

# Incubadora de Proyectos de Investigación 1ª Edición 2022

Coordinadora:

**Daniela V. Di Bella**, Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo  
(Argentina)

Instituto de Investigación en Diseño. Universidad de Palermo. Argentina (2022)  
(Los CV pueden consultarse en el Capítulo Directores en esta Edición)

---

**Resumen:** Se presenta a la Incubadora de Proyectos de Investigación. Esta se constituye en un espacio de generación, desarrollo y concreción de nuevos Proyectos de Investigación de carácter interinstitucional y de alcance nacional e internacional, pertenece al Instituto de Investigación en Diseño de la Universidad de Palermo y su accionar refuerza el reconocimiento y liderazgo alcanzado -con los innumerables emprendimientos realizados por la Facultad de Diseño y Comunicación- en el impulso sostenido a la creación de conocimiento en el campo del diseño desde una perspectiva interdisciplinaria y colaborativa.

**Palabras clave:** Incubadora - Proyectos colaborativos - Investigación en Diseño

---

## Acerca de la Incubadora de Proyectos de Investigación en Diseño

**La Incubadora de Proyectos de Investigación** estimula a integrarse al mundo formal y sistemático de la Investigación en Diseño a académicos y autores, a profesores y profesionales, en forma individual o en equipos, que están dando sus primeros pasos en este campo y están interesados en avanzar, consolidarse y proyectarse en el mismo. En la Incubadora se gestan nuevos proyectos y se relanzan proyectos existentes, que por diferentes causas, interrumpieron su desarrollo.

Avanza en actividades internacionales de vinculación y visibilidad que organiza el Instituto de Investigación en Diseño, a partir del que surgen ideas, propuestas e iniciativas, a nivel institucional y/o personal, para pensar, encarar y desarrollar nuevos proyectos de investigación de carácter colaborativo. Muchas veces estas ideas e iniciativas requieren de un proceso previo de incubación y maduración que integre acciones de conceptualización y reflexión, de diseño y recorte, de calendarización y convocatoria, de asesoramiento y curaduría para convertirse en Proyectos de Investigación con sus imprescindibles estándares de calidad. El proceso de incubación se organiza conceptualmente en cuatro grandes Momentos: (A) Vinculación - Análisis - Compromiso, (B) Desarrollo - Contenidos, (C)

Resultados - Evaluación y (D) Publicación - Proyección, cuyos principales lineamientos se consignan a continuación. Se denomina preincubación a la etapa anterior al ingreso de las propuestas de investigación al proceso de incubación previamente descrito. En cada Proyecto se organiza, entre sus coordinadores, una agenda específica donde se determina el calendario, las responsabilidades, los logros esperados y los eventuales requerimientos como organización, capacitación y asesoramiento, entre otros, que brinda la Incubadora. La Incubadora se suma al Instituto de Investigación en Diseño y su foco está centrado en los siguientes objetivos:

- Colaborar en la formación de las nuevas generaciones de investigadores en Diseño,
- Avanzar en la construcción de nuevos conocimientos y en su vinculación con otros campos disciplinares y profesionales,
- Vincular activamente investigación con enseñanza en las diferentes carreras, niveles y modalidades,
- Desarrollar vínculos y acuerdos interinstitucionales para el desarrollo de proyectos colaborativos, 5) activar redes de conocimiento internacionales,
- Contribuir al enriquecimiento disciplinar y profesional del Diseño
- Consolidar la comunidad internacional del Diseño

En esta 1ª Edición de la Incubadora se presentaron siete anteproyectos de investigación que se detallan a continuación:

## Proyectos en incubación

### 1. Diseño: Estrategia, Innovación y Sostenibilidad

Entre la Universidad Autónoma del Estado de México-UAEMEX México y la Universidad de Palermo-UP Argentina. Responsables: Erika Rivera Gutiérrez y Alejandro Higuera Zimbrón por UAEMEX, México.

### 2. Museografía: El Arte de la Puesta en Escena

Responsable: Carlos Coccia por Universidad de Palermo, Argentina.

### 3. Aprendizaje Bio-inspirado: El Diseño como disciplina y como proceso

Entre el Institute for Biodigital Architecture & Genetics, Barcelona-iBAG España y la Universidad de Palermo-UP Argentina. Responsables Alberto T. Estévez por iBAG España y Daniela V. Di Bella por Universidad de Palermo, Argentina. Perteneció a la Línea 4 Diseño en Perspectiva Escenarios del Diseño.

### 4. Diseño y Territorio Social II: Identidad y Paisaje Cultural

Entre la Universidad de Chile, Chile y la Universidad de Palermo-UP Argentina. Responsable Paola de la Sotta Lazzerini por Universidad de Chile, Chile. Perteneció y relanza la Línea 13 Nuevos paradigmas en la enseñanza de la moda y el diseño.

### **5. Diseño y Mercado: El Diseñador en un mundo global**

Entre Fundação de Educação para o Trabalho de Minas Gerais-UTRAMIG, Brasil y la Universidad de Palermo-UP Argentina. Responsables Rogério Luís Massensini y Rodrigo Antonio Queiroz Costa por UTRAMIG, Brasil.

### **6. Diseño, Arte y Transmedia**

Entre Universidad Autónoma Benito Juárez de Oaxaca UABJO, México y la Universidad de Palermo-UP Argentina. Responsable Otniel por UABJO, México.

### **7. Imagen y Transformación: La imagen como protagonista en las revoluciones del último siglo, tecnológicas, culturales y sociales**

Entre Fundación Universitaria San Mateo-Colombia y la Universidad de Palermo-UP Argentina. Responsable por Omar Alonso García Martínez por Fundación Universitaria San Mateo-Colombia.

#### **a. Publicaciones**

No se registran publicaciones de resultados de este Proyecto en el período de la presente Memoria.

#### **b. Congresos / Coloquios / Plenarios**

##### **Incubadora de Proyectos de Investigación**

VII Coloquio Internacional de Investigadores en Diseño. Semana Internacional del Diseño en Palermo, Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina, 18 al 22 de julio de 2022. En la comisión Incubadora de Proyectos de Investigación de la VII Edición del Coloquio, los responsables presentaron personalmente los avances de sus anteproyectos. A continuación se detallan los autores y sus ponencias:

##### **Rivera Gutiérrez y Alejandro Higuera Zimbrón (México)**

###### **Proyectos en incubación**

###### **Diseño: Estrategia, Innovación y Sostenibilidad**

El Diseño es un campo dinámico que actúa en un amplio espectro de áreas, liderando acciones estratégicas, innovadoras y sostenibles orientando soluciones en la generación de mejores productos y servicios. La plataforma conceptual del Diseño es una disciplina poderosa que puede detonar es una infraestructura consistente para anticipar, proponer e identificar oportunidades de intervención, aumentar las cualidades de innovación y competencia de los sectores productivos: industria, gobierno, sociedad y academia. El enfoque y transversalidad que asumen estos tres campos conceptuales resulta ser un aspecto clave en la solución de los problemas de Diseño.

**Palabras clave:** Diseño - Estrategia -Proceso -Innovación - Sostenibilidad

### **Carlos Coccia (Argentina)**

#### **Proyectos en incubación**

##### **Museografía: El Arte de la Puesta en Escena**

Los Museos y centros expositivos adquieren, conservan, comunican y exponen el patrimonio tangible e intangible de la humanidad y su ambiente, con el propósito fundamental de promover y estimular el estudio, la educación y la contemplación. La práctica museográfica busca integrar estos conceptos definiendo el carácter y el sentido de la exposición a través de una puesta en escena que se apoya en una narrativa específica, definida por objetos, documentos y textos, dando lugar a la construcción de un recorrido dentro del espacio expositivo. La investigación y la documentación son aspectos esenciales y determinantes en la concepción, programación, diseño y montaje de exposiciones -temporales y/o permanentes- habilitando la participación de museógrafos, museólogos, diseñadores gráficos, iluminadores, arquitectos, escenógrafos, escritores, historiadores, archivistas, arqueólogos y curadores, entre otras figuras profesionales. Resulta sustancial adentrarse en las problemáticas específicas que emergen de la interacción de los distintos elementos que intervienen en los procesos de diseño y realización de una exposición, desde la gestión y preservación de las obras y los objetos, hasta la consideración del aspecto más escenográfico de la creación museográfica: La iluminación y el sonido, la experiencia inmersiva, la tecnología UX, entre otras temáticas relacionadas con la importancia de la accesibilidad, la identidad visual, la composición tipográfica en función de la legibilidad y la integración de procesos de digitalización. Asimismo, se buscará analizar cuestiones relacionadas con el aporte de valor, el vínculo contenedor-contenido, la acción contemplativa y la interacción, la dinámica de comprensión y significación de los objetos, considerando fundamentalmente los aspectos relacionados con el patrimonio, la memoria, la educación, la historia y la identidad.

**Palabras clave:** Diseño - Museos - Museografía - Exposiciones - Educación

### **Alberto T. Estévez (España) y Daniela V. Di Bella (Argentina)**

#### **Proyectos en incubación**

##### **Aprendizaje Bio-inspirado: El Diseño como disciplina y como proceso**

Se sabe que la naturaleza siempre ha sido territorio de múltiples y diversas inspiraciones formales, funcionales, significativas y heurísticas capaces de generar nuevas y efectivas soluciones, estudios y teorías, dentro del campo del Diseño, la Arquitectura y el Urbanismo. La Bioinspiración atraviesa las ideas que abordan al Diseño como disciplina y como proceso, cruzando temas como permacultura, biomímesis, biónica, capitalismo natural, biofilia, economía circular, entre otros que orientan conquistas, búsquedas y objetivos en innovación de sistemas, procesos y productos. Este escenario viene representando una interpelación vertiginosa hacia la experimentación e investigación colaborativa multidisciplinar, en laboratorios de Diseño y Arquitectura, de acuerdo a objetivos “bioinspirados”, que guíen procesos y relaciones de Diseño en vínculo con la Naturaleza, la Biología y la Tecnología orientados por objetivos sostenibles y regenerativos.

**Palabras clave:** Diseño - Bioinspiración - Bioaprendizaje - Tecnología Digital - Proceso - Tradición - Contemporaneidad - Innovación

## **Paola de la Sotta Lazzarini (Chile)**

### **Proyectos en incubación**

#### **Diseño y Territorio Social II: Identidad y Paisaje Cultural**

El presente Proyecto es continuación de Diseño y Territorio Social I: Pasajeros en Tránsito. Se retoman y profundizan algunas de las temáticas y abordajes iniciados oportunamente en el Volumen 1 (Cuaderno 134) en relación con el tejido de relaciones de los saberes tradicionales, sus materialidades e inmaterialidades y sus raíces ancladas en el territorio, que configuran la Identidad y el paisaje cultural.

La situación política a nivel de la región ha movilizó a las masas sociales hacia la búsqueda de la felicidad y la calidad de vida como un primer derecho humano, el derecho a estar bien. Lo que ha provocado demandas sociales, colaboración y nuevos modelos de gobernanza, como así también la necesidad de entablar nuevas cartas de navegación, tal es el caso de Chile y la primera Carta Magna, redactada por una convención constitucional elegida por las y los ciudadanos, de carácter igualitario en género y participación equitativa de pueblos originarios. Situación que ha provocado un estado de atención y expectativa en otros países y regiones del globo.

En un escenario que navega entre pandemia, post pandemia, sub pandemia o inter pandemia o peri pandemia, la presencialidad, los hábitos, las prácticas han cambiado abruptamente, afectando lo relacional, lo social, la salud mental, la sensación de seguridad, la percepción espacial, las comunicaciones, la incertidumbre entre un sin fin de emociones y sensaciones más.

Es en la ciudad donde se puede observar de forma concreta, el impacto de lo que nos ha dejado la pandemia; la movilidad, el control de la movilidad, los aforos, la precariedad de la vivienda, el acceso a la salud, servicios básicos, etc. Viéndose aumentadas, en el caso de las distintas realidades regionales, (personas migrantes, disparidad económica, nacionalismos exacerbados, tensiones sociales entre otras).

Por otro lado, la deconstrucción del aula como resabio del encierro en pandemia, nos impulsa a cuestionarse sobre el formato actual de la enseñanza-aprendizaje al interior de la universidad, sobre todo en aquellas disciplinas vinculadas a la observación directa con el entorno y la creación como respuesta a ella.

Todo lo anterior puso en evidencia la fragilidad de los territorios, poniendo en la palestra la precariedad de algunos y el privilegio de otros, lo que nos invita a pensar en nuevas estrategias de promoción, avance y desarrollo tanto en lo disciplinar como en lo educacional. El desafío entonces, está en cómo fortalecer las miradas de un diseño crítico y reflexivo como un puente capaz de vincularse con otras disciplinas, para en conjunto construir y aportar al desarrollo de un mejor futuro, un futuro que incorpora al planeta en todas sus escalas.

Los papers presentados podrán abordar un variado abanico de temas y temáticas, incluyendo la educación del Diseño, los objetos y sistemas del Diseño, sustentabilidad, tendencias en el Diseño y tejido social, estrategias de Diseño, medios comerciales, economía, globalización/localización, justicia social y prácticas, industria del Diseño, arquitectura, territorio, identidad y tradición.

**Palabras clave:** Diseño - paisaje cultural - identidad - complejidad - reflexión - sustentabilidad - tejido social

## **Rogério Luís Massensini y Rodrigo Antonio Queiroz Costa (Brasil)**

### **Proyectos en incubación**

#### **Diseño y Mercado: El Diseñador en un mundo global**

La Academia es parte de los grandes desafíos contemporáneos y de la globalización en relación con la educación de los futuros Diseñadores y su inserción exitosa en el mercado de trabajo. La agenda implica atender a los desafíos que el diseño presenta en sus diferentes niveles de formación en diseño, técnica, tecnológica y de gestión. La búsqueda de una mejor articulación del nivel de las soluciones, con la riqueza cultural y la generación de valor, mejorando la forma en que las empresas adquieren/divulgan información en sus sistemas de comunicación, tanto para los implicados como para la sociedad es uno de los aspectos clave. El desafío educativo incluye la constante revisión de los planes de estudio, que deben actualizarse en competencias necesarias, contenidos, metodologías y prácticas, adecuación a los veloces cambios sociales-tecnológicos y nuevas realidades, en la formación de un profesional calificado, emprendedor e independiente de acuerdo a las exigencias del mercado y la industria.

**Palabras clave:** Diseño - Mercado - Globalización - Trabajo - Profesión

## **Juan José Boscaroli, Cecilia Inés Kruzynski, Adriana Correa Berbel (Argentina)**

### **Invitados especiales**

#### **El Diseño Industrial como disciplina creadora de objetos inclusivos**

Las materias Diseño I y II, electivas de 5to año de la Orientación Diseño Industrial, pertenecientes a la Carrera Ingeniería Industrial de la Facultad de Ingeniería- Universidad Nacional de Jujuy (U.N.Ju.) trabajan desde hace 5 años con Asociaciones sin fines de lucro que brindan atención integral a personas con discapacidad, buscando su autonomía, realización personal y una mejor calidad de vida. Por medio de la firma de Acuerdos de Cooperación Mutua se establece el vínculo entre la Facultad de Ingeniería y dichas Asociaciones. Las mismas se identifican como: A.P.P.A.Ce. (Asociación de Protección al Paralítico Cerebral), la cual asiste a personas con discapacidades neuromotoras; y por su parte la Asociación Todos Juntos, quien tiene el propósito de acompañar a personas con discapacidad intelectual. Los convenios celebrados permiten la extensión del saber universitario en necesidades concretas de un grupo social, teniendo como objetivo promover el desarrollo y la transferencia del conocimiento y la cultura entre los distintos sectores sociales de la comunidad. En el cursado de las materias se lleva a cabo la interacción entre los alumnos y la comunidad que integran estas asociaciones. Los alumnos, supervisados por los docentes de la Facultad, estudian necesidades específicas detectadas, desarrollando un proceso de diseño, que finaliza con la fabricación de objetos por medio de tecnología de impresión 3d, el cual tiene como objetivo satisfacer las necesidades detectadas. Posteriormente esos objetos son entregados a los usuarios de la Asociación. El nexo entre las Asociaciones y la Facultad genera un proceso de enseñanza y aprendizaje que vincula a docentes, alumnos, equipo interdisciplinario y terapéutico y a personas con discapacidad, logrando un compromiso social, inclusión de las distintas discapacidades, y la promoción de la responsabilidad profesional en los futuros profesionales.

**Palabras clave:** Diseño Industrial - Discapacidad - Usuarios reales - Inclusión - Impresión 3D - Proceso de diseño