

Transmedia Bestiary. Dialogic design between universities in the Litoral region.

María Elena Tosello¹, Guillermo Rodríguez², Marcelo Jereb³, Isidro Esquivel⁴,
Verónica Rainaudó⁵, María Florencia Sklate⁶

¹ Universidad Nacional del Litoral, Santa Fe, Argentina
maritosello@gmail.com;

² Universidad Nacional de Rosario, Rosario, Argentina
guille@fceia.unr.edu.ar;

³ Universidad Nacional del Litoral, Santa Fe, Argentina
marcelojereb@gmail.com;

⁴ Universidad Nacional de Rosario, Rosario, Argentina
isidro.esquivel@gmail.com;

⁵ Universidad Nacional del Litoral, Santa Fe, Argentina
veronicarainaudofaduunl@gmail.com;

⁶ Universidad Nacional de Rosario, Rosario, Argentina
sklate@fceia.unr.edu.ar

Abstract. This work was conceived from the common interests and objectives of two universities in the Litoral region, who have been addressing the problems of the communities of the insular micro-region for several years. The methodology included physical and virtual meetings in the activities of both chairs to create a Transmedia Bestiary of imaginary animals of the Litoral, defining a series of guidelines to work on the technical characteristics, both physical and digital, that would be applied to the final production. The results were diverse. Each group generated its own Transmedia Narrative, including proposals with Artificial Intelligence, illustrations, websites, video games, augmented reality, etc. In the physical production, they generated 2D and 3D prints and built the prototypes with different techniques, which made it possible to apply autonomous movement to the designed animals. Finally, different evaluation methods focused on learning were used and reflections on the value of inter- and transdisciplinary experience were elaborated.

Keywords: Transmedia Design, STEAM, Manufacturing, Fab Lab, Curriculum Articulation

1 Introducción

Este trabajo entreteje recorridos, conocimientos y producciones diversas, sobre la base de intereses y objetivos comunes de dos universidades

públicas de la región del litoral argentino. En experiencias anteriores (publicadas en SIGraDi), se abordaron problemáticas de las comunidades de la micro-región insular, así como también, el insistente y constantemente renovado tema de la identidad individual y social (Tosello et al., 2021, 2020).

Tramando los antecedentes, con los propósitos de las investigaciones en curso y contenidos propios de sus currículos, dos asignaturas de arquitectura/diseño e ingeniería, colaboraron a través de un taller virtual en un proyecto común: el diseño y la producción de un Bestiario Transmedia del Litoral, que no sólo incluía animales reales, sino también imaginarios.

Los objetivos fueron: reconocer e integrar saberes y recursos naturales, artificiales y digitales disponibles en la región; experimentar estrategias alternativas de diseño y representación; explorar diversas tecnologías emergentes tales como: fabricación digital, biomateriales, realidad virtual, robótica, etc.; y propiciar la capacidad de diálogo y trabajo interdisciplinario.

2 Metodología

La metodología incluyó una serie de encuentros, previos al inicio de las actividades académicas, que buscaron la “creación de lo común” (Rancière, 2010), y la definición de acciones particulares para cada asignatura: el Taller de Gráfica Digital de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad Nacional del Litoral (FADU-UNL) y la cátedra de Introducción a la Ingeniería de la Facultad de Ciencias Exactas, Ingeniería y Agrimensura de la Universidad Nacional de Rosario (FCEIA-UNR).

De acuerdo a la planificación, el proceso inició en la FADU-UNL con la ideación de los “seres imaginarios” (Borges, 1957) y sus características. A esta etapa le siguieron las propuestas constructivas realizadas por los estudiantes de ingeniería. Los grupos de ambas universidades se pusieron en contacto a través del correo electrónico, grupos de whatsapp y encuentros por videoconferencia. Los estudiantes de arquitectura/diseño compartieron sus producciones con los de ingeniería, utilizando imágenes y archivos 3D. También explicaron el contexto de sentido de las propuestas, lo cual fortaleció la motivación inicial y orientó el proceso en relación a premisas morfológicas.

2.1 En el marco del Taller de Gráfica Digital (FADU-UNL)

Comenzamos elaborando colaborativamente un listado de especies autóctonas de la región del Litoral a partir de una nube de palabras, que se investigaron en base a las siguientes categorías: nombre del animal, aspecto, alimentación, reproducción, hábitat, costumbres, comunicación e imagen.

Además, se analizaron antecedentes de producciones similares (Moscovich y Reyes, 2016), partiendo de la bibliografía, el material audiovisual y la sitografía propuesta por los responsables del taller.

En la narrativa transmedia -NT- se utilizaron diversos lenguajes (verbal, visual, audiovisual, hipermedial, etc.), y con alrededor de 120 estudiantes se formaron grupos interdisciplinarios que aportaron al bestiario transmedia. Desde una base de datos colaborativa donde cada grupo investigó un animal, crearon su propia especie, imaginando la leyenda de su creación, relatos sobre sus costumbres, y capacidades o poderes especiales asociados con simbologías o significados sociales. Estas historias se desplegaron a través distintos medios conformando un Proyecto Transmedia por grupo.

Como apoyo, se dictaron clases de diseño de NT, diseño y edición de video y sonido, biomateriales y construcción 3D, experiencia transmedia en museos, diseño de videojuegos, fabricación digital e impresión 3D, todas a cargo de los responsables del taller y de diversos colaboradores.

2.2 En el marco de Introducción a la Ingeniería (FCEIA-UNR)

Partiendo de lo elaborado por los estudiantes de FADU-UNL, y siguiendo una metodología específica de proyecto (Grech, 2013), los alumnos de ingeniería explicitaron una serie de pasos a fin de repensar la propuesta, incluyendo como elemento constitutivo de la consigna la condición de movimiento, originado por la fuerza-peso en el descenso a través de un plano inclinado y no por un mecanismo que reciba energía de manera externa.

Esta metodología subraya no sólo el conocimiento conceptual, sino la necesidad de sostener habilidades y actitudes. De esta manera, la práctica participante en función del objetivo planteado, es constitutiva al propio contenido de la formación que se fundamenta adoptando la perspectiva pedagógica constructivista dialéctica (Rodríguez, Guerrero y Nardoni, 2018).

Los desarrollos teóricos y prácticos se trabajaron interrelacionando contenidos, promoviendo el aprendizaje colaborativo y la producción cooperativa. Se integraron saberes de asignaturas que se dictan en paralelo en el cuatrimestre de cursado: Introducción a la Física (conceptos de centro de masa, centro de gravedad, área de sustentación, plano inclinado, etc.); Matemática (conceptos de coordenadas, vectores, sistema de ecuaciones, etc.); Representación gráfica (representación de cuerpos, planos de piezas, software de dibujo 2D y 3D, etc.) (Khine, Areepattamannil, 2019). La reflexión y discusión de los distintos temas se construyó a partir de exploraciones o producciones analíticas realizadas en grupos de hasta cinco estudiantes.

La materialización del diseño debía ser realizada a través de impresión 3D, por lo que integramos a la propuesta didáctica tres jornadas de capacitación y diversas consultas orientativas sobre esta tecnología de fabricación aditiva. La intención no fue un enfoque utilitarista y limitado a esta actividad, sino la de integrar criterios funcionales y operativos (Rodríguez et

al., 2023). Esto posibilitó la impresión de cada proyecto por parte de los estudiantes en el FabLab UNR, que es gestionado por la misma cátedra.

Cada grupo debió plantear diversas alternativas de plano y compararlas para verificar cual respondía mejor a la propuesta, e imprimir un primer prototipo. Luego se realizaba una prueba y se efectuaban las correcciones pertinentes a partir de una reflexión crítica en diálogo con los docentes. Si el prototipo cumplía todos los criterios y restricciones, se avanzaba en la redacción del informe final. Si no era operativo, se realizaban correcciones y se re-imprimía.

3 Resultados

Describimos los resultados en las dos unidades académicas por separado, en razón de la especificidad de los saberes involucrados y de las competencias propias de cada asignatura.

3.1 En el marco del Taller de Gráfica Digital (FADU-UNL)

Las actividades tuvieron lugar a través de clases virtuales por Zoom y en el aula virtual del taller en la plataforma Moodle. También visitamos el FabLab de FADU-UNL y organizamos una muestra final en la facultad para la comunidad educativa, donde todos los grupos presentaron sus propuestas y realizaron su autoevaluación, reflexionando sobre sus procesos y resultados.

El Bestiario quedó conformado por las siguientes especies:

El YACAPÁ (Fig. 1), es una especie de sapo con cabeza y cola de palometa, y piel de yacaré. Según la leyenda, un demonio que habitaba el Mato Grosso creó este animal, que con el tiempo se convirtió en un ser vengativo y despiadado que devora almas inocentes. La narrativa transmedia tiene como obra núcleo el sitio web, donde podemos acceder a la leyenda de su origen, imágenes del modelado e impresión 3D y un video interactivo. La producción incluyó también una serie de afiches, calcomanías y tarjetas.

El ARCHY o AR-CHYRUS (Fig. 1), es un animal con cuerpo de aguará guazú y alas de garza blanca que cambian de color y le otorgan poderes especiales que utiliza para proteger el medioambiente, por ello es conocido como el “Guardián del Litoral”. La obra núcleo de la NT es un libro interactivo que además de la historia ilustrada del personaje, posee juegos, realidad aumentada -RA- y un código QR que direcciona al sitio web. La propuesta se completa con pins, stickers y un modelo en 3D con alas intercambiables.



Figura 1. Animales fantásticos y narrativa transmedia. Fuente: Bauzá, Carrere Yfran, Caviglia Barbosa, Chinellato, Corazza, Fleury, Martínez, Montenegro (2023).

El DRAGUA (Fig. 2), es una combinación de iguana, biguá y armadillo. Posee el cuerpo cubierto de escamas tornasoladas, ojos brillantes, garras afiladas y grandes alas. Este “Dragón de Agua” utiliza sus poderes para combatir los incendios y ayudar a los animales a escapar de las llamas. La NT incluye una versión infantil con una App, una historieta, objetos y juguetes interactivos (rompecabezas y cartas). También desarrollaron un audiolibro, modelos impresos en 3D, un rompecabezas y afiches con RA.

El VIJACO (Fig. 2), es similar a un cachorro de yaguarundí, pero con alas coloridas como el colibrí y ojos de color azul como el biguá. Tiene la capacidad de ayudar a quienes se encuentran en momentos de necesidad y tristeza, ya que al levantar vuelo deja una estela de colores que los guía hacia una nueva vida. La NT incluye un sitio web, una enciclopedia virtual con leyendas del litoral argentino, un cómic que relata las aventuras del Vijaco, y merchandising (rompecabezas, stickers, figuras coleccionables, y bijouterie).



Figura 2. Animales fantásticos y narrativa transmedia. Fuente: D.Bressi, M. Bressi, Campi Helwig, García, Giles, Mendoza, Piedrabuena (2023).

El COLCUIRA-YABRÍ (Fig. 3), es un animal que combina características del colibrí, el cuis y la yarárá, y que se aparece a las mujeres alertándolas de inminentes peligros. En su NT utilizaron Instagram como obra núcleo, compartiendo allí diversos links, imágenes, audios y videos. También generaron una serie de podcasts en Spotify sobre distintos animales del bestiario. En cuanto a la producción física, además de la impresión 3D, generaron un cómic, un juego de rol y distintas calcomanías.

El AGUASOMBRA (Fig. 3), posee cuernos y una apariencia similar al yaguarundí, pero al contacto con el agua su pelaje pardo y corto se convierte

en piel de surubí. Además, es capaz de adoptar una figura humanoide alta y delgada. La NT de este grupo incluye cartelería para la vía pública, impresión 3D, mapa interactivo con realidad aumentada y un sitio web -como obra núcleo-, donde se presentan diferentes especies pertenecientes al Bestiario a modo de una investigación científica realizada por un hipotético Dr. Zephyr.



COLCUIRA YABRÍ



AGUASOMBRA

Figura 3. Animales fantásticos y narrativa transmedia. Fuente: Bonivardi, Brown, Cabello del Campo, Escande, Londoño, Machado, Marín, Martínez (2023).

El SOLUM (Fig. 4), mezcla de biguá y cardenal, es un ave con plumaje de color intenso y ojos de un profundo color turquesa. Según la leyenda es capaz de controlar los elementos y quien mira sus ojos, toma inmediata conciencia de la importancia de proteger y preservar la naturaleza. Este grupo hizo un muy buen trabajo sobre la imagen del animal que fue utilizada en el desarrollo de un sitio web -obra núcleo de la NT- así como en un libro infantil para colorear, un modelo 3D impreso y afiches con RA.

El KINDRAZÚ (Fig. 4), es un pequeño animal mezcla de yacaré, aguará guazú y carpincho, que posee la capacidad de transformarse. Cuando algún humano intenta lastimar a un animal, el Kindrazú los asusta emitiendo ruidos extraños, cambiando de tamaño y modificando de color su pelaje anaranjado. Además del sitio web, este grupo generó un folleto y una lámpara de mesa a partir de una impresión 3D del animal.



SOLUM



KINDRAZÚ

Figura 4. Animales fantásticos y narrativa transmedia. Fuente: Cabrera, Cirelli Chapellaz, Guarito, Martino, Méndez, Umbert (2023).

El MUTATIO (Fig. 5), es una mezcla de yaguarundí, garza blanca y colibrí. Puede trasladarse a pie o volando, y aunque no es un animal doméstico puede convivir con humanos. Su nombre significa “cambio”, idea central que atraviesa toda la NT, elaborada desde un enfoque educativo para niños de 6

años y consta de un libro, una eco-bolsa y una aplicación que busca acercar a los niños al reciclaje, con indicaciones prácticas sobre cómo reciclar.

El KURO (Fig. 5), posee cabeza y patas similares a la iguana, grandes alas y cola como el colibrí, y ojos de color celeste como el biguá. Es herbívoro y muy amigable, a tal punto que fue domesticado por los indios guaraníes. La NT de este proyecto parte de un flyer con código QR que direcciona a un sitio web donde encontramos la descripción del animal y su leyenda, juegos (rompecabezas) y una tienda con diversos artículos (tazas, llaveros, pins, etc.). La producción incluyó stickers y tarjetas para colorear.



Figura 5. Animales fantásticos y narrativa transmedia. Fuente: Aignasse, Baldi, Ferrer, Musso, Obredor, Ortiz de Zárate, Villón, Yoris (2023).

El TUCUBRÍ (Fig. 6), es capaz de excavar túneles como el tucu-tucu y volar como el colibrí. Este animal fantástico otorga fertilidad eterna a los campos de quienes le dejan una ofrenda. La NT, dirigida a niños y jóvenes, consta de un sitio web que incluye una tienda online, la impresión 3D del animal, un libro de poemas ilustrados diseñado con ayuda de IA, y una experiencia en el territorio de la ciudad universitaria. Esta última incluye un mapa con pistas para hallar 3 tótems que, mediante códigos QR, permiten acceder a relatos sonoros.

El MERIALODUS (Fig. 6), combina características del lagarto overo y el sáballo. Es muy rápido y ronda las correntadas de los ríos, protegiendo a las especies del lugar de los pescadores. La NT de este grupo utiliza realidad aumentada aplicada al uso de “filtros de Instagram”, impresión 3D, una variedad de stickers y un holograma animado a partir de una proyección que utiliza un teléfono celular y una caja física.



Figura 6. Animales fantásticos y narrativa transmedia. Fuente: Cornejo, Fernández, Franco, Giménez, Sacc, Vegetti, Wandel (2023).

A modo de balance, podemos observar que todos los grupos atendieron, no sólo a las características físicas y al comportamiento del animal, sino que resaltaron la leyenda de su origen y su rol en el ecosistema litoraleño. Así se logró profundizar en los aspectos simbólicos y reforzar el carácter identitario de las especies fantásticas de la región.

Todos los grupos desplegaron sus narrativas combinando medios analógicos y digitales en sus producciones, acorde a los objetivos planteados en el taller. El grupo Colcuira Yabrí logró un equilibrio entre ambos medios. Los grupos Vijaco y Archy se destacaron por la producción de una multiplicidad de objetos analógicos. El grupo Tucubrí propuso una intervención espacial en el territorio, combinando objetos físicos y digitales, y Merialodus se diferenció por su dispositivo holográfico. El resto de los grupos se caracterizaron por desarrollar la obra núcleo de sus NT en el medio digital, ya sea partiendo de una app destinada al público infantil o de un sitio web.

Otro aspecto a mencionar, es que todos los grupos incorporaron el uso de la Inteligencia Artificial en algún momento del proceso. Los sistemas utilizados fueron: Midjourney, ChatGPT, Leonardo.ai, BlueWillow, Gencraft, OpenAI, Adobe Firefly, DeepAI y Starryai. El 83% la utilizó para generar imágenes del animal, el 66% para generar textos y el 16% para video. Todos utilizaron texto en los prompts y el 50% también utilizó imágenes. La mitad de los grupos debieron interactuar en menos de 5 ocasiones con la IA para obtener los resultados esperados, y el resto entre 5 y 10 veces. En cuanto a los resultados obtenidos por este medio, sólo el 16% lo utilizó tal como fue generado por la IA, otro 16% lo modificó en forma apreciable, un 33% los retocó levemente y el 33% restante sólo lo utilizó a modo de inspiración.

En la muestra final se sumaron los trabajos de algunos miembros del plantel docente: avances de investigaciones sobre biomateriales; animales de la fauna litoraleña impresos en 3D y música performativa (Fig. 7). Todas las producciones formaron parte de un libro hipermedial y los modelos paramétricos se socializaron en repositorios abiertos de objetos digitales.



Figura 7. Muestra del Bestiario Transmedia del Litoral. Fuente: Jereb (2023).

3.2 En el marco de Introducción a la Ingeniería (FCEIA-UNR)

Se materializaron doce animales fantásticos (Fig. 8). Once se imprimieron con filamento PLA (termoplástico: ácido poliláctico) y uno de los grupos prefirió realizarlo en madera, porque sus integrantes tenían acceso a una

carpintería familiar (Figura 9 Izq.). Diez se desplazaban sobre el plano inclinado con un movimiento pendular vertical, uno poseía un movimiento pendular horizontal (Fig. 9 Der.) y al último se le incluyó un sistema a cuerda (Fig. 10 Izq.). El desarrollo iterativo, donde se plantean diversos prototipos reformados (Fig. 10 Der.), muestra el trabajo reflexivo de mejora planteado en varios casos que fueron perfeccionados.



Figura 8. Animales fantásticos impresos en 3D. Fuente: Rodríguez (2023).



Figura 9. Izq. animal realizado en madera. Der. caminador pendular horizontal. Fuente: Rodríguez (2023).



Figura 10. Izq. caminador con sistema a cuerda. Der. proceso iterativo de diseño constructivo. Fuente: Rodríguez (2023).

Como cierre del proyecto cada grupo preparó un informe completo de lo realizado y una presentación oral donde fundamentaron las propuestas, explicitando las dificultades encontradas y sintetizando los logros alcanzados.

4 Reflexiones

La experiencia nos mostró las potencialidades del trabajo colaborativo y ciertos obstáculos a superar en posibles prácticas futuras, tanto al interior de cada una de las asignaturas, como en la articulación del trabajo conjunto.

4.1 En el marco del Taller de Gráfica Digital (FADU-UNL)

Con el objetivo de promover la reflexión sobre el proceso de ideación, desarrollo y comunicación, aspecto central en la formación de las carreras de arquitectura y diseño, utilizamos diversos sistemas de evaluación: los dos primeros —evaluación continua y evaluación por pares— están orientados al aprendizaje, y la coevaluación a los resultados finales.

- Evaluación continua durante el proceso de aprendizaje/diseño: posibilitó el avance de los proyectos con una retroalimentación semanal mediante las críticas de algunos trabajos por parte de los docentes y la transferencia realizada por el resto de los estudiantes.
- Evaluación por pares: sistema que se implementó promediando el taller en base a un acuerdo previo que definía las pautas de evaluación y el tono de las devoluciones, que debían encuadrarse en un marco de respeto y consideración a todos los integrantes del taller.

Al finalizar el cuatrimestre, los resultados se evaluaron mediante el sistema de co-evaluación, basado en un promedio entre la autoevaluación que cada grupo hizo de su trabajo y la evaluación del equipo docente.

4.2 En el marco de Introducción a la Ingeniería (FCEIA-UNR)

La principal dificultad expresada por los estudiantes rondó en torno a la integración de los contenidos de Física, y cómo éstos determinan el diseño a la hora de la definición de parámetros constructivos. Otra de las limitantes fue el uso de software para el modelado 3D, elemento importante a la hora de la impresión. Particularmente, los estudiantes con formación técnica (62%) pudieron orientar esta necesidad en los diversos grupos. Los docentes igualmente buscaron fortalecer estos tópicos en los encuentros áulicos presenciales, como así también con las consultas.

Como fortaleza de la propuesta didáctica, subrayaron la riqueza de vincularse con estudiantes de otras carreras y de otra universidad. También acentuaron lo valioso de fomentar la creatividad y el trabajo en grupo, al igual que señalaron estar sorprendidos de que los conceptos físicos impactan en el diseño mecánico en forma concreta. Por todo esto, podemos concluir que Introducción a la Ingeniería se convirtió en un espacio privilegiado para la reflexión, crítica, construcción y experimentación de temas relacionados con el ser ingeniero, entendiendo que cada estudiante deberá comprometerse con este desafío que se construye como una "obra abierta".

4.3 Conclusiones

El taller integró dos tipos de colaboración: transdisciplinaria e interdisciplinaria. La transdisciplina tuvo lugar al interior del proceso de diseño del Taller de Gráfica Digital, donde colaboraron estudiantes de Arquitectura, Diseño Industrial y Diseño de la Comunicación Visual. A pesar de algunas dudas iniciales, todos los grupos evaluaron positivamente el intercambio entre las diversas escalas del diseño: "nos gustó trabajar con otras carreras"; "tuvimos que desestructurarnos"; "en el grupo cada uno tenía un rol que se dio naturalmente, nos entendimos bien"; "fue una buena experiencia".

A su vez, entre las dos universidades se trabajó con una matriz interdisciplinaria, donde la interacción entre el diseño y la ingeniería se fundó en la integración de conceptos, metodologías y/o prácticas (National Academy of Sciences, 2005), en la búsqueda de un aprendizaje que traspase los límites disciplinarios a partir de la cooperación.

A modo de conclusión, consideramos que es muy valioso el camino recorrido de articulación e integración, tanto de marcos teóricos como de implementaciones metodológicas, todo ello abordado desde el reconocimiento y la identificación del contexto natural y cultural al que pertenecen ambas universidades. Por ello los equipos docentes evalúan positivamente la experiencia e imaginan nuevos desafíos a proponer.

5 Agradecimientos

Agradecemos a la Universidad Nacional del Litoral por el subsidio del proyecto CAI+D 2020 "HABITARES HÍBRIDOS" (Cód. 50520190100231LI). También agradecemos a la DI Camila Picco, Arq. Gabriel Vaschetto, LDCV Agustín Longoni y Arq. Santiago Saucedo por su apoyo constante al Taller de Gráfica Digital; y a Sebastián Palomeque, Matías Sariego, Matías Yennerich y Luis Calderón Santiaguillo por su colaboración en esta experiencia.

6 Referencias bibliográficas

- Borges, J. (1957). *El Libro de los Seres Imaginarios*. Buenos Aires: Kier.
- FabLab de la Universidad Nacional de Rosario. En <https://www.fablabs.io/labs/>
- Grech, P. (2013) *Introducción a la Ingeniería. Un enfoque a través del Diseño*. Segunda Edición. Prentice Hall.
- Khine, M., Aarepattamannil, S. (2019). *STEAM Education. Theory and Practice*. Springer.

- Moscovich, C., Reyes, M. (2016). *Bestiario de las islas*. Disponible en: https://drive.google.com/file/d/1fgaQKAzGJkUAWUBKdY5uNZCIXLwG4MLU/view?usp=share_link
- National Academy of Sciences (2005). Chapter 2: The drivers of interdisciplinary research, en *National Academy of Sciences, Facilitating interdisciplinary research*, The National Academies Press: 26-39.
- Rancière, J. (2010). *El Espectador Emancipado*. Buenos Aires: Manantial.
- Rodríguez, G, Guerrero, R. y Nardoni, F. (2018) "Repensar la praxis educativa: integrando el hacer en primer año de una carrera de ingeniería", *Revista Propuesta Educativa*, núm. 50, Vol.2, pp. 79-91.
- Rodríguez, G.; Andrés, G.; Gallucci, P.; Sklate, M.F. y Esquivel, I. (2023) Integración tecnológica e innovación educativa en carreras STEAM: análisis multidimensional de un caso. *Revista InMediaciones*. En prensa.
- Tosello, M., Mines, P., Jereb, M., Rainaud, V., Longoni, A., Carboni, L., Saucedo, S., Picco, C. (2021). Designing (at) the Edges: Urban Interfaces and Hybrid Habitats. In: *Designing Possibilities*, Gomez, P., Braida, F. (Eds.). XXV International Conference of the Iberoamerican Society of Digital Graphics.
- Tosello, M., Block, M., Fontana, S., Mines, P. (2020). Convergences about the river. Transmedia Narrative for cultural identity. In: *Transformative Design*, Restrepo Jaramillo, J., Torreblanca-Díaz, D. (Eds.). XXIV International Conference of the Iberoamerican Society of Digital Graphics.