ID de Contribución: **445** Tipo: **3. Presentación Oral**

Grupo I+D: Diseño de interfaces interactivas centradas en la persona y la comunidad

miércoles, 24 de julio de 2024 11:15 (15 actas)

Desde el año 2007 con la implementación del Plan Ceibal, comenzó una etapa en la educación destinada a acortar la brecha digital y mejorar el acceso a la información a nivel social y educativo. Sin embargo, esta implementación tecnológica no se ha visto manifestada en un desempeño parejo respecto a los aprendizajes, destrezas y conocimientos adquiridos, ya que no fueron incorporadas al ambiente educativo de manera integral. Este grupo I+D fue creado con el objetivo de desarrollar soluciones de diseño digitales a distintos problemas sociales, entre estos los educativos, que a su vez atiendan a la construcción de habilidades cognitivas abstractas y estimulen el correcto uso de la tecnología. La formación de este grupo se orienta a consolidar los trabajos de investigación y extensión que ya hace años se venían realizando, fortaleciendo el saber interdisciplinario mediante numerosas actividades académicas. Con una fuerte base empírica, la metodología del Diseño Centrado en las Personas permite el contacto y la interacción con la población usuaria durante todo el proceso de diseño. Esto se traduce en la detección de requerimientos de diseño a nivel físico, cognitivo y emocional, dando paso a soluciones digitales más acertadas, ya que son concertadas entre todas las partes involucradas en cada proyecto. Los resultados hasta el momento se traducen en diversos proyectos de investigación, trabajos de extensión, cursos a nivel curricular, EP y posgrado, tesis relacionadas, pasantías estudiantiles, además de publicaciones y ponencias en congresos. Además, cabe destacar la incorporación y formación de jóvenes investigadores. Es necesario un cambio de paradigma en el Diseño, donde este no sea identificado como un beneficio, sino más bien como un derecho de la sociedad. La interdisciplinariedad en diseño, abordada y trabajada desde la comunidad permite soluciones a problemas sociales reales, fomentando un mundo formado por personas y no por consumidores.

¿Completó los datos de afiliación institucional y país de todos los autores?

SI

Palabras clave

diseño centrado en las personas, interacción persona máquina

País o países del que provienen los autores

Uruguay, Portugal

Autor: PASCALE, María (Escuela Universitaria Centro de Diseño, Facultad de Arquitectura y Urbanismo, Universidad de la República, Uruguay)

Coautores: ABELDAÑO, Romina (Facultad de Ingeniería, Universidad de la República, Uruguay); BAKALA, Ewelina (Facultad de Ingeniería, Universidad de la República, Uruguay); GONZÁLEZ PERILLI, Fernando (Facultad de Información y Comunicación, Universidad de la República, Uruguay); PIRES, Ana (Interactive Technologies Institute, Universidade de Lisboa, Portugal)

Clasificación de la sesión: Abordajes de diseño y ergonomía

Clasificación de temas: Estrategias de trabajo en equipos inter y transdisciplinarios