

MENDOZA, 29 de octubre de 2025

VISTO:

El expediente electrónico N° 33712/25 caratulado: "*SECRETARIA DE INVESTIGACION Y POSGRADO s/CIFAD Mgter A. Marchesini -nuevos miembros y creación laboratorios*".

CONSIDERANDO:

Que, mediante resolución N° 56/24-C.D. se aprobó la creación del "*Centro de Investigación FAD*", formulado por el Mgter. Adolfo Oscar MARCHESINI bajo la denominación "*CENTRO DE INVESTIGACIÓN EN TECNOLOGÍAS EMERGENTES*" en el marco de la ordenanza N° 9/23-C.D.

Que en esta oportunidad se incorporan nuevas propuestas de Laboratorios, como también integrantes de los claustros docentes, estudiantes y egresados.

La propuesta favorable de la Secretaria de Investigación y Posgrado.

Por ello, atento a lo aconsejado por la Comisión de Investigación y Extensión y a lo dispuesto en sesión plenaria del día 21 de octubre de 2025,

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

ARTÍCULO 1º.- Incorporar como Miembros del *Centro de Investigación (CIFAD)* denominado "***Tecnologías Emergentes de la Facultad de Artes y Diseño***", a cargo del Mgter. Adolfo Oscar MARCHESINI, a la siguiente nómina de estudiantes, egresados y docentes:

Estudiantes

- Candela DÍAZ VALENTÍN
- Martina CASTIÑEIRA DE DIOS
- Augusto Manuel OGARA
- Alejandrina VON KATONA
- Guadalupe Aimé REBOLLOSA
- Zaira Jezabel ANTONIOLLI QUIROGA
- Franco Gastón BARROS GARCÍA
- Camila Celeste CHAFALÁ CASTILLO
- Juliana Dominique MESSENET BARBIER
- Candela Belén VILLEGAS
- Guillermina GUERRERO
- Valentina VASQUEZ
- Martina NAVARRO

Egresado

- D.I. Andrés Felipe ESPINAZA GALLARDO

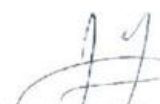
Docentes

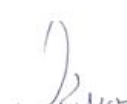
- Prof. D.I Mariana Alejandra GORDILLO
- Prof. D.I Mónica Irene MANCIANA
- DI Julio Roberto QUINTEROS BAEZ
- DI Juan Ignacio CHADE
- Mgter. Diego ONETO

Personal de Apoyo Académico

- Lic. Cristian Andrés RODRIGUEZ

Resol. N° 263


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


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


DRA. LAURA VIVIANA DRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

2.-

ARTÍCULO 2º.- Crear en el marco del *Centro de Investigación (CIFAD)* denominado **"Tecnologías Emergentes de la Facultad de Artes y Diseño"**, a cargo del Mgter. Adolfo Oscar MARCHESINI, los siguientes Laboratorios que detallan a continuación, según los Anexos que corresponda:

- **Laboratorio BioMateriales** (*Anexo I*)
- **Laboratorio Morfología** (*Anexo II*)
- **Laboratorio Inteligencia Artificial aplicada al Diseño** (*Anexo III*)
- **Laboratorio Mecatrónica** (*Anexo IV*)
- **Laboratorio Audiovisual** (*Anexo V*)

ARTÍCULO 3º.- La presente norma se emite en formato digital.

ARTÍCULO 4º.- Comuníquese e insértese en el libro de resoluciones del Consejo Directivo.

RESOLUCIÓN N° 263


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


Dr. Esteban Javier OZOILO
Secretario de Investigación y Posgrado
Facultad de Artes y Diseño - UNCuyo


DRA. LAURA VIVIANA BRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

ANEXO I Laboratorio de BioMateriales

Responsables

D.I. Mariana Alejandra GORDILLO

D.I. Mónica Irene MANCIANA

Fundamentación

El diseño y la investigación de biomateriales se imponen como ámbitos de conocimiento y experimentación ante la importancia del paradigma de la sostenibilidad que como diseñadores y artistas no podemos dejar de lado.

Los biomateriales, la transdisciplinariedad y la sostenibilidad serán paradigmas indispensables para el diseño del futuro, generando lo que podría denominarse Diseño Transdisciplinar.

El diseño de nuevos materiales implica un punto interesante en la innovación en los proyectos de diseño y plantea también la interesante posibilidad de un trabajo en territorio, donde la Universidad se relaciona con distintas industrias del medio para trabajar en la co-creación de materiales para el diseño a partir de los denominados desechos industriales de origen orgánico, provenientes de las industrias alimenticias, vitivinícolas, etc. del medio. Materiales de base natural derivados de subproductos agrícolas, residuos de la industria alimentaria, en la que se generan abundantes desechos que no son reincorporados al sistema productivo, se convierten de forma innovadora y creativa en nuevas materialidades para el diseño en todos sus campos de aplicación.

En el marco de la economía circular, incorporar esos desechos como materiales alternativos que nos exigen nuevos desarrollos, tanto de los métodos de diseño, como de los métodos de producción propiciando un circuito creativo donde no solo reinventamos los materiales sino los procesos para trabajarlos, moldearlos, imprimirlos, teñirlos, estamparlos.

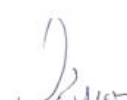
La realidad nos exige plantear nuevos paradigmas, estos nuevos paradigmas están enmarcados en: la sostenibilidad, la economía naranja o economía circular, y la posibilidad de generar nuevos materiales, que respondan a ellos. Este campo del diseño de materiales, empieza a transversalizar con otras disciplinas como la biología, ciencias de la naturaleza, las ciencias del ambiente, planteando un nuevo paradigma de Diseño el Diseño transdisciplinar.

Objetivos

- Incorporar conocimientos en biomateriales para su integración en proyectos de diseño y arte, aportando innovación tanto desde el diseño como desde el desarrollo de materiales sostenibles.
- Crear un espacio de experimentación y análisis de biomateriales, utilizando desechos regionales y explorando técnicas de manipulación, impresión, tejido y enfoques digitales para desarrollar superficies alternativas, artesanales y semiindustriales.
- Capacitar a los estudiantes en competencias técnicas y éticas, promoviendo la participación en equipos interdisciplinarios y el uso responsable de biomateriales en proyectos de diseño.

RESOLUCIÓN Nº 263


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


Dra. Mariana Santos GORDILLO
Asesora de Investigación y Proyección
Facultad de Artes y Diseño - UNCUIYO


DRA. LAURA VIVIANA BRACCONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

ANEXO II Laboratorio en Morfología

Responsable

D.I Julio Roberto QUINTEROS BAÉZ

Fundamentación

La formación en Morfología ofrece cimientos y bases sólidas que contribuyen a la comprensión de una lógica espacial precisa y específica que todo futuro diseñador debe desarrollar para asumir las problemáticas del espacio y germinar sus propios modos de apropiación de la espacialidad. De esta manera, otorga una de las calificaciones más precisas que lo instituyen como tal: un operador cultural caracterizado por saber actuar y participar ante la incertidumbre y la pluralidad de los contextos/ escenarios actuales y emergentes. La Morfología, al estudiar las formas, nos brinda herramientas conceptuales - operativas tanto para analizar espacialidades como para concebir y proponer formas que construyan distintos lenguajes formales. La forma puede ser entendida y abordada como estructuración (geometría), como percepto (percepción) y/o como signo (semiótica).

En un sentido más específico, al enmarcarse dentro de procesos y metodologías proyectuales, la forma es una entidad significativa (denotativa y connotativa) inserta en un contexto que posibilita su existencia. En consecuencia, el objeto de estudio de la Morfología se amplifica a los modos en que las culturas concretas desarrollan, conceptual y materialmente, su apropiación de la espacialidad (objetos, experiencias, servicios, procesos y sistemas). Y desde allí, nos sumerge en procesos analíticos (investigación) y propositivos (diseño) de exploración y lectura de la espacialidad (y de la objetualidades inscriptas en ella).

Inmersa en este campo del conocimiento, la espacialidad es la energía dinámica entre las disposiciones espaciales - objetuales (conformaciones) y la conducta (comportamientos); representa un sistema significativo, una reserva semántica disponible y predispuesta que nos compromete en un proceso de comprensión y (re)construcción conforme nos asociemos, nos opongamos o jerarquizamos las diferentes miradas sobre la forma, la materialidad y la discursividad.

Por otro lado, si analizamos el contexto académico nacional de formación de grado de diferentes disciplinas proyectuales, la morfología es un campo del conocimiento que se encuentra presente como espacio curricular obligatorio con una importante carga horaria en los tres primeros años, ofreciendo una práctica particular con distintos niveles de complejidad conforme avance la trayectoria de los estudiantes. Además, en dichos contextos, es considerada una práctica proyectual y es incluida dentro de éste departamento específico; y posee una importante carga horaria en la trayectoria académica. En algunos casos, posee formación de posgrado mediante diplomaturas y maestrías; y además, en nuestro contexto nacional, existe una Sociedad de Estudios Morfológicos Argentina (SEMA) que convoca a quienes investigan, enseñan y producen formas en diferentes campos disciplinares con el fin de construir un territorio común alrededor de la forma.

En el contexto de la Carrera de Diseño de la Facultad de Artes y Diseño (UNCuyo) y de acuerdo al Plan de Estudio vigente (Ord. Nº 4/06-C.S.), el campo de la Morfología es ubicado y abordado en el espacio curricular de Introducción al Diseño Industrial y Gráfico correspondiente a Primer Año. Esto evidencia un escaso contacto de los estudiantes de diseño con prácticas proyectuales basadas o que consideren los enfoques morfológicos anteriormente descritos, limitando y empobreciendo sus procesos de exploración formal.

Con la intención de ofrecer un espacio que amplifique y profundice dicho primer contacto y aproximación, es que se propone la construcción de un Laboratorio en Morfología en la Carrera de Diseño enmarcado en el Centro de Investigación en Tecnologías Emergentes de la Facultad de Artes y Diseño (UNCuyo).

Objetivos

- Fomentar una cultura de investigación y experimentación en torno a la forma y los materiales, mediante una metodología que promueva el pensamiento creativo y divergente, al tiempo que facilita la colaboración interdisciplinaria y el aprendizaje experiencial en la Facultad de Artes y Diseño
- Articular conocimientos previos con nuevas competencias para fortalecer el desarrollo del pensamiento y sentido espacial, integrando instrumentos conceptuales y operativos para enfrentar problemáticas de la forma y la espacialidad en sus dimensiones abstractas y contextuales.
- Proponer experiencias prácticas significativas que promuevan una relación expresiva y sensible con la realidad física y conceptual, invitando a los estudiantes a descubrir y explorar sentidos tanto existentes como inexplorados.

RESOLUCIÓN Nº 263


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


Dr. Eduardo Javier OCHOA
Becario de Investigación y Posgrado
Facultad de Artes y Diseño - UNCuyo


DRA. LAURA VIVIANA BRACCONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

ANEXO III

Laboratorio de Inteligencia Artificial aplicada al Diseño

Responsables:

DI. Juan Ignacio CHADE

DI. Andrés Felipe ESPINAZA GALLARDO

Fundamentación

Esta propuesta de laboratorio tiene como objetivo principal ayudar a estudiantes, profesores y egresados de diseño a repensar el potencial de la inteligencia artificial (IA) y su articulación con las Tecnologías Emergentes para adaptarse a los cambios que estas están impulsando en la industria. Se busca demostrar cómo la IA y las tecnologías innovadoras pueden transformar los procesos creativos y abrir nuevas oportunidades en el campo del diseño.

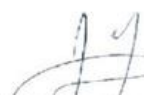
Se busca que tanto estudiantes como docentes y egresados adopten una mentalidad abierta hacia el uso de la IA y las tecnologías emergentes, convirtiéndose en impulsores de la innovación dentro del campo del diseño. Más allá de cambiar su perspectiva sobre el diseño y desarrollo de proyectos, se busca integrar estas tecnologías no solo como herramientas, sino como elementos centrales que definirán el futuro del diseño. Este enfoque es necesario para que el proceso creativo no solo se adapte, sino que también evolucione, aprovechando al máximo las capacidades de estas nuevas tecnologías. A través de este laboratorio, la comunidad académica accederá a herramientas y conocimientos que le permitirán aplicar estas tecnologías de manera efectiva y creativa en sus proyectos, optimizando tanto el proceso como los resultados.

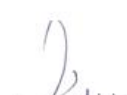
Se busca que el impacto del proyecto trascienda el ámbito académico y alcance al sector productivo. Aspiramos a que los estudiantes, docentes y egresados de las carreras de diseño se conviertan en referentes para la industria local, aplicando su conocimiento en IA y tecnologías emergentes para resolver problemas reales y generar un impacto significativo en la sociedad. Este enfoque de transferencia tecnológica permitirá cerrar la brecha entre teoría y práctica, integrando las innovaciones de manera tangible en el mercado laboral.

Objetivos

- Impulsar un cambio profundo en la mentalidad de los actores involucrados, para que puedan comprender el valor y el potencial de la IA como una herramienta creativa y transformadora dentro del diseño y la educación.
- Promover la adaptación de estudiantes, profesores y egresados de diseño a la inteligencia artificial y tecnologías emergentes, mediante actividades de formación, charlas y asesoramiento que destaquen su aplicación práctica e innovación en el proceso de diseño.
- Fomentar la colaboración interdisciplinaria y la vinculación con empresas y otras instituciones educativas, estableciendo programas de mentoría y proyectos conjuntos que impulsen el desarrollo tecnológico en la región y demuestren el impacto de estas tecnologías en la práctica profesional del diseño.

RESOLUCIÓN Nº 263


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


DI. MARIANA SANTOS
Becario de Investigación y Programa
Fomento de Ideas e Ideas - UNCÚYO


DRA. LAURA VIVIANA DRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

ANEXO IV
Laboratorio de Mecatrónica

Responsable

Lic. María Luciana SILVESTRI

Fundamentación

La creación de este laboratorio en mecatrónica dentro del marco del centro de investigación en tecnologías emergentes es fundamental para impulsar el desarrollo y perfeccionamiento de sistemas que combinan diseño, mecánica, electrónica, informática y diseño de interfaces. La mecatrónica, al integrarse con la experiencia del usuario (UX), se orienta no solo hacia el diseño y control de sistemas mecánicos y electrónicos, sino también a mejorar la interacción entre los usuarios y las interfaces físicas. Este enfoque resulta especialmente relevante en el diseño de dispositivos como paneles de control, robots y máquinas automatizadas, donde la eficacia y usabilidad de la interfaz son esenciales para garantizar una experiencia de usuario satisfactoria.

En este laboratorio, estudiantes, docentes y profesionales tendrán la oportunidad de investigar y experimentar en la creación de interfaces intuitivas para sistemas físicos, aplicando principios de usabilidad para optimizar la interacción entre el hombre y la máquina. Esto es crucial, ya que una interfaz diseñada sin considerar la experiencia del usuario puede afectar negativamente el rendimiento y la aceptación de los sistemas mecatrónicos. En este contexto, una interfaz intuitiva y efectiva permite al usuario manejar el sistema de forma natural y sin errores, mejorando así la eficiencia y seguridad en el uso de estos dispositivos.

Además, el laboratorio funcionará como un espacio para desarrollar competencias en interacción hombre-máquina, un área clave en el avance de la industria 4.0. Aquí, la mecatrónica aborda la funcionalidad y robustez técnica de los sistemas, mientras que la UX optimiza la experiencia del usuario al interactuar con ellos. La sinergia entre el laboratorio de mecatrónica y el centro de investigación permitirá a las empresas e instituciones locales colaborar en proyectos de investigación aplicada, generando soluciones innovadoras que impacten directamente en la industria.

Es así que el laboratorio de mecatrónica al estar alineado con el centro de investigación en tecnologías emergentes permitirá formar profesionales capacitados para diseñar sistemas mecatrónicos avanzados y centrados en el usuario, fomentando la innovación en áreas como la robótica, la automatización industrial y las interfaces de control. Estos sectores demandan cada vez más soluciones eficientes y adaptadas a las necesidades de los usuarios finales, y esta integración será clave para lograrlo.

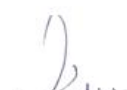
Objetivos

- Desarrollar competencias en diseño y control de sistemas mecatrónicos que integren principios de usabilidad, capacitando a estudiantes, docentes y profesionales en la creación de interfaces físicas intuitivas y funcionales para optimizar la interacción usuario-máquina.
- Fomentar la investigación aplicada en interacción hombre-máquina mediante la experimentación con tecnologías avanzadas en mecatrónica y usabilidad, promoviendo soluciones innovadoras en áreas como robótica y automatización industrial.
- Facilitar la colaboración entre academia e industria en proyectos de mecatrónica y diseño, generando un impacto directo en la industria local y preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos de la industria 4.0.

RESOLUCIÓN Nº 263



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



Dr. Mariana Santos
Rectora de Investigación y Posgrado
Facultad de Artes y Diseño - UNCUIYO



DRA. LAURA VIVIANA BRACCONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

ANEXO V

Laboratorio de Audiovisual

Responsable

Mgter. Diego ONETO

Fundamentación

La creación de un laboratorio audiovisual se presenta como una oportunidad esencial para el desarrollo y la profundización en el análisis, investigación y creación de piezas audiovisuales que integren los componentes narrativos, visuales y sonoros de manera cohesiva. Este espacio permitirá a estudiantes, docentes e investigadores sumergirse en el estudio de las estructuras narrativas y la articulación de sus elementos en el tiempo, desde una perspectiva que fomenta tanto la creatividad como el rigor académico. Uno de los objetivos principales del laboratorio es promover la experimentación con distintos formatos, estilos y técnicas, explorando cómo los lenguajes audiovisuales pueden transmitir significados complejos, generar experiencias inmersivas y reflejar emociones y perspectivas culturales. En este entorno, los participantes tendrán la libertad de explorar una variedad de géneros y métodos de representación, desde el cine y el videoarte hasta las formas emergentes en plataformas digitales. Esta experimentación con el lenguaje audiovisual permitirá ampliar los enfoques de interpretación y creación, enriqueciendo la capacidad para comunicar ideas y emociones con precisión y profundidad.

Además, el laboratorio audiovisual busca crear un entorno colaborativo en el que teoría y práctica se integren para generar proyectos innovadores y desafiantes. Este enfoque híbrido permitirá a los investigadores no solo analizar y descomponer formatos y estilos narrativos establecidos, sino también cuestionar y rediseñar estos modelos. Los proyectos que surjan de este espacio podrán abarcar desde enfoques expresivos que rompen con las convenciones tradicionales, hasta narrativas que reinterpretan o dialogan con los formatos y temas convencionales del medio audiovisual. Esto contribuirá a un entendimiento integral de la comunicación audiovisual, donde el estudio de las relaciones entre forma y contenido permitirá comprender mejor cómo funcionan los distintos estilos y géneros para transmitir mensajes eficaces.

El laboratorio audiovisual será un recurso valioso para la investigación de nuevas tendencias y tecnologías en el campo audiovisual. Con el avance constante de las herramientas de edición, los efectos especiales y las plataformas de difusión digital, este laboratorio ofrecerá un espacio para experimentar con las tecnologías más recientes, promoviendo la adaptación y el desarrollo de nuevas competencias en los investigadores y creadores. Este entorno contribuirá no solo al desarrollo académico, sino también a la formación de profesionales preparados para enfrentar los retos de una industria en continua evolución, integrando perspectivas artísticas, tecnológicas y culturales en la práctica audiovisual.

Objetivos

- Promover la experimentación en lenguajes audiovisuales mediante el análisis y la investigación de estructuras narrativas, componentes visuales y sonoros, fomentando la exploración de nuevos formatos, estilos y técnicas para expresar significados complejos y emociones.
- Desarrollar un espacio colaborativo que integre teoría y práctica, facilitando la creación de proyectos innovadores que cuestionen y reformulen convenciones audiovisuales, contribuyendo a una comprensión más profunda de la relación entre forma y contenido en la comunicación audiovisual.
- Incorporar nuevas tecnologías y tendencias en la práctica audiovisual para capacitar a los investigadores en el uso de herramientas avanzadas, estimulando la adaptación y el desarrollo de competencias en un entorno académico y profesional en constante evolución.

RESOLUCIÓN Nº 263


LIC. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUIYO
Dr. ESTEBAN JAVIER OSORIO
Secretario de Investigación y Proyección
Facultad de Artes y Diseño - UNCUIYO
DRA. LAURA VIVIANA BRACORI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO