



Bienal de Diseño Comunicacional, Interactividad & Multimedia y Animación Digital

DEL 13 AL 15 DE MARZO DE 2014
UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO

EL EVENTO

DONDE SE
UNEN TUS
IDEAS

¿Qué es?

VÉRTICE es el principal evento organizado por las carreras de Diseño Comunicacional, Interactividad y Multimedia, y Animación Digital de la Universidad San Francisco de Quito, para compartir las nuevas tendencias en diseño, nuevos medios y animación digital, a través de la presentación de destacados invitados nacionales e internacionales.

Actualmente estas tres carreras confluyen en trabajos multidisciplinarios, en donde los profesionales deben recurrir a un planeamiento transversal para sacar adelante sus proyectos.

Segunda Edición

Vértice 2014 ha fortalecido su formato presentando no solo charlas magistrales de nuestros invitados, sino también seminarios prácticos donde los asistentes podrán vivir experiencias más enriquecedoras.

¿A quién está dirigido el evento?

Vértice está dirigido a estudiantes y profesionales de las áreas de diseño, interactividad y animación pero también a quienes deseen explorar las nuevas tendencias tecnológicas que están cambiando el mundo.

INVITADOS

Pablo Navarro - ESPAÑA

Pablo nació en Argentina en 1976. Sus años de formación lo han llevado a ocupar puestos como Animador, Diseñador de Layouts, Diseñador de Personajes, Consultor de Animación y Director de Animación. En los años 90 trabajó en algunas series animadas para la televisión como animador principal en "Dibu, Mi Familia es un Dibujo". En 2001-2003 en Valencia, España trabaja con Fimax Animation en el largometraje "El Cid, The Legend, ocupando los cargos de Animador de Personajes, Desarrollo de Layouts para Personajes y Director de Animación adicional. Luego le siguen "Nocturna" en 2006. "Chico y Rita" en 2007. "Planeta 51" en 2008 con Ilion Studios. "Pinoccio" en 2011.

Sebastián Herrera Urrutia - CHILE

Sebastián ocupa los cargos de Asesor y Especialista Técnico del Área de Diseño y Comunicación, Universidad Tecnológica de Chile INACAP, y Director Diseño Estratégico en Movigoo. Ha trabajado en proyectos de emprendimiento, entre los que se destacan IngenNia, software móvil para minería, Palo Alto, App para maridaje

Roberto Verganti- ITALIA

Profesor de Gestión de la Innovación en el Politecnico di Milano, donde enseña en la Escuela de Administración y la Escuela de Diseño. Ha sido Profesor Visitante en la Escuela de Negocios de Harvard y en la Escuela de Negocios de Copenhague. Roberto es Fundador y Presidente de PROject Science, instituto de consultoría empresarial sobre innovación estratégica y experto en innovación y diseño de Keystone Strategy, la firma de consultoría fundada por Marco lansiti de la Escuela de Negocios de Harvard. Roberto se ha desempeñado como Asesor Ejecutivo de directivos en empresas que incluyen a Ferrari, Volvo, Ducati, Xerox, Kodak, Samsung, Hewlett -Packard, Nestlé, Unilever, Pirelli y Microsoft, y ha ayudado a los gobiernos nacionales y regionales de todo el mundo a concebir políticas de diseño e innovación.

Elizabeth Lawley - USA

Profesora y Directora del Laboratory of Social Media Computing, Golisano College of Computer and Information Sciences, Rochester Institute of Technology. Directora de Producción del proyecto Just Press Play, que busca reforzar la calidad de vida de los estudiantes universitarios de pregrado a través de una comunidad en línea que incorpora elementos lúdicos.

Juan Fernando Terán - ECUADOR

Egresado de Animación Digital de la Universidad San Francisco de Quito, Juan Fernando es Gerente y miembro fundador de Matte CG, una de las más destacadas empresas ecuatorianas de producción publicitaria, animación digital y motion graphics para

Ariel Guersenzvaig - ESPAÑA

Desde 1996, Ariel trabaja como diseñador de interacción y servicios. Ha diseñado y definido productos y servicios interactivos para grandes empresas, PYMES y non-profits. Ha liderado equipos multidisciplinarios como socio en dos compañías de consultoría en diseño, y es el encargado del área de comunicación gráfica e interacción de ELISAVA.

FILOH Motion Studio - Ecuador

La creación de FILOH Motion Studio Graphic Design y de la urgencia por buscar soluciones innovadoras referentes a la comunicación visual y multimedia. El estudio ofrece soluciones integrales cubriendo todas las etapas del proceso audiovisual en ideas, conceptos y producción final. FILOH Motion Studio, está conformado por Mauricio Navas, Productor y Director General; Gustavo Castellanos, Director de Arte; Fidel Eljuri, Motion Director

CONFERENCIAS

Elizabeth Lawley - USA

Tema: De Ludificación a Diseño Ludificado: Replanteando la Motivación en los Nuevos Medios
En los últimos años, la “Ludificación” (Gamification), o aplicación de elementos y técnicas de diseño de juegos en otros contextos, ha despertado gran interés comercial. Lastimosamente, la malinterpretación de este concepto ha conducido a la aplicación de “recetas” que prometen cambios radicales de comportamiento a partir de recompensas triviales, sin un análisis cuidadoso de lo que realmente motiva a las personas. Esto ha hecho que emerja un nuevo término para describir el concepto: Diseño Ludificado, o Gameful Design.

Roberto Verganti- ITALIA

Tema: Design Driven Innovation
¿Cómo crear innovaciones que los clientes no esperan pero de las cuales se enamoran? ¿Cómo crear productos y servicios distintos de los que dominan el mercado y a la vez irresistibles para las personas?. Design Driven Innovation revela cómo empresas tales como Apple, Nintendo, Alessi y Whole Foods Market han logrado construir una ventaja competitiva inmejorable y sostenible a través de innovaciones que no vienen del mercado, sino que crean nuevos mercados. Design Driven Innovation muestra cómo crear esta nueva visión y la manera de proponerla con éxito a los clientes.

Sebastián Herrera Urrutia - CHILE

Tema: El aporte del diseño en los software informáticos
Esta ponencia explora los conceptos básicos y criterios de diseño de aplicaciones para smartphones, tablets

y aplicaciones de escritorio, y plantea el uso de varias metodologías para el diseño de interacciones, incluyendo las heurísticas de Nielsen, los Wireframes y el diseño de interfaces humano-computador.

Tema: Diseñando Software más allá del código
Esta ponencia plantea la aplicación de Design Thinking y el enfoque centrado en usuarios para el desarrollo y diseño de software, e incentiva a los participantes a incluir la gestión de proyectos en su proceso de diseño.

Juan Fernando Terán - ECUADOR

Tema: Talento, devoción y trabajo, se toparán los siguientes temas: ¿Somos geeks o artistas? Esta ponencia analiza el funcionamiento de los equipos de producción audiovisual en el país, y plantea la adopción del trabajo en equipo y el complemento de habilidades para llegar a alcanzar productos de mayor calidad.

Ariel Guersenzvaig - ESPAÑA

Tema: La toma de decisiones y la resolución de problemas en diseño: Esta ponencia busca explicar, de manera descriptiva, una serie de cuestiones relativas a cómo piensan los diseñadores, explorando los conceptos de intuición y experiencia, y cuestionando las metodologías tradicionales del diseño.

Pablo Martín Navarro - ESPAÑA

Tema: Los 12 Principios de la Animación: Esta ponencia describe la importancia de la correcta aplicación de varios principios fundamentales de la animación de personajes.

TALLERES

Elizabeth Lawley- USA

Tema: Taller de diseño y aplicación de Gameful Design
Este taller práctico está enfocado en el diseño, planificación e implementación de proyectos con un enfoque hacia Gameful Design. La primera parte del taller guiará a los participantes a través del proceso de generación de ideas para proyectos ludificados. En la segunda parte, los participantes aplicarán estas ideas en la construcción de un documento de diseño.

Ariel Guersenzvaig - ESPAÑA

Tema: Diseño de servicios interactivos
El diseño de servicios interactivos es una disciplina emergente enfocada al diseño de la experiencia de usuario dentro del marco de la gestión de los servicios y la innovación. Mediante la aplicación de metodologías del diseño y las ciencias sociales, el diseño de servicios permite crear experiencias de usuario en las que las personas ya no son vistas sólo como clientes o meros consumidores, sino que todas sus dimensiones como persona son tenidas en cuenta. Este seminario explora un enfoque sistémico para el diseño de experiencias de usuario, a través de la definición de un servicio centrado en las personas.

Sebastián Herrera - CHILE

Tema: Valor Simbólico del Packaging

¿Cuál es la diferencia entre Packaging y un “envase”? Este taller plantea el concepto de Valor Simbólico y su aplicación en el diseño de envases para crear experiencias de consumo. Los participantes aplicarán los conceptos discutidos para desarrollar estrategias de Packaging a través de bocetos, maquetas y fotomontajes, y recibirán una crítica de los mismos.

Juan Fernando Terán - Ecuador

Tema: Todo lo que deberías saber para empezar sin tropezar, y que nadie se acuerda de enseñar:

Este taller explora los principios fundamentales de diseño, técnica y gestión necesarios para trabajar exitosamente en la industria de la animación digital publicitaria.

FILOH Motion Studio- ECUADOR

Tema: Procesos Creativos y de Producción para proyectos de Motion Graphics y Video Mapping

3D: Este seminario presenta a los participantes el concepto y aplicación de los Motion Graphics y el Video Mapping 3D en el mercado ecuatoriano y mundial.

Pablo Martín Navarro - ESPAÑA

Tema: Actuación y dirección de Animación:

¿Cuál es la función de un Director de Animación? La actuación antes de animar es vital para comprender una secuencia de animación. Este taller explica el proceso de dirección de animación y los retos de dirigir al equipo de animadores o un film de animación.

CRONOGRAMA

JUEVES 13: TEATRO CALDERÓN DE LA BARCA

8:00 a 8:30	Ingreso y Registro
8:30 a 8:50	Inaguración
9:00 a 10:00	Charla Magistral: Diseño Integral e Innovación, Luis Bossano, ECUADOR
10:00 a 11:00	Charla Magistral: Elizabeth Lawley, USA
11:00 a 11:30	Charla Magistral: Pablo Martín Navarro, España
11:30 a 12:30	Charla Online: Design Driven Innovation, Roberto Verganti, ITALIA
12:30 a 14:00	ALMUERZO (NO INCLUIDO)
14:00 a 15:00	Charla Magistral: Ariel Guersenvaig, ESPAÑA
15:00 a 16:00	Sebastián Herrera, CHILE
16:00 a 16:15	RECESO
16:15 a 17:15	Juan Fernando Terán, ECUADOR

VIERNES 14 DE MARZO: SEMINARIOS

8:30 a 9:30	Ingreso y Registro Seminarios		
9:30 a 11:00	Pablo Navarro ESPAÑA	Elizabeth Lawley USA	Sebastián Herrera CHILE
11:00 a 11:30	RECESO		
11:30 a 13:00	Pablo Navarro ESPAÑA	Elizabeth Lawley USA	Sebastián Herrera CHILE
13:00 a 14:00	ALMUERZO (incluido)		
14:00 a 15:30	Pablo Navarro ESPAÑA	Elizabeth Lawley USA	Sebastián Herrera CHILE
15:30 a 16:00	RECESO		
16:00 a 17:30	Pablo Navarro ESPAÑA	Elizabeth Lawley USA	Sebastián Herrera CHILE

■ Teatro Calderón de la Barca
 ■ Teatro Casa Blanca
 ■ Aula Sócrates 23

SÁBADO 15 DE MARZO: SEMINARIOS

8:30 a 9:30	Ingreso y Registro en seminarios	
9:30 a 11:00	Ariel Guersenzvaig ESPAÑA	FILOH Ecuador
11:00 a 11:30	RECESO	
11:30 a 13:00	Ariel Guersenzvaig ESPAÑA	FILOH Ecuador
13:00 a 14:00	ALMUERZO (no incluido)	
14:00 a 15:30	Ariel Guersenzvaig ESPAÑA	Juan Fernando Terán ECUADOR
15:30 a 16:00	RECESO	
16:00 a 17:30	Ariel Guersenzvaig ESPAÑA	Juan Fernando Terán ECUADOR

■ Teatro Calderón de la Barca
 ■ Salón Azul

INFORMACIÓN

Pago: Se aceptan pagos en efectivo, depósitos y transferencias bancarias en Produbanco a la Cuenta Corriente # **0205400850-2** a nombre de Hugo Burgos C.I. 1704230265. Una vez realizada la transferencia enviar la información del pago a *dgranda@usfq.edu.ec*. El pago también lo puedes realizar en la USFQ en el edificio Miguel de Santiago oficina 304 con Anita Martínez o Doria Granda.

Dirección: Universidad San Francisco de Quito, Campus Cumbayá, Diego de Robles y Av. Interoceánica.

Inversión:

Por todo el evento es de \$ 200

Jueves: charlas magistrales - \$80

Viernes: seminarios-talleres - \$60

Sábado: seminarios-talleres - \$60

Charla en línea - \$30

Nota: los estudiantes de las carreras de Diseño, Animación e Interactividad deberán asistir a todo el evento obligatoriamente.

Cupos de talleres seminarios:

Seminario Sebastián Herrera: CUPO 40

Ariel Guersenzvaig: CUPO 70

Elizabeth Lawley: CUPO 80

Juan Fernando Terán: CUPO 70

Filoh Motion Studio: CUPO 70

Pablo Navarro: CUPO 90

DONDE SE UNEN TUS IDEAS

