

MEMORIAS  
Científicas

PRIMER  
CONGRESO  
INTERNACIONAL DE  
DISEÑO  
GRÁFICO

ISBN: 978-9942-759-57-3



**MEMORIAS CIENTÍFICAS DEL I  
CONGRESO INTERNACIONAL DE  
DISEÑO GRÁFICO**

**Ing. Cristian Fabricio Tinajero Jiménez**  
**Rector Universidad Técnica de Cotopaxi**

**Licdo. Max Olivares Alvares**  
**Director de CIDE Ecuador**

**Msc. Gina Venegas Álvarez**  
**Decana de la Facultad de Ciencias**  
**Humanas**

**Tnglo. Bryan Steeven Tello Cedeño**  
**Coordinador General de CIDE Ecuador**

**Msc. Marcela Ximena Parra Pérez**  
**Directora de carrera Diseño Gráfico**  
**Computarizado**

**Licda. Manyeli Andreina Durán Valderrama**  
**Coordinadora Académica de CIDE Ecuador**

### **Memorias científicas del I Congreso Internacional de Diseño Gráfico**

**Compiladores:**

**Msc. Marcela Ximena Parra Pérez**

**ISBN: 978-9942-759-57-3**

**1° Edición, enero 2018**

**Edición con fines académicos no lucrativos.**  
**Impreso y hecho en Ecuador**

**Diseño y Tipografía: Lic. Pedro Naranjo Bajaña**

Reservados todos los derechos.  
Está prohibido, bajo las sanciones penales y el resarcimiento civil previstos en las leyes, reproducir, registrar o transmitir esta publicación, íntegra o parcialmente, por cualquier sistema de recuperación y por cualquier medio, sea mecánico, electrónico, magnético, electroóptico, por fotocopia o por cualquiera otro, sin la autorización previa por escrito al Centro de Investigación y Desarrollo Ecuador (CIDE).

Centro de Investigación y Desarrollo Ecuador  
Cda. Martina Mz. 1 V. 4 Guayaquil, Ecuador  
Tel.: 00593 4 2037524  
<http://www.cidecuador.com>

## I CONGRESO INTERNACIONAL DE DISEÑO GRÁFICO

INFLUENCIA DE LA BAUHAUS EN LA EVOLUCIÓN DEL DISEÑO GRÁFICO EN EL SIGLO XX.....	8
LA GAMIFICACIÓN PARA LA INNOVACIÓN SOCIAL. ....	9
NOCIONES BÁSICAS DEL VIDEOMAPPING.....	10
GESTIÓN Y DESARROLLO DEL LENGUAJE DE MARCA .....	11
LA PROBLEMÁTICA DE LA ARTESANÍA Y SU CARENCIA COMPETITIVA EN LA IMAGEN, PROTECCIÓN Y COMUNICACIÓN DEL PRODUCTO.....	12
LA IMPORTANCIA DE LOS PRINCIPIOS DE LA ANIMACIÓN .....	13
TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS QUE OPTIMIZAN LA CREACIÓN DE UN VIDEOJUEGO.....	14
CONCEPT ART AVANZADO.....	15
DISEÑO IMPRESIÓN 3D EN LÍNEA PARA PRINCIPIANTES.....	16
DISEÑO Y CREACIÓN EN VIDEOJUEGOS, GRUPO AVATAR PUCP, PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ. UNA EXPERIENCIA INTERDISCIPLINARIA ENTRE EL ARTE, LA EDUCACIÓN Y EL DISEÑO DE VIDEOJUEGOS .....	18
APRENDIZAJE BASADO EN RETOS (ABR) + GAMIFICACIÓN = INNOVACIÓN SOCIAL Y EDUCATIVA.....	19
ANÁLISIS FORMAL Y APLICACIÓN DE CONCEPTOS DE LA BAUHAUS, A TRAVÉS DE PIEZAS BIDIMENSIONALES Y TRIDIMENSIONALES. ....	20
CONCEPTUALIZACIÓN PARA EL DISEÑO DE EMPAQUES, ENVASES Y PRODUCTOS UTILITARIOS.....	21
GESTIÓN Y DESARROLLO.....	22
DEL LENGUAJE DE MARCA.....	22
SHOW VIDEO MAPPING Y WORKSHOP .....	23



**DISEÑADOR. RAFAEL ÁNGEL BRAVO**  
Corporación Universitaria Autónoma de Nariño  
[angel@unarcali.edu.co](mailto:angel@unarcali.edu.co)

## LA INVESTIGACIÓN, LA ESTÉTICA Y LA FUNCIÓN, EN EL DESARROLLO DE PROYECTOS DE DISEÑO

### Resumen:

El diseño, sea gráfico o visual, puede ser definido como una disciplina que busca dar solución a diversos problemas de comunicación, a través de medios visuales y sensoriales, como una práctica que a través de procesos estructurados y métodos diversos, busca brindar soluciones a problemas específicos y satisfacer necesidades, para una comunidad o grupo determinado, en un contexto particular, el cual es condicionado por las características culturales y psicográficas del entorno donde se desarrollan dichos procesos y el estudio de los individuos que allí habitan. Es fundamental comprender la naturaleza contextual de estas disciplinas, que a través de procesos de investigación sólidos y estructurados, logran ofrecer las respuestas más acordes a las problemáticas propuestas, las cuales deben responder a dos valores fundamentales como son la estética y la funcionalidad, definidos también como la forma y la función, valores que

determinan un eterno debate a través de la historia del diseño, desde los avances tecnológicos de la industrialización hasta la actualidad, abordado por destacados movimientos del diseño industrial como el *Arts & Crafts*, el *De Stijl*, y la *Bauhaus*, entre otros. Si para la práctica del Diseño Gráfico y del Diseño Visual, decimos que la percepción es su forma de relación con el ser humano, para el Diseño Industrial es la ergonomía, área que a su vez estudia al individuo con el fin de generar piezas que se adapten de manera ideal a este, mejorando sus condiciones tanto en el trabajo como en la vida cotidiana. Para el estudiante de estas disciplinas, la ergonomía se convierte en un valor fundamental en el estudio del usuario, al ser siempre el consumidor final de los productos que creamos y el receptor de los mensajes que emitimos, buscando siempre generar las soluciones más eficientes a sus necesidades y las condiciones de su entorno.

**Descriptor clave:** Investigación, estética, eficiencia, ergonomía, empaque.



**PHD. VICTOR ENRIQUE CHIROQUE LANDAYETA**  
Pontificia Universidad Católica del Perú  
[echiroq@pucp.edu.pe](mailto:echiroq@pucp.edu.pe)

## DISEÑO Y CREACIÓN EN VIDEOJUEGOS, GRUPO AVATAR PUCP, PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ. UNA EXPERIENCIA INTERDISCIPLINARIA ENTRE EL ARTE, LA EDUCACIÓN Y EL DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

### Resumen:

Avatar PUCP, Grupo orientado a la investigación, desarrollo y difusión de tecnologías interactivas como videojuegos, gamificación de procesos, aplicaciones de realidad virtual, realidad aumentada, entre otros. Su misión es investigar, desarrollar y difundir tecnologías interactivas en áreas como videojuegos, entornos virtuales y realidad aumentada que potencien procesos educativos, sociales, culturales y artísticos. Nuestra visión es ser líderes en la promoción y creación de tecnologías inmersivas para la formación educativa desde un enfoque multidisciplinar. El Grupo AVATAR, perteneciente a la Pontificia Universidad Católica del Perú, está conformado por un equipo de ingenieros, psicólogos, artistas y comunicadores que aportan con su formación y experiencia en los diferentes proyectos que desarrollamos. En el área de **Desarrollo**, exploramos diferentes tecnologías inmersivas para realizar propuestas de apoyo relacionadas al aprendizaje y enseñanza, que sean aplicadas satisfactoriamente por cualquier organización con fines formativos. Además, desarrollamos proyectos

**Descriptoros claves:** Diseño, videojuegos, avatar, arte, educación.

de videojuegos, realidad aumentada, realidad virtual y simuladores que optimicen la educación y gestión de las organizaciones. El área de **Investigación** tiene como objetivo estudiar los beneficios que las tecnologías tienen en el contexto educativo. Para ello, se estudia la influencia de estas tecnologías en los procesos cognitivos, motivación y aprendizaje de los estudiantes en educación básica regular y educación superior. En el área de **Transferencia**, sistematizamos la información aprendida a lo largo de los proyectos y compartirla con profesionales o alumnos interesados en el tema. Para ello, se realizan talleres, diplomaturas y cursos sobre diversos temas relacionados al desarrollo y uso de tecnologías en la educación. Nuestros productos se encuentran al servicio de la educación. Por ello, los videojuegos motivan en al alumno a seguir aprendiendo, a no dejar de intentar, lo animan a no temer equivocarse y a recrear mundos lúdicos. AVATAR está siempre en la búsqueda de nuevas soluciones y para proponer innovadoras formas y ángulos para ver y aprender.



**DISEÑADOR. RAFAEL ÁNGEL BRAVO**  
Corporación Universitaria Autónoma de Nariño  
[angel@aunarcali.edu.co](mailto:angel@aunarcali.edu.co)

## INFLUENCIA DE LA BAUHAUS EN LA EVOLUCIÓN DEL DISEÑO GRÁFICO EN EL SIGLO XX

### Resumen:

Desde su formación, la Bauhaus intenta dar un nuevo nivel a la profesión del diseño, estableciendo las bases para su formación académica, poniendo el arte al servicio de la industria, integrando diferentes disciplinas desde la artesanía hasta la psicología, para brindarle al diseño un carácter mucho más formal en el cual su verdadera herramienta de trabajo fuese la mente humana y su percepción de la imagen. Como punto de partida, la escuela presenta su manifiesto, escrito por su director, Walter Gropius, complementado por la obra “Catedral” de Lyonel Feininger, un grabado que en concordancia con las palabras expuestas, mostraba un templo de elevada altura, cuyas terminaciones se fusionaban una serie de estrellas y rayos de luz que desde allí se emitían, siendo esta una imagen que dista del minimalismo y esa estética de la máquina que inicialmente había motivado a Gropius. Nace la Bauhaus en un contexto temporal muy similar a la actualidad,

entendiendo ambos como periodos posteriores a grandes avances técnicos y tecnológicos, generando un debate fundamental sobre el papel del diseñador y de la academia, frente al uso de estas nuevas herramientas, así como sobre el equilibrio que ha de existir entre lo análogo y lo digital, entre las técnicas tradicionales de corte artesanal y la creación a partir de herramientas informáticas, discusión necesaria para entender el papel que ha de tomar el trabajo hecho a mano, frente a la hegemonía del computador en la era digital. Respecto a estos avances, conceptos como teoría del color, figura humana, la historia, el manejo de competencias en dibujo, pintura, técnicas de expresión y desempeño en las áreas específicas y la formación de un ser humano íntegro, creativo y espiritual, son valores que no pierden vigencia alguna, como factores que permanecen relevantes en el diseño, a través del tiempo.

**Descriptor clave:** Bauhaus, diseño, artesanía, arte, arquitectura.



CONFERENCIAS

---



**MASTER JUAN JOSÉ LARGO FERNÁNDEZ**

Universidad Autónoma Latinoamericana - Universidad Cooperativa de Colombia -  
Compromiso Ciudadano por Colombia

[juanlargofe@gmail.com](mailto:juanlargofe@gmail.com)

---

## LA GAMIFICACIÓN PARA LA INNOVACIÓN SOCIAL

---

**Resumen:**

La Gamificación derivada del mundo de los videojuegos, es la metodología a través del cual se promueve mediante ambientes simulados la emergencia de conductas entorno a un fin o propósito. En un primer momento ha sido utilizada como estrategias de marketing para generar comportamientos en los consumidores de productos; sin embargo, debido a su efectividad, ha tocado campos educativos y desencadenados procesos de innovación social fortaleciendo procesos en las industrias creativas y culturales. La Gamificación para la innovación social va de la mano con la creación de prácticas, costumbres y hábitos. En este espacio se

conocerán procesos desarrollados en el Departamento de Antioquia, Colombia en el cual jóvenes sin formación profesional a través del Aprendizaje basado en retos y la Gamificación educativa, lograron desarrollar competencias STEAM – Maker y desarrollar más de 150 aplicaciones móviles en diferentes municipios del departamento, articulando sus productos al día a día de sus comunidades.

---

**Descriptor clave:** Gamificación - Educación - Innovación Social - Industrias Creativas - Emprendimiento de base tecnológica.

CONFERENCIAS

---



**ANGEL DAVID ARIAS AGUIRRE**  
Pixel Tres Estudio  
[Infamepixel@gmail.com](mailto:Infamepixel@gmail.com)

## NOCIONES BÁSICAS DEL VIDEOMAPPING

---

### Resumen:

Este Workshop es una comprensión de las nociones básicas sobre la puesta en escena de un Show de Video Mapping sobre una estructura tridimensional. Se tocarán temas recurrentes de cómo empezar el montaje del show desde el bocetaje y las diferentes posibilidades que nos muestra la tecnología para realizar este tipo de proyectos pasando por la composición de Video y el desarrollo de estructuras para este fin, igualmente haremos una revisión de programas de composición como After Effects y la posterior puesta en escena con programas especializados

como Resolume Arena y Madmapper. Al final se responderán las preguntas más frecuentes y problemas que pueden presentarse en el desarrollo de un proyecto de Video Mapping, después del workshop se mostrará un show real de video mapping realizado exclusivamente para este congreso de diseño.

---

**Descriptor clave:** Videomapping, Composición Video, Animación, Maquetación, Vjing.

CONFERENCIAS

---



**ING. CHRISTIAN FABIAN LASSO ROCHA**  
Behance Ecuador - Brand Pymes - indigo480  
[christian@behancequito.net](mailto:christian@behancequito.net)  
[christian@indigo480.com](mailto:christian@indigo480.com)

## GESTIÓN Y DESARROLLO DEL LENGUAJE DE MARCA

---

### Resumen:

La presente tiene como objetivo general: aprender a comunicar nuevos lenguajes de marca y códigos de diseño en el branding. Sus objetivos específicos son: analizar el nuevo paradigma del branding y la identidad, entender el nuevo lenguaje de marca y proyectar un soporte en todo contexto, para que las marcas logren posicionarse. Percibe como resultados de aprendizaje: generar una experiencia sobre la creación de un lenguaje de marca para lograr desarrollar nuevos códigos de comunicación. Se analizará el lenguaje de la marca como estrategia de diferenciación en el mercado, se abordarán la transición del mercado de productos al de marca

y servicios, y el branding como respuesta de gestión y desarrollo de marca, y se analizarán entre otros temas: la definición de marca y su nuevo rol en el negocio, las nuevas tendencias de consumo y su impacto, el diseño de servicios y experiencias, la gestión de branding y sus herramientas, las nuevas estrategias de diferenciación y las tendencias en identidad visual, ejemplos y recomendaciones, contenidos y subtemas, en que consiste el nuevo lenguaje de marca, herramientas para enfocar un lenguaje de marca, como generar marcas dinámicas y que estas se establezcan con su grupo objetivo y el nuevo escenario comunicacional en el lenguaje de marca.

---

**Descriptor clave:** Branding, Identidad Visual, Imagen Corporativa, Gestión de Marca

CONFERENCIAS



**PHD. JORGE LUIS SANTAMARÍA AGUIRRE**  
Universidad Politécnica de Valencia  
[george\\_lsa@hotmail.com](mailto:george_lsa@hotmail.com)  
[george\\_lsa@hotmail.com](mailto:george_lsa@hotmail.com)



**MSC. SANTIAGO FERNANDO  
BRITO GONZÁLEZ**  
Universidad Técnica de Cotdaxi  
[santiago.brito@utc.edu.ec](mailto:santiago.brito@utc.edu.ec)

## **LA PROBLEMÁTICA DE LA ARTESANÍA Y SU CARENCIA COMPETITIVA EN LA IMAGEN, PROTECCIÓN Y COMUNICACIÓN DEL PRODUCTO**

### **Resumen:**

La artesanía es una actividad ancestral y cultural que se renueva constantemente, pero aún mantiene problemas endémicos que lo margina en gran parte de los mercados de consumo regular e internacionales, y solo se reducen a un consumo de souvenir. La problemática es común y generalizada globalmente, por tanto, se debe buscar un modelo adaptado cada caso y entorno para buscar soluciones; y, para el caso de Ecuador y su región andina, existe una gran variedad de productos artesanales con un alto valor cultural y tradicional que los hace diferentes y apetecidos por turistas. Casos estudiados de artesanos de la zona andina del centro del país presentan carencias en cuanto a la imagen, presentación y calidad de sus

productos; simples bolsas plásticas o de papel, cajas genéricas sin información o el manejo y transporte sin protección son características actuales de la artesanía que merman su imagen, calidad y, por tanto, su competitividad. La artesanía tiene un gran potencial que es desaprovechado, siendo el diseño uno de los caminos y soportes para su mejora. El diseño integrado al proceso productivo permitiría la mejora en cuanto a una imagen sólida y a una presentación del producto que le permita proyectarse a nuevos mercados. El enfoque desde el diseño debe apoyarse en la naturaleza del producto artesanal y potenciar sus virtudes y características, la información es un factor clave que genera valor al producto y apoya a la divulgación de la cultura y tradiciones.

**Descriptoros claves:** Artesanía, competitividad, cultura, imagen, Packaging.

CONFERENCIAS

---



**Ing. Geovanny Augusto Chamba Yánez (Gachy)**  
Anniehall Producciones  
[Gachy@anniehall.tv](mailto:Gachy@anniehall.tv)  
[geo\\_zero109@hotmail.com](mailto:geo_zero109@hotmail.com)

## LA IMPORTANCIA DE LOS PRINCIPIOS DE LA ANIMACIÓN

---

**Resumen:**

Cuando somos estudiantes, queremos hacer trabajos grandes, trabajar con marcas multinacionales, ganar concursos, y llegar lejos, y muchas veces no valoramos el proceso de aprendizaje, los fundamentos que sostienen todo nuestro trabajo, es por eso que no existe nada mejor que tener unas bases sólidas, para poder llegar lejos, pues el aprender los programas solo

nos da las herramientas para lograr nuestro objetivo. Esta conferencia tratará más que nada acerca de mi experiencia en el ámbito laboral, como ilustrador y animador y de cómo los fundamentos y a veces la falta de ellos puede ayudarte o perjudicarte en tu carrera profesional

---

**Descriptor clave:** animación, educación, ilustración, fundamentos, experiencia.

CONFERENCIAS



**MSC. MIKE ORLANDO AGUILAR OROZCO**  
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI  
[mouseaguilar@gmail.com](mailto:mouseaguilar@gmail.com)  
[mike.aguilar@utc.edu.ec](mailto:mike.aguilar@utc.edu.ec)



**MSC. MARCO YAMBA-YUGSI**  
CEC-IAEN  
[yambamarco@gmail.com](mailto:yambamarco@gmail.com)  
[myamba@cec-iaen.edu.ec](mailto:myamba@cec-iaen.edu.ec)

## TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS QUE OPTIMIZAN LA CREACIÓN DE UN VIDEOJUEGO

### Resumen:

La creación de videojuegos pueden ser de distintas formas, atendiendo a criterios muy diversos de los que intervienen en el proceso de desarrollo de un videojuego. Por tal motivo, hace falta normar herramientas y técnicas de trabajo dependiendo del tipo de videojuego que se vaya a realizar. Para establecer un perfil de uso de herramientas y técnicas para la creación de videojuegos, se estudian 10 softwares que normalmente se usa para la creación de

videojuegos, tanto comerciales como de licencia libre. Los datos obtenidos se analizan de manera descriptiva, a medida que se crea un videojuego con diferentes herramientas. Los resultados muestran la importancia de un hardware que cumpla con requisitos solicitados por el software y la utilización de herramientas que optimicen el desarrollo dependiendo del videojuego que se vaya a crear. Asimismo, se presenta una clasificación de diferentes softwares que permiten crear con más facilidad un videojuego dependiendo de su alcance.

**Descriptorres claves:** Videojuegos, software.

CONFERENCIAS

---



**MSC. HENRY ANDRÉS ESCOBAR TIBÁN**  
Eina Centre Universitari De Disenny I Art De Barcelona  
[andrescobaratp@gmail.com](mailto:andrescobaratp@gmail.com)

## CONCEPT ART AVANZADO

---

### Resumen:

Este Workshop El desarrollo de conceptos dentro de la industria del diseño en general es lo más importante para el éxito de cada proyecto. Destacar elementos dentro de una pieza es lo que hace del diseño un proceso en el que influyen varios elementos como técnica, teoría y filosofía. Por otra parte el Matte Painting es una técnica digital que permite crear cualquier tipo de escenario imaginario a partir de fotografías e ilustración y la correcta mezcla de éstas para obtener resultados realistas con un nivel de

detalle abrumador. Se aplica a nivel profesional en todo tipo de ámbitos, como el editorial, la publicidad, el cine y los videojuegos. Es necesario primeramente conocer las bases para manipular la realidad y obtener resultados contundentes y de impacto hacia el cliente y el consumidor.

---

**Descriptoros claves:** Diseño, Concepto, Retoque, Teoría del Diseño, Arte.



CONFERENCIAS

---



**ING GEOVANNI PADILLA MORA**  
EcuPrótesis 3D  
[gfpadmor@hotmail.com](mailto:gfpadmor@hotmail.com)  
[ecuprotesis3d@gmail.com](mailto:ecuprotesis3d@gmail.com)

## DISEÑO IMPRESIÓN 3D EN LÍNEA PARA PRINCIPIANTES

---

### Resumen:

La impresión 3D es considerada la cuarta revolución industrial, ya que se incluye en casi todos los campos desde la medicina hasta el área automotriz, y por ende en el diseño gráfico. Actualmente no se concibe la creación de un logo o campaña publicitaria solo en forma digital, ya que también se requiere poder plasmarlo de forma física y esto no quiere decir que sea siempre en un papel. La impresión 3D permite plasmar ideas de forma rápida, dar una mejor presentación a un producto, tanto así que una de las herramientas más importantes para un diseñador gráfico ya incluye herramientas para impresión 3D de forma directa.

En la actualidad existen varios software libres que permiten diseñar modelos 3D de forma sencilla de manera que no sea necesario ser experto para poder diseñar. Después del modelado existen varios pasos más, sencillos, que nos permiten crear nuestra idea en algo físico.

---

**Descriptor clave:** Innovación, Impresoras 3D, Logo, Software libre



---

# Talleres:

---

## DISEÑO Y CREACIÓN EN VIDEOJUEGOS, GRUPO AVATAR PUCP, PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ. UNA EXPERIENCIA INTERDISCIPLINARIA ENTRE EL ARTE, LA EDUCACIÓN Y EL DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

PhD. Victor Enrique Chiroque Landayeta  
Pontificia Universidad Católica del Perú  
[echiroq@pucp.edu.pe](mailto:echiroq@pucp.edu.pe)

### Resumen:

Avatar PUCP, Grupo orientado a la investigación, desarrollo y difusión de tecnologías interactivas como videojuegos, gamificación de procesos, aplicaciones de realidad virtual, realidad aumentada, entre otros. Su misión es investigar, desarrollar y difundir tecnologías interactivas en áreas como videojuegos, entornos virtuales y realidad aumentada que potencien procesos educativos, sociales, culturales y artísticos. Nuestra visión es ser líderes en la promoción y creación de tecnologías inmersivas para la formación educativa desde un enfoque multidisciplinar. El Grupo AVATAR, perteneciente a la Pontificia Universidad Católica del Perú, está conformado por un equipo de ingenieros, psicólogos, artistas y comunicadores que aportan con su formación y experiencia en los diferentes proyectos que desarrollamos. En el área de **Desarrollo**, exploramos diferentes tecnologías inmersivas para realizar propuestas de apoyo relacionadas al aprendizaje y enseñanza, que sean aplicadas satisfactoriamente por cualquier organización con fines formativos. Además, desarrollamos proyectos de videojuegos, realidad aumentada, realidad

virtual y simuladores que optimicen la educación y gestión de las organizaciones.

El área de **Investigación** tiene como objetivo estudiar los beneficios que las tecnologías tienen en el contexto educativo. Para ello, se estudia la influencia de estas tecnologías en los procesos cognitivos, motivación y aprendizaje de los estudiantes en educación básica regular y educación superior. En el área de **Transferencia**, sistematizamos la información aprendida a lo largo de los proyectos y compartirla con profesionales o alumnos interesados en el tema. Para ello, se realizan talleres, diplomaturas y cursos sobre diversos temas relacionados al desarrollo y uso de tecnologías en la educación. Nuestros productos se encuentran al servicio de la educación. Por ello, los videojuegos motivan en al alumno a seguir aprendiendo, a no dejar de intentar, lo animan a no temer equivocarse y a recrear mundos lúdicos. AVATAR está siempre en la búsqueda de nuevas soluciones y para proponer innovadoras formas y ángulos para ver y aprender.

**Descriptor clave:** Diseño, videojuegos, avatar, arte, educación

## APRENDIZAJE BASADO EN RETOS (ABR) + GAMIFICACIÓN = INNOVACIÓN SOCIAL Y EDUCATIVA

Master. Juan José Largo Fernández,  
Universidad Autónoma Latinoamericana - Universidad Cooperativa de  
Colombia - Compromiso Ciudadano por Colombia  
[juanlargofe@gmail.com](mailto:juanlargofe@gmail.com)

### Resumen:

Proponer innovadoras formas y ángulos para ver y aprender. El desarrollo de la actividad constará de 5 acciones, las cuales contarán con una actividad que integra la creatividad, características sociales y la Gamificación. Para el desarrollo de las acciones, los participantes conformarán de manera natural grupos de 10 personas, estimando para la participación 112 participantes, teniendo como base 450 inscritos a nivel general al congreso y que en paralelo se desarrollarán 4 talleres. Esta distribución busca que se genere el encuentro de saberes y conocimientos, la construcción colectiva y el trabajo en colaborativo. Para cada acción tienen en promedio 25 minutos y el ahorro de tiempo entre cada acción les permitirá tener beneficios en cuanto a información, recursos o asesorías para el desarrollo de las actividades. En una pantalla habrá proyectado durante la actividad un ranking que anunciará el tiempo y las posiciones en las que se ubica cada equipo. Acción 1: Comprender y realizar un diagnóstico rápido participativo del territorio o localidad en la cual residan y elegir una problemática a

resolver o un recurso a potenciar que mejore el desarrollo económico a partir de la creación de aplicaciones móviles o negocios electrónicos. Acción 2: Aplicar el modelo canvas a la idea de negocio en el cual delimiten como se desarrollaría, sin dejar de vista el resolver problemáticas o potenciar recursos. Acción 3: Incluir una estrategia de Gamificación que permita fidelizar al usuario y aumentar el uso. A su vez que le permita la monetización de la misma. Acción 4: Identidad gráfica de la app Acción 5: Prepara un Pitch de 2 minutos. Para finalizar cada equipo socializará el pitch y se procederá a determinar los tres primeros lugares en el desarrollo de la idea de negocio o app de innovación social. Durante las actividades los participantes no desarrollarán la aplicación, es decir, no se implementará acciones entorno a lenguaje de programación, es un proceso de ideación basado en la Gamificación articulando la conferencia con el taller. Producto terminado: Al finalizar el taller los participantes contarán con una idea de negocio basada en Industria creativa y cultural vinculando sus conocimientos y saberes entorno a la innovación social con base tecnológica aplicando la Gamificación.

**Descriptor clave:** Aprendizaje Basado en Retos - Gamificación educativa - Innovación Social - Industrias Creativas.

## ANÁLISIS FORMAL Y APLICACIÓN DE CONCEPTOS DE LA BAUHAUS, A TRAVÉS DE PIEZAS BIDIMENSIONALES Y TRIDIMENSIONALES

Diseñador. Rafael Ángel Bravo  
Corporación Universitaria Autónoma de Nariño  
[rafael.angel@aunarcali.edu.co](mailto:rafael.angel@aunarcali.edu.co)

---

### Resumen:

Introducción teórica, presentación y análisis de material visual, foro de análisis e intercambio de ideas, bocetación y presentación de alternativas, elaboración de piezas bidimensionales y tridimensionales.

**Producto terminado:** Presentación de piezas bidimensionales y tridimensionales, aplicando los conceptos y estética de la Bauhaus. Cada estudiante puede elegir entre un producto bidimensional o un producto tridimensional. Utilizando la técnica de su

elección, cada estudiante realizará una pieza gráfica o producto, con base en los estilos y conceptos planteados. Se utilizará cuaderno para dibujar, lápiz, pinturas (Vinilos o acrílicos), cartulina o cartón para pintar, papeles o cartulinas de colores, instrumentos para cortar, pegamento para papel. El estudiante tendrá libre elección de los materiales a utilizar en las piezas o productos a realizar.

---

## CONCEPTUALIZACIÓN PARA EL DISEÑO DE EMPAQUES, ENVASES Y PRODUCTOS UTILITARIOS

Diseñador. Rafael Ángel Bravo  
Corporación Universitaria Autónoma de Nariño  
[rafael.angel@aunarcali.edu.co](mailto:rafael.angel@aunarcali.edu.co)

---

### Resumen:

Presentación teórica, análisis de ejemplos, foro de discusión e intercambio de ideas, ejercicio básico de empaque bidimensional o tridimensional, ejercicio de conceptualización y bocetación, elaboración de piezas gráficas finales. Producto final: Diseño de envases a partir de la bocetación, el dibujo y el color. Se realizará un trabajo

de bocetación a lápiz, un ejercicio básico de creación de un empaque en papel y el diseño de un envase a partir de un concepto propuesto, este último será realizado en colores, lápices o acuarela sobre cartulina. El estudiante tendrá libre elección de los materiales a utilizar en las piezas o productos a realizar.

---

## GESTIÓN Y DESARROLLO DEL LENGUAJE DE MARCA

Ing. Christian Fabián Lasso Rocha  
Behance Ecuador - Brand Pymes - Indigo480  
[christian@behancequito.net](mailto:christian@behancequito.net)  
[Christian@indigo480.com](mailto:Christian@indigo480.com)

---

### Resumen:

Objetivo general: Aprender a comunicar nuevos lenguajes de marca y códigos de diseño en el Branding. Objetivos específicos: Analizar el nuevo paradigma del Branding y la identidad. Entender el nuevo lenguaje de marca. Proyectar un soporte en todo contexto, para que las marcas logren posicionarse. Resultados de aprendizaje: Generar una experiencia sobre la creación de un lenguaje de marca para lograr desarrollar nuevos códigos de comunicación. Se analizará el lenguaje de la marca como estrategia de diferenciación en el mercado. Se abordarán la transición del mercado de productos al de marca y servicios, y el Branding como respuesta

de gestión y desarrollo de marca, y se analizarán entre otros temas: la definición de marca y su nuevo rol en el negocio, las nuevas tendencias de consumo y su impacto, el diseño de servicios y experiencias, la gestión de Branding y sus herramientas, las nuevas estrategias de diferenciación y las tendencias en identidad visual, ejemplos y recomendaciones. Contenidos y subtemas. El nuevo paradigma del Branding. En que consiste el nuevo lenguaje de marca. Herramientas para enfocar un lenguaje de marca. Como generar marcas dinámicas y que estas se establezcan con su grupo objetivo. El nuevo escenario comunicacional en el lenguaje de marca.

---

**Descriptor clave:** Branding, Identidad Visual, Imagen Corporativa, Gestión de Marca

## SHOW VIDEO MAPPING Y WORKSHOP

Ing. Ángel David Arias Aguirre  
Pixel Tres Estudio  
[Infamepixel@gmail.com](mailto:Infamepixel@gmail.com)

---

### Resumen:

Se plantea es realizar un show de Video Mapping sobre una estructura tridimensional previamente acompañado de un Workshop donde se explica las nociones básicas de la video proyección y como se desarrolla este proyecto, se necesita aspectos de logística y reproducción ya que reúne varias disciplinas del diseño como la maquetación, animación, sonorización y montaje. Los conceptos

manejados en la animación se presentan tópicos con el fin de poder alterar la realizad intrínseca de la estructura se manejan estilos donde se interpretan elementos de la naturaleza como fuego, agua, aire y flora. Igualmente se mostraran animaciones con mayólicas de colores, estilos laser, transparencias y distorsión todo esto acompañado de una sonorización adecuada, se prevee que tenga una duración de 4 a 6 minutos aproximadamente

---



**CIDE**   
EDITORIAL  
Cod. 8942-8632



ISBN: 978-9942-759-57-3



9789942759573