotelo, M. y Villar, M. / Universidad Autónoma del Estado de México

Repensar el campo laboral del diseño gráfico. Galindo, J. y Vilet, M. / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

Análisis crítico sobre los cambios de los modelos en la comunicación a partir de las innovaciones tecnológicas enfocados en la comunicación visual: de la linealidad a la interactividad.

Irma Carrillo Chávez

Universidad Autónoma de San Luis Potosí

México

En el marco de la comunicación visual, analizar los cambios que han sufrido algunos de los modelos de comunicación más relevantes de la década del siglo XX en el contexto de los avances de las nuevas tecnologías, los dispositivos y las multiplataformas actuales y cómo estos insiden en las nuevas estrategias de comunicación publicitaria, modificando el comportamiento de los actores básicos que intervienen en el acto comunicativo: emisor, receptor, medios y canales.

Los modelos de comunicación aplicados al comportamiento de la comunicación visual han pasado por una serie de transformaciones a lo largo de la historia humana. Desde el más básico planteado por Aristóteles en su Retórica pasando por el modelo del ciclo sociocultural de Abraham Moles en donde ya podemos observar un comportamiento de masas, hasta llegar a los modelos que surgen a partir del desarrollo de las nuevas tecnologías digitales tanto en sus aplicaciones como en los dispositivos móviles que las soportan. Bajo este esquema podemos decir que los medios tradicionales de comunicación como el cartel, el volante, la revista y sus anuncios así como la prensa, por mencionar algunos, han migrado a formatos digitales que obligan a los emisores (Instituciones, empresas, asociaciones y más) a cambiar su comportamiento tanto de producción como de distribución de los medios de comunicación. Citando a Jeff Jarvis en su libro *El fin de los medios de comunicación de masas* (Jarvis, 2015), podemos afirmar que existen nuevas relaciones, formas y modelos informativos:

«[...]las relaciones —conocer a las personas como individuos y comunidades de manera que sea posible servirles con mayor relevancia, proporcionando como resultado un mayor valor— constituirán una necesidad para los modelos de negocio de los medios de comunicación, un elemento clave para su supervivencia y éxito. Sí, desde luego, seguiremos elaborando contenidos. Pero los contenidos no son el producto final. Se trata únicamente de una herramienta que utilizaremos para informar y servir a nuestras comunidades y a sus miembros (Jarvis, 2015, pág. 22).»

Por otra parte, no solo los medios de comunicación han sufrido cambios radicales, sino que también encontramos otros fenómenos focalizados en el receptor: cambios en usos

y costumbres, formas de consumo o incluso de comportamientos sociales han llevado a los usuarios a formar parte activa de los procesos de comunicación: en donde antes se comprobaba su eficacia por medio del consumo del bien o servicio, ahora se mide a la audiencia por medio de su participación activa en la difusión de la información a través de plataformas, consumo de productos transmediales y sobre todo, por la experiencia vivida y la retroalimentación que pueda proveer a la entidad emisora.

Se analizaron los modelos clásicos de la comunicación así como los modelos de la mitad del siglo XX desde sus características más básicas y se realizó un estudio comparativo sobre las constantes y variables para evidenciar el comportamiento de los medios publicitarios a partir de la transmedialidad y la convergencia digital.

El estudio nos arroja nuevas preguntas respecto de la docencia en la comunicación visual:

¿Cuál es el papel que desempeña el diseñador en la actualidad?

¿Cambiarán sus esquemas y relaciones?

¿Cómo deberán ser sus formas de aprendizaje?

¿Hasta qué punto se están invadiendo las profesiones entre sí?

Diseño, mercado y tecnología: Reflexiones en torno a una transición en la gestión del conocimiento.

Jaime Javier Loredó Zamarrón
Universidad Autónoma de San Luis Potosí
México

En los últimos cincuenta años, el mundo ha experimentado una de las revoluciones tecnológicas más importantes en la historia de la humanidad. Lo anterior, ha generado un cambio importante en la manera en que la sociedad se estructura y ha puesto en relevancia el papel del conocimiento como uno de los factores clave para la transformación del modo de vida. La velocidad con la que ocurren estos procesos depende en gran medida del avance de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (NTIC's), las cuales han impactado principalmente en la manera en que observamos, percibimos y significamos la realidad. El cambio ha resultado de tal magnitud, que se puede hablar que los límites temporales y espaciales tradicionales se han roto. Lo anterior, ha llevado a reconfigurar las prácticas sociales. Conceptos como virtualidad, presencialidad, sincrónico o asincrónico por solo mencionar algunos, se han constituido en los nuevos modos de espacio y tiempo desde los cuales se construye la vida cotidiana.

El papel primordial que realiza el conocimiento en esta transformación social, está ligado a la manera en que se sitúan sus impactos. Se puede señalar tres diferentes etapas históricas que son resultado de la relación que existe entre la sociedad y el conocimiento en la época contemporánea. La primera de ellas, es la sociedad de la información. Durante esta etapa, la información se comienza a percibir como un recurso estratégico y trae consigo la importancia de capitalizarlo en términos económicos y productivos. El capital intelectual es entonces la meta de las empresas, ya que proporciona una ventaja competitiva que permite evolucionar los mercados y su capitalización de manera acelerada. En términos sociales, la sociedad de la información supone una democratización del conocimiento, al fomentar espacios, herramientas y medios de acceso. La información está disponible en una gran cantidad de sitios y formatos e incluso algunos de ellos de manera gratuita. En una segunda etapa, se transita de la información al conocimiento, dando origen a la sociedad del conocimiento. En esta etapa las empresas comienzan a hacer un uso intensivo de la información transformándola en conocimiento y privilegiando la generación de una cultura de los servicios. Así mismo, consolidó la fragmentación temporal-espacial, con lo que conceptos como asincrónico y virtualidad fueron adquiriendo un significado que modificaría las prácticas sociales.

Por último, la sociedad del aprendizaje, implica un cambio de paradigma, ya que hace énfasis en la capacidad de las empresas por convertirse en inteligentes a través de su capacidad de consolidar una cultura de la innovación y aprendizaje organizacional. Estos cambios, permiten desarrollar entregables más complejos que están centrados en la experiencia de los consumidores y/o usuarios. En términos sociales, la consolidación de una sociedad del aprendizaje permite detonar una cultura de la apropiación del conocimiento, que replantea la manera en que nos relacionamos.

El tránsito de una etapa a otra, no implica un camino armónico de progreso, sino más bien, una coexistencia entre estos tres modelos de sociedad basados en el conocimiento. Por ello, es importante reflexionar sobre el papel que juegan el diseño, el mercado y la tecnología en el desarrollo de productos, servicios y experiencias generadas a partir del conocimiento. En este sentido, el objetivo de este trabajo es, replantear los límites del proceso del diseño y el papel del diseñador en esta nueva estructura social.

El diseño gráfico posmoderno desde el modelo rizomático.

Eréndida Cristina Mancilla González, Manuel Guerrero Salinas
Universidad Autónoma de San Luis Potosí
México

El diseño gráfico es una disciplina integral que abarca la concepción, planeación y ejecución de comunicaciones; dentro de los elementos que contribuyen a su desarrollo se contemplan las necesidades sociales y culturales que condicionan su creación, la tecnología tanto disponible para su realización como la empleada en su producción, así como la materialización estética de las formas que lo definen; las cuales son la consecuencia directa de la manera en la que se concibe el mundo desde el pensamiento filosófico; por ello, la presente investigación plantea el manejo de la complejidad desde el modelo rizomático de Deleuze y Guattari como una alternativa para abordar la estética del diseño posmoderno, como el reflejo de un estilo no lineal, no estructuralizado, antijerárquico, heterogéneo, etc.; tomando al rizoma como una herramienta conceptual para describir los procesos y resultados visuales que se concibieron como respuesta a la Modernidad y sus postulados racionalistas, reduccionistas y lineales.

El modelo rizomático es una influencia significativa en el pensamiento postmoderno, particularmente en áreas como la teoría de la comunicación, teoría del ciberespacio, sistemas complejos, narrativa no lineal e hipermedia. La teoría rizomática también ayuda a aprender las complejidades del mundo y del diseño. Se trata de un modelo epistemológico y descriptivo que se enfoca en una organización distinta de los elementos la cual no se ajusta a líneas de subordinación jerárquica, sino por el contrario, en este modelo cualquier elemento incide en otro de la estructura sin importar el rango en jerarquía que posea ni su reciprocidad en orden o posición; por tanto, no existe la idea de centro; a diferencia del árbol o sistema arbóreo, el rizoma no reproduce externamente a la imagen, ni internamente a la estructura; por el contrario, actúa como un mapa que debe ser producido, construido, siempre desmontable, conectable, alterable, modificable, con múltiples entradas y salidas, con sus líneas de fuga.

Se plantea que el diseño posmoderno, bajo este panorama filosófico, es más cercano al modelo rizomático que al jerárquico arborescente, ya que trasciende la idea clásica de mimesis e imitación de la realidad bajo un esquema de orden y simplificación por lo abstracto y lo no figurativo a manera de polos apuestos, dando paso a la concepción de un nuevo modelo sin jerarquías ni centro, en donde la antigua dicotomía abstracción-figuración se queda corta para describir al diseño que ya no es ni figurativo (realista) ni no-figurativo (abstracto), sino cartográfico. Lo fundamental es que el árbol y el rizoma no

se oponen: uno actúa como modelo y es calco trascendente; el otro es un proceso inmanente que termina por destruir al modelo y esboza un mapa.

El modelo rizomático sirve para esbozar un aparato conceptual-estético, en donde el rizoma se convierte en un instrumento que permite trazar mapas que responden a condiciones que se originan en la irregularidad, el azar, el desorden, etc., características consideradas propias del diseño posmoderno, en donde el caos creativo forma parte de su naturaleza y las reglas rígidas que atienden a la jerarquía arborescente se suprimen.

Finalmente es necesario señalar que la compleja respuesta visual de los tiempos posmodernos requiere forzosamente de una serie de herramientas de análisis diferentes; desde un enfoque de pensamiento distinto; ya que, si se concibe desde una base teórica tradicional y conceptos inflexibles, estos resultan insuficientes para comprender la realidad del diseño posmoderno y su estética de ruptura.

El hábitat como referente creativo en el arte del diseño.

Ruth Verónica Martínez Loera, María Elena Molina Ayala, María Alma Cataño Barrera
Universidad Autónoma de San Luis Potosí
México

A mediados de los años sesenta, el campo del diseño encontró en la biología un término que le ayudó a explicar la relación que el ser humano establece con el entorno natural y artificial. En esa reflexión encontró el pretexto de crear un entramado epistémico, que por una parte expresaba la filosofía del respeto al entorno y por otro, el reto creativo de modificar, transformar e innovar. En ese sentido, el hábitat puso en discusión un sentido antrópico para entender el espacio social, cultural, material y tecnológico mediante el cual se proponen edificios, parques, muebles y estrategias de comunicación que dan sentido a una dinámica de vida en torno al diseño. Con el paso del tiempo, el hábitat ha compartido su esencia con términos como la habitabilidad, habitar, hábito o habitual que sumaron ideas para la generación de un entramado teórico que influye en el modo de interpretar la vida cotidiana, la apropiación simbólica, la materialidad y los sistemas constructivos. Las diversas aristas para estudiar el hábitat dan cabida también a la expresión, experimentación que un sujeto expresa a través de la objetualidad, es decir, a través de artefactos que influyen en tareas cotidianas, como en momentos en los que se establece una introspección con la propia esencia del ser y su necesidad de comunicar. Es así como el estudio del arte del diseño y su relación con el hábitat hacen posible que se proponga el análisis de las influencias epistémicas que han generado la transformación de la vida humana. El ejercicio ha hecho posible que se estudie el concepto de hábitat y su relación con el campo creativo que da origen a una estrategia que hace posible que se comprenda la finalidad estética, considerando a ésta, como la finalidad expresiva, comunicativa donde las ideas y las emociones se vinculan para la creación de propuestas que dejan al descubierto al mundo de las formas y las ideas. Ante este panorama se puede compartir, que la exploración misma a la historicidad del término hábitat hace visible su influencia epistémica. En este sentido, se ha llegado a conformar un mapa de conocimientos que dan cabida al reconocimiento de obras y movimientos expresivos y estéticos que explican en su relación cuerpo-espacio-tiempo, movimiento-sonido y forma-color. Cabe señalar, que el término hábitat también ha generado la posibilidad de ser reconocido como un campo científico que abre líneas de estudio que pueden enfatizar aspectos relacionados con la introspección, la concreción y la experimentación con los cuales se estudian las diversas formas en las que se vive en un mundo del cual se es parte y que a vez favorece la convivencia con otros seres vivos.

Así, que, vivir, compartir, transforma como un acto ético. Por ello, el hábitat como referente creativo del arte del diseño, se considera un reto a pensar continuamente en nuevos horizontes para la conformación de un entorno de vida que dignifica la propia esencia del ser donde la cooperación, la colaboración y la apropiación desencadene una forma de asegurar el bienestar de todo lo que hábitat en la faz de la tierra.

Enfoque postfenomenológico para el estudio de la experiencia sensorial con la tecnología. Caso de estudio Instagram.

Luis Alberto Teniente Paulín
Universidad Autónoma de San Luis Potosí
México

El comportamiento humano no puede considerarse un acto que ocurre de forma autónoma, sin mediación con los objetos que le rodean, pues modifican los modos de vivir, coexistir e incluso del ser. Las disciplinas del diseño se vuelven relevantes no solo por producirlos, también por su capacidad de analizar como la sensorialidad humana se transforma por los objetos de cada época.

La Postfenomenología ofrece herramientas para interpretar la relación sensorial que se establece entre humanos y objetos, surge de reflexiones del filósofo Don Ihde, que basándose en la fenomenología aspira comprender la experiencia práctica y cotidiana que las personas tienen con la tecnología, es decir uso común como electrodomésticos, medios de comunicación, soportes, etc. Esta visión evita idealizar la tecnología de forma determinista, volviéndola un acto de fe del progreso tecnológico o al contrario en tecnofobia que surge con cada innovación. Ya que existe Multiestabilidad que explica el uso que cada persona hace de los objetos, y que depende de su modo de vida y contexto, al adoptarlos, modificarlos o rechazarlos según sus intereses, cambiando en a veces el propósito para el cual estaban diseñados.

Se fundamenta en la experiencia sensorial y práctica que sucede entre persona, tecnología y entorno, al formar cuatro tipos de relaciones: Corporizada, cuando se vuelve prótesis que pasa desapercibida al integrarse en el esquema corporal, como los anteojos o al dominar un instrumento. Hermenéutica, al permitir interpretar de distinto modo el entorno, como microscopios, telescopios, estetoscopios, mapas y medios de comunicación. Alteridad, sucede cuando se crean lazos parecidos a los que se tuviera con otro humano, como hablarles, esperar respuesta, o adoptarlos de compañía. Fondo, la tecnología es parte indiscernible del entorno como la electricidad o redes inalámbricas. Sin embargo, para Peter Verbeek estas ampliaciones no significan una suma sensorial, pues al enfatizar ciertas capacidades disminuyen otras.

Actualmente el teléfono móvil en sincronía con redes sociales se han vuelto parte del uso cotidiano, sus características físicas están diseñadas y evolucionan a la par de las dinámicas de las plataformas, por lo tanto, considerando a la postfenomenología, las per-

sonas y su actividad diaria de capturar y compartir imágenes a través de esta tecnología deben haber creado relaciones que se amalgaman entre la sensorialidad y la técnica.

Se consideró para el estudio un grupo de 56 estudiantes de 15- 16 años de la ciudad de San Luis Potosí, a través de sondeo se eligió a Instagram como red social preferida para capturar y compartir imágenes (85%), posteriormente 10 alumnos se analizaron a profundidad usando los conceptos de la postfenomenológica a través de etnografía digital de su vida en Instagram.

Se concluye que las personas corporizan acciones dentro de la interfaz, como navegar a través de las imágenes usando dedo índice y resienten cada actualización de la plataforma, además existe una gestualidad singular condicionada por los modos de exposición. Hay una relación hermenéutica al embellecer la realidad a través de filtros, además los algoritmos muestran contenido sesgado y acotado de la realidad basándose en el gusto personal.

Instagram crea relaciones de alteridad con elementos interactivos como cajas de texto o etiquetas que buscan constante retroalimentación con otro que es la interfaz, además existe una relación de Fondo derivada del resguardo del imaginario visual personal, siempre expuesto, aunque no este la persona activa.

Instagram acostumbra a sus usuarios a una forma de ver los hechos cotidianos valiosos por su posibilidad de tener reacciones o retroalimentación, sin embargo, debe tomarse en cuenta que la interfaz decide a cuantas y cuales personas muestra las imágenes, lo que incentiva un gusto específico a determinados hechos, gestos o eventos que predispone la sensorialidad del entorno.

**La urgencia de la crítica ante las coyunturas contemporáneas:
el peligro de la simulación, los relatos únicos, y la simplificación
de un fenómeno complejo.**

José Antonio Motilla Chávez
Universidad Autónoma de San Luis Potosí
México

El presente trabajo tiene como objetivo ofrecer una reflexión sobre la coyuntura que enfrenta el arte actual en América Latina y que denota la urgencia de un profundo trabajo reflexivo desde la crítica de arte, del ejercicio curatorial y de la imperante necesidad de la profesionalización de los museos como entidades culturales en gran medida responsables de la definición que tienen los públicos del fenómeno arte.

Lo anterior se abordará a partir de tres aspectos que consideramos fundamentales. Primero, la construcción de sentido por parte de amplios sectores, a partir de conceptos, definiciones o perspectivas planteadas por creadores de contenido digital que detentan gran centralidad en redes sociales, y que por su preponderancia se colocan como camino único para la comprensión del fenómeno artístico. Proponemos que a partir de estos agentes y de sus amplias redes de seguidores, se teje una gran narración que establece la manera en que se interpretan procesos coyunturales. De tal forma, las referidas cuentas se convierten en los artífices de relatos que dan sentido a un campo discursivo.

Segundo, el papel de determinados museos como espacios que han devenido facilitadores de experiencias “espectaculares” y estetizantes, en detrimento de propuestas curatoriales serias que, por un lado, detonen diálogos críticos entre la institución, el público, los artistas y los diversos agentes involucrados en el mundo del arte, y por otro, fomenten la construcción de trayectorias de los artistas, al exponer su obra y al propiciar el diálogo de estos con otras instituciones.

Tercero, y como resultado de lo anterior, la emergencia o funcionamiento de museos en el contexto de sistemas culturales débiles pero que apelan a discursos, lenguajes y dinámicas de los circuitos internacionales de arte, que si bien suponen una simulación -y como tal un engaño-, contribuyen a la construcción de las representaciones que sobre el concepto museo tienen determinadas comunidades.

Finalmente, a manera de estudio de caso, hablaremos de la exposición Neomuralismo (2020) del Museo de Arte Contemporáneo de San Luis Potosí, México, en la cual la pieza Proud girls, reivindica un discurso fascista, supremacista y patriarcal, al ofrecer un home-

naje a la población blanca norteamericana que sufre “racismo a la inversa” por parte de grupos como Black Lives Matter. Este discurso, absurdo e indignante, que difícilmente imaginaríamos presente en un museo público en 2020, es un reflejo de la crisis del sistema del arte que enfrentamos hoy en día, la cual se caracteriza por la ausencia de formación, reflexión y proyecto alguno.

Así, a partir de dicho indicio, buscamos comprender cómo y en qué condiciones un discurso basado en la violencia y el odio logra colocarse en un museo público y ser defendido y reivindicado por su autor, la institución y los actores involucrados en la muestra.

Finalmente, y ante este panorama, proponemos la necesidad de la crítica de arte como una herramienta indispensable para el desarrollo de una conciencia crítica en los diversos agentes involucrados en el mundo del arte, y como elemento sine qua non para la pertinencia del arte en el complejo mundo contemporáneo.

Las disoluciones del género, tecnológicas y eclécticas en el diseño de moda contemporáneo.

Isabel Fernández Blanco
Universidad Complutense de Madrid
España

El punto de partida de este proyecto es comprender qué significa la fluidez del género o el género fluido, y por qué este término reciente, que las personas eligen para definir su identidad, está cada vez más presente en los ámbitos de la moda y del arte.

Esta investigación analiza cómo ha evolucionado socialmente el concepto de identidad, y en particular el de género, en el contexto cultural actual, y estudia tres aspectos interrelacionados: el cuerpo, el vestido y el deseo.

La investigación se estructura en tres partes. La parte I, establece un diálogo entre patrones culturales de género que a lo largo de la historia han sido reconocidos en el mundo de la moda y reformula la realidad construida que proponen en múltiple, compleja y flexible. Muestra otras expresiones del género como: andrógina, afeminado, neutra, unisex, intergénero, pangénero, género fluido..., e identifica los procesos de subjetivación como sistemas no lineales y abiertos en los que las personas están en constante construcción de sí mismas. Sistemas cruzados que pueden re-escribirse, adaptarse y alterarse con el paso del tiempo al contexto cultural cambiante. La flexibilidad o fluidez de género propone un universo de variaciones cromáticas e intensidades identitarias en las que se acoge la diversidad y la autenticidad.

La parte II, analiza en modo comparativo los códigos de vestimenta asociados tradicionalmente a los roles sexuales y al cuerpo-mujer con los vinculados a los roles sociales y al cuerpo-hombre. Muestra a través de imágenes de la historia del arte, de la descripción de varias prendas de vestir, accesorios y estéticas cómo las personas transitan o fluyen entre los patrones estereotipados de estos dos cuerpos simbólicos, desmitificando el género binario. Identifica cómo los procesos de re-significación de las sociedades patriarcales luchan por superar las diferencias del vestir sociales, políticas y económicas que discriminan y oprimen en mayor medida a las mujeres y que impiden a ambos sexos expresar su potencial inherente.

La parte III, estudia la historia del diseño de la moda como un fenómeno socio-cultural y político que impulsa cambios decisivos al subvertir convenciones sociales, al expresar deseos individuales y al proponer nuevas sensibilidades de género. Muestra cómo en la

creación de ropa y accesorios de moda se disuelven los confines entre la moda y el arte. Las modas del vestir cambian constantemente al adaptarse a las mutaciones anímicas, históricas y culturales de la modernidad como la revolución industrial, las luchas de las sufragistas y feministas, las prácticas deportivas, las dos guerras mundiales, la revolución sexual, la sociedad del consumo, la revolución tecnológica... Identifica cómo el proceso paulatino de disolución del género produce un modo de vestir flexible e intercambiable que iguala las apariencias y el modo de vivir de las personas, reduciendo las distinciones.

Como resultado, la presente investigación aporta a las dos categorías de género que distribuyen y polarizan el mundo, un conocimiento amplio sobre los múltiples matices que existen en la expresión del propio género sentido y deseado. Reflexiona sobre la naturaleza transitoria de la identidad y la memoria. Los retratos diluidos, inacabados, cambiantes, de quiénes somos expresan la flexibilidad, la levedad y la inestabilidad de la propia existencia humana y también nuestro anhelo constante de ser amados y deseados.

Se concluye que esta investigación recopila el trabajo de numerosos diseñadores de moda y artistas de reconocido prestigio cuyas creaciones, como herramientas revolucionarias y transversales, han sido capaces de impulsar las transformaciones sociales más significativas de la contemporaneidad.

La lectura de estas páginas busca ser inspiración para diseñadores, artistas y cualquier persona interesada en adentrarse en el fascinante y complejo mundo de la moda como imaginario del deseo.

Las eternas promesas.

Dario Eduardo Alcazar Postigo

Bolivia

Esta ponencia tiene como objetivo generar una reflexión crítica sobre los dos eternas promesas: el progreso tecnócrata y el retroprogresismo.

Se establece una narrativa que de manera puntual expone algunas referencias históricas que evidencian la evolución de la humanidad el progreso y dicotomía entre el progreso y el retroprogresismo. Esta exposición contiene la reproducción de varios videos cortos que refuerzan el entendimiento de los conceptos expuestos. Los videos son de autoría propia y solo pretenden eventualmente reproducir fracciones de videos conocidos, películas o reportajes que se exhiban como guiños a temas de conocimiento general (no más de 8 segundos tal como lo establecen los derechos de Copyright de YouTube para uso de videos de referencia).

El resultado puede obtener distintos niveles de profundidad sin embargo se pretende dejar preguntas abiertas más que respuestas concretas, la reflexión pretende dejar dos o más caminos abiertos. La conclusión establece los alcances de la tecnología y la ecología en la conciencia humana y su arquitectura.

Desde la caverna de Platón la interpretación de la realidad ha sido una visión con diferentes formas de entendimiento. La humanidad ha estudiado su entorno y ha reflexionado sobre él mismo a partir de su autoreferencia y del alcance de sus posibilidades. En dicho contexto con el pasar de los siglos y en base a los descubrimientos científicos hemos podido avanzar respecto al entendimiento y exploración de nuestro entorno. El conocimiento cuenta con niveles de profundidad hologramaticos que desarrollaron tamices cada vez más finos respecto a las ciencias sobre las que se investigan.

Nuestro conocimiento se ha desarrollado conforme nuestro lenguaje, que ha evolucionado como el mayor estructurador de nuestra conciencia. En dicho sentido desde nuestro medio, la ciencia va explorando los límites del universo percibido y genera interpretaciones de alto valor y rigor científico respecto a estos límites conocidos, para los cuales las mentes más prominentes de nuestra especie son las que vislumbran sobre dichos alcances y establecen teorías sobre los mismos. Siempre desde un punto autoreferente.

El proyectar nuestra expansión a otros planetas demanda un nivel de conocimiento y conciencia que evoca un mayor entendimiento de la realidad universal, el salir de nuestro mundo nos permite entender otros entornos y por lo tanto nuevas realidades.

Es por ello que nos encontramos nuevamente pero más que nunca entre dos alternativas: El progreso a través del desarrollo científico-tecnológico, el cual brinda soluciones en base a su mayor tecnificación con obstáculos como, la obsolescencia programada o la lentitud de la evolución en cultura material por mantener la economía de mercado global, la extinción de nuestros recursos naturales y la degradación del medio ambiente tal si fuera un mundo de recursos infinitos.

El retroprogreso que encapsula al ser como el principio y fin de sí mismo, que brinda otra alternativa basada en la complementariedad de su entorno, que ahora se está vinculando mucho al medioambiente, a la sostenibilidad, sustentabilidad y la circularidad. El que cuestiona la ambición de llegar a otro mundo inhóspito dejando este paraíso destrozado. El que lucha contra las visiones distópicas y apocalípticas del planeta.

En dicho contexto y frente a este antagonismo adicionalmente nos encontramos en un presente que ya tiene desarrollado completamente un ecosistema digital el cual antecede al universo meta, una reproducción virtual, un reflejo enmascarado y un simulacro de la realidad.

Todo ello ha generado que la estética e incluso la retórica de la conceptualización arquitectónica disminuya su valor y se conmine a su hiperfuncionalidad, siguiendo los diseños de la tecnificación, amparada en su ciencia articulada en sus sistemas y parametrizada en su ejecución o sustentada en su ecoeficiencia.

Posibilidades del diseño gráfico en la institucionalización de la perspectiva de género.

Magnolia Sotelo Valenzuela, María Gabriela Villar García
Universidad Autónoma del Estado de México
México

El objetivo del texto es mostrar algunas posibilidades del diseño gráfico y su capacidad discursiva para incidir en la institucionalización de la perspectiva de género (PEG) a partir de su relación con la cultura y la identidad. Se presentan avances de una investigación mas amplia que reconoce el poder discursivo del diseño para colocar en los medios un mensaje que es capaz de conformar valores sociales; en un contexto institucional, el medio permite constituir valores colectivos. Metodológicamente, la discusión se enmarca en el contexto del modelo cualitativo de investigación y del paradigma del constructivismo social desde donde se estudia cómo se generan significados sociales; se establece una relación con el discurso del diseño gráfico y lo que puede aportar a partir de la incorporación de la perspectiva de género en su praxis. La PEG como herramienta metodológica permite mostrar las diferencias culturales con las que hombres y mujeres hemos convivido a través de la historia, pero también genera pautas que permiten reconocer como construir relaciones basadas en la equidad y la igualdad como valores para la convivencia social.

La discusión radica en el diálogo que se expone desde las categorías de análisis del lenguaje, la cultura y la identidad para establecer pautas que generen una comunicación institucional con PEG. Desde este contexto se presentan algunos acuerdos nacionales e internacionales que buscan erradicar la violencia contra la mujer, como la Ley del Instituto Nacional de las Mujeres y otras que coinciden en que es preciso insertar la PEG desde las bases de las sociedades y las instituciones para obtener un cambio sustancial que permee a nivel cultural en las sociedades.

Se expone al diseño como capaz de persuadir a través de la imagen para transformar realidades a partir de su lenguaje. Estos conceptos y categorías resultan fundamentales para comprender el alcance de la disciplina para la institucionalización de la PEG.

A manera de conclusión se distingue que la intervención del diseño gráfico en la comunicación visual con PEG a nivel institucional, es necesaria cuando lo que se requiere es re conceptualizar la identidad institucional, modificar estereotipos y cuestionar los roles de género para contribuir a una convivencia más armónica. El diseño de la comunicación visual puede ser un instrumento idóneo para acercar los mensajes al usuario de manera

que se integren a su vida cotidiana hasta lograr institucionalizarlos. Desde la visión de distintos autores, el lenguaje dialoga con la comunicación y la cultura formando una triada que permite explicar cómo se construyen los significados culturales, en específico los de género. Se reconoce que la transversalidad de la PEG demanda identificar y explicar el impacto de las acciones que pueden contribuir a erradicar brechas de desigualdad, así como diseñar acciones que permitan eliminarlas. La noción de institucionalización se enmarca en acciones pertinentes que impacten en las expresiones y visiones estereotipadas. Se pretende que la propuesta para la institucionalización se exprese a partir de prácticas conscientes de comunicación con PEG en donde el diseño como interdisciplina muestre su valor para generar cambios sociales.

Repensar el campo laboral del diseño gráfico.

Jorge Galindo Torres, María Angélica Vilet Espinosa
Universidad Autónoma de San Luis Potosí
México

Un tema controversial que preocupa tanto a estudiantes como a profesionales del diseño gráfico, es el del campo laboral. Por un lado se habla de una sobresaturación del mercado y poco trabajo, por otro lado, en contrapunto, de una gran apertura del campo profesional debido a las nuevas posibilidades y demandas generadas por el mundo digital. Lo cierto es que, la esfera de acción del diseño gráfico en México se ha ido consolidando, logrado evolucionar a la par de los avances tecnológicos y las nuevas tecnologías.

Según datos del IMCO, la Licenciatura en Diseño Gráfico a nivel nacional se encuentra en la posición número 25 de las carreras con mayor cantidad de profesionistas, ya que, 211,896 personas estudiaron esta licenciatura. Actualmente, 648 universidades mexicanas imparten esta carrera a 122,440 alumnos que la cursan, este es un dato que claramente muestra la alta demanda de la profesión, razón de peso para repensar el campo laboral del diseño en el presente y en el futuro.

Pareciera que el futuro del campo laboral del diseño gira en torno a las nuevas áreas de aplicación, especialmente en los medios digitales, primeramente por la tendencia tecnológica, segundo, por el desarrollo de nuevos negocios y comercio a través de Internet, a los cuales el diseño sirve como un elemento clave dentro de sus estrategias, desarrollo y crecimiento. Sin embargo, el mundo digital no lo es todo para el diseño gráfico, siguen de pie ramas como el diseño de identidad, diseño de empaque o diseño editorial que no necesariamente mutan hacia el entorno digital. En este sentido, cabe resaltar el hecho de que, el diseñador no debe poseer únicamente habilidades para el manejo de herramientas digitales, pues las tecnologías solo fungen como instrumento para la efectividad del trabajo profesional del diseño, por lo tanto, la tarea de diseñar no se puede limitar, por ejemplo, a las computadoras.

Para afrontar el mundo profesional en alta competencia, evidentemente, el diseñador gráfico debe poseer habilidades manuales y digitales, tanto técnicas como artísticas, que le permitan materializar respuestas eficaces de diseño, pero, para comunicar o resolver problemas profesionales, el diseñador gráfico también debe ser reflexivo, sensible, crítico y al mismo tiempo poseer una auténtica pasión por diseñar.

En el sentido de los párrafos anteriores, a partir de una inquietud por saber si el mercado laboral del diseño en San Luis Potosí mostraba esa saturación de la que tanto habla el gremio, se realizó un estudio a partir de datos de ingreso y egreso de estudiantes de la licenciatura de diseño gráfico de la Facultad del Hábitat de la UASLP considerando varias generaciones para saber si realmente había grandes cantidades de profesionales egresados de la carrera. Se utilizó un método comparativo de datos, para a través de la deducción, conocer de manera más certera si el mercado se encuentra sobresaturado de diseñadores. Los resultados no son concluyentes dado que falta considerar otros factores como: los estudiantes no titulados que ejercen, los técnicos en diseño, la competencia desleal, entre otros que practican el oficio del diseño, sin embargo, es un acercamiento al tema con mayor certeza.



PONENCIAS DESTACADAS

Desarrollo de propuestas de diseño de envases alimenticios que ayuden en la reducción de residuos. Alberto Rossa Sierra, Fabiola Cortés Chávez, Félix Maldonado de la Fuente / Universidad Panamericana

Arte y diseño en la academia: de una relación perversa a sinergias extradisciplinarias. Ricardo Sosa / Monash University y Auckland University of Technology

Las disoluciones del género, tecnológicas y eclécticas en el diseño de moda contemporáneo. Isabel Fernández Blanco / Universidad Complutense de Madrid

Evolución de una obra de web-art hacia una aplicación de red social. Antonio Herrera Delgado / Universidad Internacional de La Rioja

Diseño y producción a partir de los residuos en polvo de la cantera. Dayze Rojas Cuevas, Ana Margarita Ávila Ochoa / Universidad Autónoma de San Luis Potosí

Arte generativo en la era de la block-chain. Diseñando «Catharsis». Darío Lanza Vidal / Universidad Complutense de Madrid

SEMINARIO INTERNACIONAL VIRTUAL VANGUARDIAS DEL DISEÑO 2022

El Seminario Virtual Internacional Vanguardias del Diseño ha tenido la finalidad concreta de ser un espacio común para que los docentes e investigadores coincidan y colaboren conjuntamente en pro del enriquecimiento de su labor en beneficio de las disciplinas del arte y el diseño.

En esta edición se contó con la participación de 3 conferencias magistrales impartidas por: Dra. Jennifer Henke de la University of Greifswald; DG. Susana Machicao Pacheco, de la Bienal del Cartel Bolivia y Dra. María Cuevas Riaño, de la Universidad Complutense de Madrid.

Se presentaron un total de 57 ponencias, impartidas por 105 ponentes de 11 Universidades internacionales dentro de las cuales se encuentran: Universidad Complutense de Madrid, Monash University, Auckland University of Technology, Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Pontificia Universidad Católica del Perú, Universitat Politècnica de València, Universidad de Buenos Aires, Universidad de Chile, Universidad de Nariño, Universidad Internacional de La Rioja, Universidad Nacional de Tucumán.

Además de 11 Universidades nacionales: Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, Universidad Autónoma de Aguascalientes, Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, Universidad Autónoma de Coahuila, Universidad Autónoma de Nuevo León, Universidad Autónoma de San Luis Potosí, Universidad Autónoma del Estado de México, Universidad Autónoma Metropolitana, Universidad de Guanajuato, Universidad de Monterrey, Universidad Panamericana.

Agradecemos enormemente su participación en este evento y esperamos que haya sido de utilidad para cada uno de ustedes el conocimiento que se ha compartido desde dos áreas: el arte y el diseño.

CUERPO ACADÉMICO
VANGUARDIAS DEL DISEÑO
UASLP.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE SAN LUIS POTOSÍ
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

NOVIEMBRE 2022
<https://seminario2022.vanguardiasdiseno.org/>