

Azcapotzalco, México, a 05 de septiembre de 2016

Dr. Luis Soto Walls

Tutor

Doctorado en Diseño y Visualización de la Información

Presente

Por este medio pongo a su consideración este reporte de actividades realizadas en torno a mi asistencia como expositor y participante al VII Congreso Latinoamericano de Diseño y del XI Encuentro Latinoamericano de Diseño 2016 que tuvieron lugar en la Universidad de Palermo de la ciudad de Buenos Aires, Argentina, el pasado mes de julio de 2016.

Se adjunta lo siguiente:

- Informe de la participación y otras actividades realizadas
- Copia de la constancia como expositor en el Congreso
- Copia de constancia como participante en el Congreso

Me reitero a sus apreciables órdenes y le envío un cordial saludo.

Atentamente,

Mtro. Francisco E. Torres García

francisco@cuali.org

04455 5431 8715

Informe de actividades como expositor

VII Edición del Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño 2016

25-26-27 Julio 2016

<http://www.palermo.edu/dyc/congreso-latino/>

Tema presentado

El trabajo “Citación de fuentes: una competencia TIC para diseñadores” forma parte del desarrollo de la investigación doctoral “Competencias en Tecnologías de la Información y las Comunicaciones para Diseñadores de la Comunicación Gráfica” y se presentó en el Área Temática: Educación Superior - Empleo de recursos tecnológicos, dentro de la Comisión 1. Pedagogía del Diseño, apartado 1.1 Currículos, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos.



Francisco Torres G.

Resumen del trabajo

Los diseñadores gráficos constantemente utilizan un amplio rango de imágenes, textos y otras fuentes sujetas a propiedad intelectual. La citación ética y formal de autores y trabajos asociada a esa labor –para evitar el plagio– es hoy una competencia relacionada con el uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones que ellos precisan. Este trabajo busca caracterizar esta competencia y su entorno al considerar los conocimientos, habilidades, actitudes y valores que demanda esta función, además de visitar algunas de las herramientas más comunes para hacer esto y así proponer buenas prácticas en la materia.



Volante de presentación

Palabras clave

Propiedad intelectual – Competencias - Diseño gráfico - Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Presentación

Esta ponencia, con una duración de 20 minutos, se presentó en la sede de Larrea 1079, en el aula 3-2, en el horario de la tarde. El público asistente consistió principalmente de docentes de Argentina y otros países, con quienes se intercambiaron ideas. Entre los comentarios recibidos

hubo consenso en la importancia del tema y lo interesante del contenido y las herramientas mostradas, asimismo expresaron afinidad en cuanto a la utilización de un enfoque por competencias. Es grato comprobar que la investigación realizada en nuestra casa de estudios y nuestro país resulta atractiva al difundirse en otras latitudes, con lo que se cumple a cabalidad el propósito de asistir a este tipo de congresos.

Además, se aprovechó la ocasión para invitar a los asistentes a visitar la Ciudad de México en 2018, con motivo de haber sido nombrada Capital Mundial del Diseño 2018, sexta del mundo y primera en el continente americano en recibir esa distinción, pues, según la declaratoria de ICSID¹ “Ciudad de México tiene una poderosa historia que compartir en el escenario mundial, como modelo para otras megaciudades con el uso del diseño para enfrentar los retos de la urbanización y asegurar una ciudad más vivible”.



Universidad de Palermo, mapa de sedes

icsid International Council of Societies of Industrial Design
Design for a better world

ABOUT | WDC TAIPEI 2016 | WDC MEXICO CITY 2018 | BECOMING A WDC | PAST CITIES

f t G+ in +

World Design Capital Mexico City 2018

The sixth World Design Capital[®] and the very first city from the Americas to receive this title, Mexico City has a powerful story to share on the world stage, as a model for other megacities around the world using design to tackle the challenges of urbanization and ensure a more liveable city.

Demonstrating a passion and enthusiasm for design, Mexico City is blending old and new in innovative health, communications and security programmes, a bike sharing programme, urban gardens, parks and playgrounds. Regeneration will take place in low-income areas around the city, where they aim to transform lives through design. The year will also include a rich agenda of activities that provoke thought and action not only among Mexico City's creative community but the general public alike.

Ciudad de México, Capital mundial del Diseño 2018

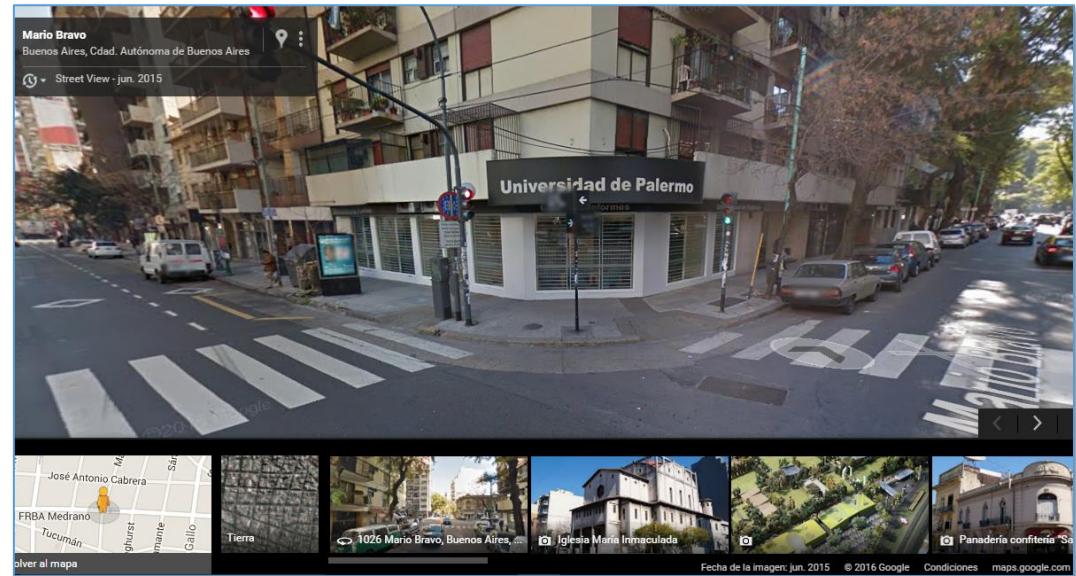
¹ <http://www.icsid.org/programmes/wdc/wdcmexicocity2018>



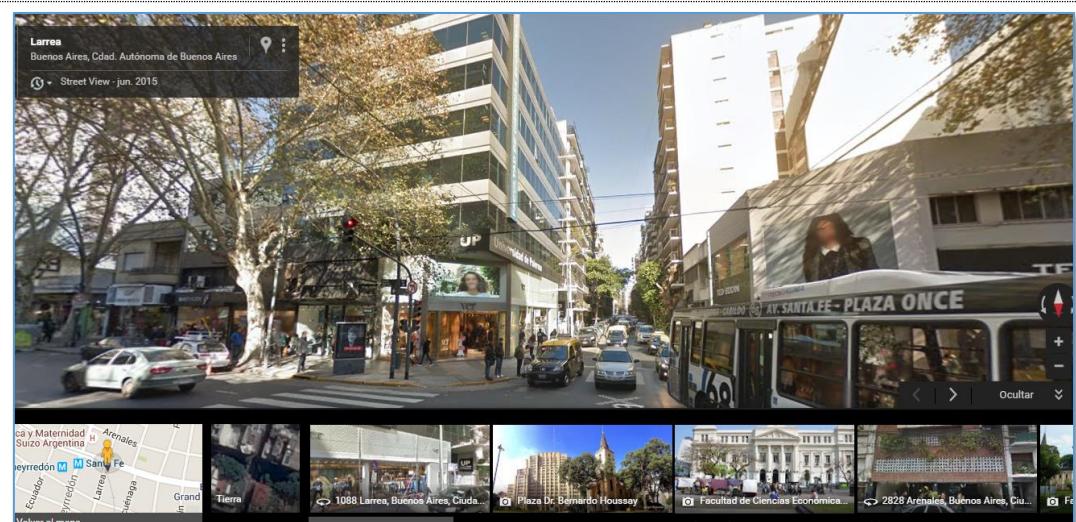
Una vista de la presentación



Ponentes del 26 de julio, turno de la tarde



Universidad de Palermo, sede Bravo



Universidad de Palermo, sede Larrea

Informe de actividades como asistente al Congreso

Para complementar un aprendizaje útil al trabajo doctoral presente tanto como para investigaciones futuras se asistió a las siguientes ponencias:

Diseños didáctico-ergonómicos para la educación inclusiva.

Julio Manuel Pereyra [Instituto Integrador María Montessori - Argentina]

Diseños en base a adaptación, adecuación y articulación de recursos y espacio didácticos en base a preceptos ergonómicos-fisiológicos para compensación de déficits cognitivos y/o cognoscitivos en entornos de Educación Inclusiva. Supone principios ergonómicos de accesibilidad educativa de

acuerdo a las necesidades fisiobio-psicológicas de los estudiantes. Implica atender, comprender y entender las características de los sujetos y el diseño, configuración e implementación de medios y modos pertinentes que no se configuren como obstáculos didácticos.

La importancia del plegado en el taller de iniciación.

Osvaldo Muñoz Peralta [Universidad de Chile - Chile]

El plegado y la configuración laminar han estado siempre presentes en el quehacer de los diseñadores como un capítulo esencial, porque es inmensa la cantidad de objetos que son estructuras laminares generadas a través de plegado. La importancia que adquiere la enseñanza del plegado en el primer año es fundamental, dado que no se busca con esto llegar a una obra terminal ni a un modelo final, sino que se busca desarrollar en el estudiante la capacidad de reflexionar y generar formas nuevas a través del descubrimiento de la geometría, la simetría y la capacidad estructural de una lámina plegada, en orden a incorporar este conocimiento como insumo para la toma de decisiones proyectuales.

Seminarios como una figura catalizadora en los estudios de doctorado.

Camilo Angulo [Universidad Jorge Tadeo Lozano - Colombia]

El Doctorado en Diseño y Creación de la Universidad de Caldas, bajo la modalidad semipresencial maneja durante sus 2 primeros años el concepto de Seminarios presenciales para construir diálogos entre ciencia y arte. La intención de los expositores en estos espacios no es intervenir directamente los temas de investigación de los estudiantes participes, sino más bien, a manera de unos catalizadores potenciar las miradas contemporáneas para afrontar la investigación en diseño. Quiero compartir con ustedes mis vivencias durante el desarrollo de esta experiencia y la influencia que han tenido para tomar decisiones en el rumbo de mi investigación doctoral.

El diseñador del mañana y las competencias claves para el éxito.

Catalina Petric [INACAP - Chile]

Contexto general desde la economía 1.0 a la Economía 3.0. Aspectos diferenciadores para mantenerse como un competidor activo en el mercado. Rol del diseñador en este contexto. ¿Qué es agregar valor? ¿Qué se necesita para: agregar valor, crear nuevas experiencias, lograr la diferenciación ser únicos? Las 10 competencias clave para el éxito del diseñador del mañana. Relación con la docencia: transversal a todas las UEA

Informe de actividades como asistente al XI Encuentro Latinoamericano de Diseño 2016

Se presenciaron las ponencias:

El libro-e y sus caminos: campos experimentales del diseño gráfico

Ma. Itzel Sainz González [UAM Azcapotzalco]

Los estudiosos de los libros electrónicos proponen como tipología básica para su análisis una diferencia esencial: las obras “digitalizadas” que conservan el carácter original de la impresión; o aquellas “nativas digitales”, cuyos aspectos literarios aprovechan las capacidades ciberneticas desde su creación hasta su lectura. Si bien ambos campos proveen espacio para la aportación del diseño gráfico, el segundo abre un desafío aún mayor. A partir de una investigación documental, en este trabajo se exponen sus características y diferencias para plantear las oportunidades y retos que los profesionales de la disciplina pue-den asumir.

Instalaciones de video mapping con sensores de movimiento.

Esteban Plaza [Universidad Politécnica Salesiana - Ecuador]

Los sistemas de video mapping han sido considerados como un formato de instalación multimedia capaz de adaptarse a cualquier condición del espacio físico sin la necesidad de modificarlo físicamente, generando experiencias a través de contenidos comunicacionales hacia los espectadores. Sin embargo, las instalaciones experimentales nos permiten no so-lo trabajar con la interacción visual y sonora de video mapping sino tener en cuenta al espectador como parte de la experiencia de visualización de los contenidos, gracias a la intervención de controles de detección de movimiento que brindan interactividad directa entre los movimientos del espectador y los contenidos de animación proyectada.

Relación con la docencia: UEA Lenguaje básico, tema: color luz, modulación, integración

Relación con la investigación: recursos del diseño y la interacción tecnológica

Introducción a la Fotografía Light Painting.

Leonardo López | Luis Antonio Kuziw | Pablo Mielniczuk | Pablo Piloni | Mariana Wyss

[ELEMENTAL LIGHT - Argentina]

Esta técnica consiste en dibujar con luces frente a una cámara fotográfica (en un trípode) durante una toma de larga exposición, obteniendo como resultado el registro de la traza del recorrido de la luz, en una fotografía. Se realiza en ambientes poco iluminados, o de to-tal oscuridad. Durante la conferencia, el grupo ELEMENTAL LIGHT describirá los principios del light painting a partir de sus trabajos más destacados, demostraciones prácticas y compartiendo los resultados obtenidos en sus 6 años de práctica, experimentación y desarrollo de la técnica. Enseñando su proceso de trabajo y respondiendo dudas.



Conclusiones del Congreso y cierre de actividades

