

MENDOZA, **03 de mayo de 2024**

VISTO:

El expediente electrónico N° 9448/24 caratulado: "*SECRETARÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO s/ Proyectos CENTROS DE INVESTIGACION - ACTA y Proyectos - FAD*".

CONSIDERANDO:

Que se elevan las propuestas para la creación de Centros de Investigación, enmarcadas en la Ordenanza N° 9/23-CD.

Que los Centros de Investigación se orientan principalmente en articular actividades de investigación, docencia y extensión entre las distintas áreas y carreras de esta Facultad y con el medio, de manera recíproca, promoviendo metodologías adecuadas para la formulación, implementación y transferencia de proyectos de investigación y vinculación en las áreas de Artes y Diseño.

Que a tal efecto el Consejo Asesor de Investigación y Posgrado de la FAD analizó y aprobó los distintos Proyectos que fueron formulados por docentes de esta Unidad Académica.

El visto bueno de la Secretaría de Investigación y Posgrado de esta Facultad.

Por ello, atento a lo aconsejado por la Comisión de Enseñanza y a lo dispuesto por este Cuerpo en Sesión Plenaria del día 16 de abril de 2024,

EL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO
RESUELVE:

ARTÍCULO 1º.- Aprobar la creación del "*Centro de Investigación FAD*", formulado por el D.I. Adolfo MARCHESINI bajo la denominación "**CENTRO DE INVESTIGACIÓN EN TECNOLOGÍAS EMERGENTES**" en el marco de la Ordenanza N° 9/23-CD, según el detalle consignado en el *ANEXO ÚNICO* de la presente.

ARTÍCULO 2º.- La presente norma se emite en formato digital.

ARTÍCULO 3º.- Comuníquese e insértese en el libro de resoluciones del Consejo Directivo.

RESOLUCIÓN N° 56


LIC. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCuyo


Dr. Estuardo Javier CAZZULANI
Rector de Investigación y Posgrado
Facultad de Artes y Diseño - UNCuyo


DRA. LAUBA VIVIANA DRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

ANEXO ÚNICO

1-Denominación temática del CIFAD

Centro de Investigación de la Facultad de Artes y Diseño en Tecnologías Emergentes

2-Fundamentación de la creación

El término "tecnología emergente" hace referencia a un concepto utilizado para describir tanto las nuevas tecnologías como el desarrollo continuo de las tecnologías existentes. Este término generalmente se refiere a avances tecnológicos en proceso de desarrollo o que se anticipan para estar disponibles en el futuro cercano. Además, se reserva para tecnologías que se cree que tienen el potencial de generar efectos significativos en aspectos sociales, económicos o industriales. Podemos citar ejemplos de tecnologías emergentes, como la Inteligencia Artificial, Internet de las Cosas, Realidad Virtual, Realidad Aumentada, Impresión 3D, Ciberseguridad, Biodiseño, Mecatrónica, Blockchain, Metaverso, Woreables, entre otras.

Las soluciones propuestas por estas tecnologías sitúan a la persona en el centro, por lo que es crucial comprender cómo estas innovaciones pueden mejorar la vida de los usuarios e integrarlas eficazmente en el diseño de productos y/o servicios. Estas tecnologías introducen cambios en la forma en que las personas interactúan con ellas y entre sí.

Al encontrarse la persona en el centro, se destaca la importancia de diseñar teniendo en cuenta las necesidades, preferencias y experiencias de los usuarios. Este enfoque implica que las tecnologías no deben implementarse solo por su novedad, sino con la intención de ofrecer beneficios tangibles y mejoras significativas en la vida de las personas.

La investigación en tecnologías emergentes también debe abordar las implicaciones éticas y sociales que puedan surgir, ya que es esencial garantizar que su desarrollo y aplicación se realicen de manera responsable, justa y considerando el impacto en la sociedad.

Es por todas estas razones que es importante adoptar un enfoque centrado en el usuario al implementar tecnologías emergentes. Para lograr esto, es necesario estudiarlas adecuadamente para integrarlas de manera efectiva en la creación de productos o servicios, asegurando así que realmente mejoren las experiencias de los usuarios y fomentar interacciones positivas.

3-Objetivos del CIFAD

General:

Desarrollar un marco integral que coloque la Experiencia de Usuario (UX) en el centro de la implementación de las tecnologías emergentes, con el fin de comprender, formar y diseñar soluciones tecnológicas innovadoras.

Específicos:

Realizar estudios de usuarios para identificar sus necesidades, preferencias y comportamientos en relación con las tecnologías emergentes específicas que se implementarán.

Diseñar e implementar programas de formación y difusión, dirigidos a usuarios finales y profesionales involucrados en el desarrollo e implementación de tecnologías emergentes.

Promover la colaboración entre profesionales de UX, desarrolladores de tecnologías emergentes, expertos y otros actores relevantes para asegurar una implementación integral y equitativa del marco.

Resol. N° 56


LIC. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCuyo


Dr. Eduardo Javier OZOLS
Secretario de Investigación y Registro
Presidencia de la Facultad de Artes y Diseño


DRA. LAURA VIVIANA DRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

4-Plan de transferencia a la docencia de grado y/o posgrado de la FAD y/o de la TUPA

En lo referente a la transferencia de docencia desde el CIFAD en Tecnologías Emergentes se llevará a cabo de manera activa y colaborativa, a través de publicaciones, sesiones de formación, talleres y/o actividades educativas. La idea es que esta interacción inicial proporcione una base sólida para la transferencia continua de conocimientos en el contexto de las tecnologías emergentes.

Los resultados de los diversos proyectos que se desarrollen tendrán una conexión directa con propuestas académicas ya existentes. Estas incluyen la materia optativa "Diseño 2.0" y la "Diplomatura de Posgrado en UX/UI". La transmisión directa de los resultados implica que las conclusiones, descubrimientos y conocimientos generados a través de los proyectos se integrarán y aplicarán específicamente en el contenido y el enfoque de estas propuestas académicas.

Debido a que el enfoque está centrado en las Tecnologías Emergentes, su influencia se extiende más allá de las propuestas académicas mencionadas, permeando una amplia variedad de asignaturas en las carreras de la FAD. Para facilitar la transferencia efectiva de estos conocimientos, metodologías, herramientas y resultados de investigación e innovación generados, se proponen diversas estrategias y acciones. Estas pueden incluir la incorporación de contenido actualizado sobre Tecnologías Emergentes a partir de papers que pueden consultar los docentes de múltiples asignaturas; la organización de talleres y seminarios específicos, la promoción de proyectos interdisciplinarios que integren estas tecnologías. También se prevé la realización de podcast desde el área TAC de la FAD, la cual está pronta a inaugurar un estudio con el equipo necesario para estas actividades. Estas estrategias buscan integrar de manera coherente las Tecnologías Emergentes en el currículo de la FAD, garantizando que los estudiantes se beneficien de los avances y descubrimientos en este campo a lo largo de sus estudios.

Desde el CIFAD se promueve activamente la creación de proyectos de investigación que adoptan un enfoque colaborativo e interdisciplinario, integrando a docentes, egresados y estudiantes. Estos proyectos están diseñados para abarcar diversas capacidades y conocimientos presentes en la FAD. Al estructurarse de esta manera, permiten la participación de investigadores, docentes, egresados y estudiantes, facilitando así una transferencia orgánica de conocimientos entre los diferentes sectores de la comunidad académica. La diversidad de perspectivas y habilidades presentes en los proyectos así planteados, contribuye a enriquecer la investigación y fortalecer la conexión directa entre la teoría y la práctica en el ámbito de estudio en el que nos encontramos.

Para contribuir a la transferencia de conocimientos, se emplearán diversos recursos estratégicos, además de los ya citados. Estos incluirán la implementación de programas de mentoría, brindando a los estudiantes la oportunidad de recibir orientación personalizada. También se organizarán seminarios y conferencias, proporcionando un espacio para la participación activa y el intercambio de ideas entre estudiantes y profesionales destacados. Estos recursos estratégicos buscan enriquecer la experiencia educativa, promoviendo la aplicación práctica de conocimientos y facilitando la transferencia de habilidades y perspectivas relevantes para el desarrollo profesional de los estudiantes y egresados.

Resol. N° 56


LIC. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUYO


Dr. Eduardo Javier OZOLS
Secretario de Investigación y Posgrado
Facultad de Artes y Diseño - UNCuyo


DRA. LAURA VIVIANA DRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

5-Áreas de estudio comprendidas

El enfoque principal se centra en Ux y su interrelación con las Tecnologías Emergentes. Las áreas de estudio prioritarias abordarán aspectos clave del Ux, como la Investigación de Usuarios, la Arquitectura de la Información, el Diseño de Interacción y el Diseño Visual. Estas disciplinas se explorarán en relación con las tecnologías actualmente en desarrollo, incluyendo la Inteligencia Artificial, Internet de las Cosas, Realidad Virtual, Realidad Aumentada, Impresión 3D, Ciberseguridad, Biodiseño, Mecatrónica, Blockchain, Wearables, entre otras. Este enfoque integral busca comprender y aplicar de manera efectiva las intersecciones entre la Ux y las innovaciones tecnológicas.

6-Enumerar proyectos y programas de investigación desarrollados por cada uno de sus integrantes (últimos 5 años)

Adolfo Marchesini, Co Director. "El color como constructor de conceptos sociales, como material y recurso en los procesos comunicacionales". 2023-2024. FAD

Adolfo Marchesini; Investigador. "El diseño estratégico como herramienta sistemática para la valoración del territorio. Articulaciones que potencian las relaciones del sistema socio-productivo y el científico tecnológico". 2022-2024. SIIP

Adolfo Marchesini; Investigador. "Los sentidos de lo público en las intervenciones del Diseño de Comunicación en organizaciones del territorio". 2022-2024. Universidad Nacional de Villa Mercedes.

Adolfo Marchesini; Investigador. "Visibilización y puesta en valor de los actores claves que facilitaron la creación de la Facultad de Artes y Diseño de la Universidad Nacional de Cuyo". 2019-2021. SIIP

Adolfo Marchesini; Director. "Construcción de un observatorio de Industrias Creativas y Culturales". 2019. FAD

Adolfo Marchesini; Co director. "Construcción de un modelo teórico práctico de desarrollo territorial con identidad sostenible y sustentable con la intervención de diseño en un contexto interdisciplinar". 2016-2018. SECTyP

Jerónimo Formica; Director. "El color como constructor de conceptos sociales, como material y recurso en los procesos comunicacionales". 2023-2024. FAD

Jerónimo Formica; Investigador. "Los sentidos de lo público en las intervenciones del Diseño de Comunicación en organizaciones del territorio". 2022-2024. Universidad Nacional de Villa Mercedes.

Jerónimo Formica; Investigador. "Construcción de un observatorio de Industrias Creativas y Culturales". 2019. FAD

Marcos Sosa Eula, Director. "Documentación, análisis y publicación de los debates originados en el ciclo de talleres "reflexiones teórico-prácticas sobre el ejercicio de las disciplinas de la FAD en un contexto de convergencia tecnológica y digital". 2023-2024. FAD

Marcos Sosa Eula. Co director. "Gestión del Diseño para promover acciones vinculadas al cuidado del ambiente en un territorio emergente. Articulación entre Diseño estratégico, hábitat y educación." 2023-2024. FAD

Resol. N° 56


LIC. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUYO


Dr. Esteban Javier OZOLS
Rector de Investigación y Posgrado
Facultad de Artes y Diseño - Uncuyo


DRA. LAURA VIVIANA BRACCONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

Anexo Único- Hoja 4

Marcos Sosa Eula, Investigador. "Escenarios virtuales de aprendizaje en la Universidad. Investigación basada en diseño de propuestas educativas alternativa". 2019-2021. SIIP

Marcos Sosa Eula, Investigador. "Construcción de un observatorio de Industrias Creativas y Culturales". 2019. FAD

Marcos Sosa Eula, Investigador. "El análisis de la producción transmedia de contenidos audiovisuales". 2019-2020. FCPyS

Belén Martín, Investigadora. "El diseño estratégico como herramienta sistemática para la valoración del territorio. Articulaciones que potencian las relaciones del sistema socio-productivo y el científico tecnológico". 2022-2024. SIIP

Belén Martín, Investigadora. "Evaluación de las posibilidades tintóreas de los materiales y/o residuos biodegradables generados por una selección de empresas y/o emprendimientos del sector agroindustrial de la Provincia de Mendoza". 2023-2024. FAD

Luciana Silvestri, Investigadora. "La proliferación de las imágenes. Prácticas y sentidos de la cultura visual en Mendoza". 2022-2024. SIIP

Juan Chade, Investigador en formación. "Diseño ontológico, consumo y fábrica, una articulación clave para definir la nueva industria en un mundo post extractivo". 2023-2024. FAD

Andrés Espinaza, Investigador en formación. "Diseño ontológico, consumo y fábrica, una articulación clave para definir la nueva industria en un mundo post extractivo". 2023-2024. FAD

Enzo Gutierrez, Investigador en formación. "Diseño ontológico, consumo y fábrica, una articulación clave para definir la nueva industria en un mundo post extractivo". 2023-2024. FAD

7-Actividades a desarrollar

Se desarrollarán diversas actividades centradas en la comprensión, aplicación y estudio de tecnologías emergentes, desde una perspectiva atravesada por la Experiencia de Usuario (Ux).

Inteligencia Artificial y Ux: La IA está revolucionando el diseño UX, con algoritmos avanzados y aprendizaje automático, la IA personaliza la experiencia digital según las preferencias del usuario, ofreciendo recomendaciones y funciones adaptadas, como por ejemplo los asistentes virtuales y chatbots, que van más allá de las simples respuestas y traducen las necesidades del usuario en acciones prácticas.

La investigación continua en esta intersección de UX e IA es crucial para estar al tanto de las innovaciones y desafíos, garantizando la creación de experiencias digitales efectivas y éticas. Para esta línea de investigación existe posibles líneas de trabajo en conjunto con el Barcelona Supercomputing Center (SBC)

Mecatrónica: La mecatrónica se centra en el diseño y control de sistemas mecánicos y electrónicos, mientras que el UX se enfoca en la experiencia del usuario en las interfaces. Al diseñar interfaces físicas, como paneles de control mecatrónicos, es esencial aplicar principios de UX para garantizar una interacción eficiente y satisfactoria. La combinación de mecatrónica y interfaces gráficas destaca la importancia de una UX intuitiva y efectiva. La interacción hombre-máquina es clave, donde la mecatrónica aborda la parte técnica y la UX se centra en la experiencia del usuario.

Resol. N° 56


LIC. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCuyo


Dr. Esteban OCHOA
Mecatrónica y Robótica y Psicología
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCuyo


DRA. LAURA VIVIANA DRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

Anexo Único- Hoja 5

Prototipado rápido: es una técnica utilizada en el diseño de productos para crear versiones iniciales y tangibles de conceptos de manera eficiente. Utilizando herramientas como impresoras 3D o cortadoras láser, se pueden producir prototipos tempranos que permiten a los diseñadores iterar y validar conceptos antes de la implementación final. Estos prototipos facilitan la prueba y ajuste de aspectos específicos de la interfaz o interacción del usuario, lo que permite una mejora continua. Además, al involucrar a los usuarios en las primeras etapas del diseño, se pueden identificar y resolver problemas de UX antes de la implementación completa del producto.

Eye Tracking: este proyecto se realizará en conjunto con las carreras de Diseño de la Universidad de Bio Bio, Chile; utilizando dispositivos Tobii, estos leen el movimiento de las pupilas; lo cual permite por desde estudiar el movimiento de los ojos ante diferentes estímulos y así estudiar y analizar las diferentes respuestas del usuario; hasta poder controlar una computadora.

Laboratorio de color: La propuesta de este laboratorio surge como continuidad del actual proyecto de investigación interno de la FAD "El color como constructor de conceptos sociales, como material y recurso en los procesos comunicacionales"

El color desempeña un papel crucial en la percepción visual, la legibilidad del contenido, la accesibilidad y la transmisión de emociones. En el diseño UX, el color se utiliza para guiar la atención del usuario, comunicar información, crear jerarquías visuales y establecer la identidad.

Los colores nos llaman la atención, nos transmiten sensaciones y afectan a nuestra percepción. Decoran, tranquilizan, inquietan o conmueven. En el universo proyectual lo utilizamos para orientarnos, para intercambiar información. Sabemos que ciertos colores tienen efectos psicológicos, en muchos casos arraigados o enmarcados en un

simbolismo preestablecido que nos es difícil interpelar. Sin embargo, la percepción de los colores, y sus combinaciones, depende de las preferencias subjetivas de cada uno y de gustos que suelen ser afectados con el tiempo y las modas.

El color siempre ha sido tema de investigación y preocupación en artistas, diseñadores y científicos, por motivaciones y enfoques distintos.

Ante este universo de recopilación de información, de miradas distintas, y de evolución como

sociedad, es que nos invita a la exploración de las posibilidades que nos brinda este recurso.

Investigar este ligamiento que solo se hace del color a la función y a lo estético, evaluar si el color es capaz de desencadenar sensaciones, sugerir significados, interpretar

Por lo tanto, la elección y aplicación adecuada del color son aspectos importantes en la creación de

experiencias de usuario efectivas y atractivas.

Este laboratorio trabajará articuladamente con el laboratorio de Color de la Escuela Superior de Diseño (ESDi) de la Universidad Ramón Llull (Barcelona), the_esdicreate_lab; referente del color de España.

Resol. N° 56


LIC. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUYO


Dr. Esteban Javier OJEDA
Investigador de Alto Nivel y Profesor
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUYO


DRA. LAURA VIVIANA BRACCONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

8-Autoridades y comité asesor

Director/a:

Di. Adolfo Marchesini

Coordinador/a (opcional):

Di. Jerónimo Formica

Representante/s de docente/s investigadores de la FAD y/o TUPA:

Di. Marcos Sosa Eula

Esp. Belén Martín

Lic. Diego Onetto

Representante/s de estudiantes de la FAD y/o TUPA:

Juan Chade

Andres Espinaza

Enzo Gutierrez

Juan Ignacio Moyano

Representante/s de egresados de la FAD y/o TUPA:

Lic. Luciana Silvestri

Di. Adolfo Guiñazú

Mgtr. Juliana Victoria

Mgtr. Macarena Saravia

Dra. Encarna Ruiz (España)

Coordinador/a de laboratorio/s (opcional):

Laboratorio de Color: Di. Jerónimo Formica

RESOLUCIÓN N° 56


LIC. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUIYO


Dr. Esteban Javier OZORIO
Representante de Investigadores y Profesores
Facultad de Artes y Diseño - UNCUIYO


DRA. LAURA VERÓNICA BRACCONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO