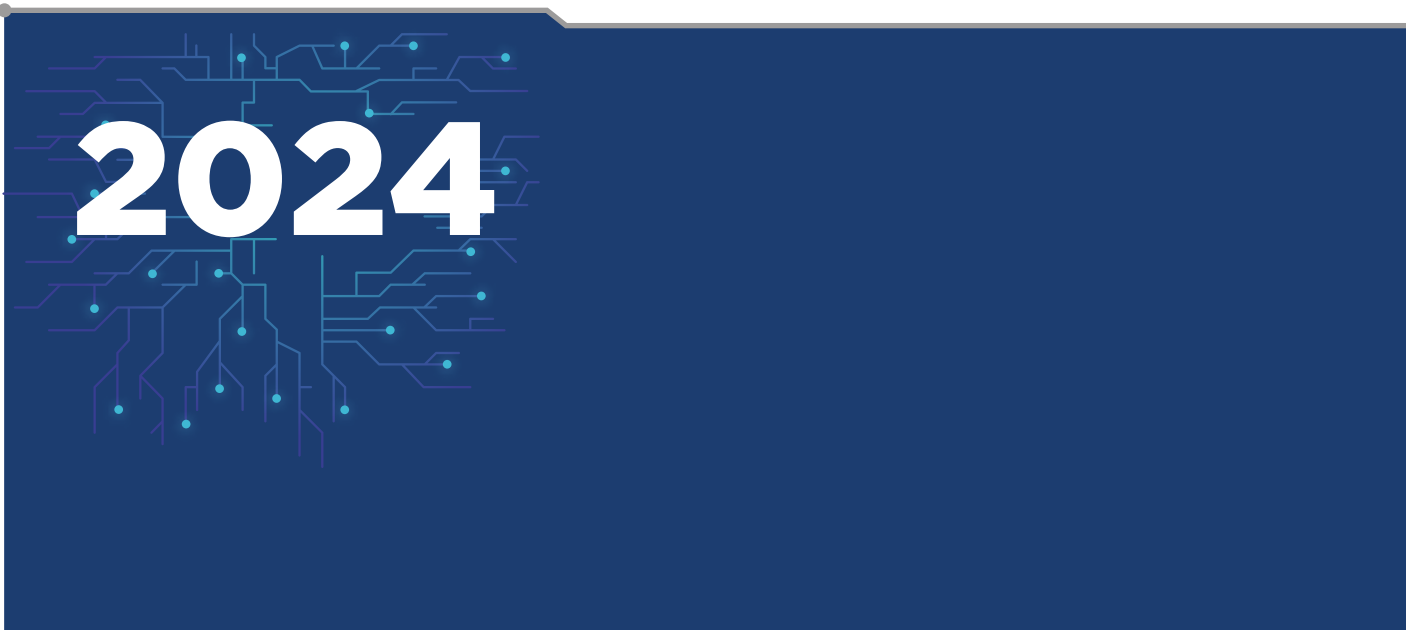


# CATÁLOGO DE **INVESTIGACIÓN**



**2024**

An abstract graphic of a circuit board pattern in light blue and white lines, with small teal dots at various points, set against a dark blue background. The pattern is centered and extends horizontally across the middle of the page.

FACULTAD DE  
**Comunicación, Artes y  
Ciencias de la Tecnología**



## TÍTULO

### Interfaces gráficas para monitoreo de pacientes

#### Autores (Estudiantes)

Bernardo Neftalí Ricardo Bogarin Lugo  
Darryn Darío Duarte León

#### Docente Asesor

Adán Morel

#### Resumen

En el campo de la medicina moderna, el monitoreo continuo de pacientes ha adquirido una importancia crucial para asegurar una atención médica eficaz y oportuna. Los avances tecnológicos han permitido desarrollar sistemas de monitoreo que no solo capturan datos vitales en tiempo real, sino que también los presentan de manera intuitiva y accesible a través de interfaces gráficas. Estas interfaces son esenciales para que los profesionales de la salud puedan interpretar rápidamente la información crítica y tomar decisiones informadas.

#### Línea de Investigación

Ingeniería del Software.

#### Carrera

Ingeniería en Informática.

#### Link de la publicación

No aplica.



## TÍTULO

### Integración de la inteligencia artificial en aplicaciones web educativas para niños con dificultades de aprendizaje

#### Autores (Estudiantes)

Bernardo Neftalí Ricardo Bogarin Lugo  
Darryn Darío Duarte León

#### Docente Asesor

Adán Morel

#### Resumen

La investigación aborda la integración de la inteligencia artificial (IA) en aplicaciones web educativas diseñadas para niños con dificultades de aprendizaje. Su objetivo principal es adaptar los contenidos y métodos de enseñanza a las necesidades individuales de cada niño, utilizando sistemas inteligentes capaces de evaluar el progreso, identificar debilidades y ofrecer retroalimentación personalizada. Esta integración busca mejorar la experiencia educativa, fomentar la autonomía del alumno y optimizar los resultados de aprendizaje mediante el uso de tecnologías accesibles e interactivas.

#### Línea de Investigación

Ingeniería del Software.

#### Carrera

Ingeniería en Informática.

#### Link de la publicación

No aplica.



## TÍTULO

### Interacción Háptica en Simulaciones Médicas

#### Autores (Estudiantes)

Mario David Pérez Galeano  
Eduardo Rafael Franco Greco

#### Docente Asesor

Adán Morel

#### Resumen

La interacción háptica, una tecnología que permite a los usuarios interactuar con computadoras a través del sentido del tacto, ha emergido como una herramienta prometedora en diversas áreas, incluyendo la educación médica. Este estudio se centra en investigar cómo la integración de retroalimentación háptica en simulaciones médicas, apoyadas en programación gráfica, puede mejorar la precisión y realismo de las experiencias de los usuarios.

#### Línea de Investigación

Ingeniería del Software.

#### Carrera

Ingeniería en Informática.

#### Link de la publicación

No aplica.



## TÍTULO

### Simulación de procedimientos quirúrgicos

#### Autores (Estudiantes)

Jorge Luis Roberto Morel Martí  
Hernán Manuel Samudio Benítez

#### Docente Asesor

Adán Morel

#### Resumen

La simulación de procedimientos quirúrgicos representa un avance significativo en la formación médica, ofreciendo a los estudiantes una plataforma interactiva para practicar y perfeccionar sus habilidades en un entorno virtual seguro. Con la creciente complejidad de las intervenciones quirúrgicas y la necesidad de minimizar riesgos tanto para los pacientes como para los estudiantes, las tecnologías de simulación han emergido como herramientas indispensables en la educación médica moderna. Este proyecto de investigación se centra en el desarrollo y la implementación de simulaciones gráficas que replican escenarios quirúrgicos reales, utilizando tecnologías de programación avanzada. La simulación no solo permite a los estudiantes repetir procedimientos múltiples veces sin riesgos, sino que también facilita la personalización del aprendizaje, ajustando el nivel de dificultad según las necesidades individuales de cada estudiante.

#### Línea de Investigación

Ingeniería del Software.

#### Carrera

Ingeniería en Informática.

#### Link de la publicación

No aplica.



## TÍTULO

### Aplicaciones de Realidad Aumentada en Educación Médica

#### Autores (Estudiantes)

Marcos Noguera  
Wilson Caballero  
Víctor Ayala

#### Docente Asesor

Adán Morel

#### Resumen

La investigación explora el uso de la realidad aumentada (RA) en la educación médica, destacando su potencial para mejorar la enseñanza de anatomía, procedimientos clínicos y habilidades quirúrgicas. Al superponer información digital sobre el entorno real, la RA permite experiencias de aprendizaje más inmersivas e interactivas, facilitando la comprensión de conceptos complejos y reduciendo la dependencia exclusiva de modelos físicos o prácticas en pacientes reales. Esta tecnología representa una herramienta innovadora para fortalecer la formación de profesionales de la salud.

#### Línea de Investigación

Ingeniería del Software.

#### Carrera

Ingeniería en Informática.

#### Link de la publicación

No aplica.



## TÍTULO

### Basurero inteligente en Arduino

#### Autores (Estudiantes)

Damaris Centurión  
Ángeles Pico  
Franco Aquino  
Matias Moreno  
Naida Brizuela

#### Docente Asesor

Eduardo Gostomelsky

#### Resumen

La investigación sobre el basurero inteligente en Arduino se centra en el desarrollo de un sistema automatizado que utiliza sensores para detectar la presencia de residuos y abrir la tapa del contenedor de manera automática. Este proyecto combina componentes como sensores ultrasónicos, servomotores y placas Arduino para mejorar la higiene, reducir el contacto físico y optimizar la gestión de residuos. Es una solución innovadora con aplicaciones en hogares, escuelas y espacios públicos, promoviendo el uso de la tecnología en favor del medio ambiente y la salud.

#### Línea de Investigación

Ingeniería del Software.

#### Carrera

Ingeniería en Informática.

#### Link de la publicación

No aplica.



## TÍTULO

### Exploración de Arquitecturas Innovadoras Basadas en .NET para Aplicaciones turísticas extranjeras - Monte Everest

#### Autores (Estudiantes)

Tobías Riella

#### Docente Asesor

Patricia Báez

#### Resumen

Esta investigación se enfoca en el desarrollo de aplicaciones turísticas dirigidas a visitantes extranjeros del Monte Everest, utilizando arquitecturas innovadoras basadas en .NET. Se analizan modelos como Clean Architecture, microservicios y arquitectura en capas, que permiten construir soluciones robustas, escalables y adaptables a distintos contextos turísticos. La aplicación propuesta incluye funciones como información detallada sobre rutas, clima en tiempo real, requisitos de visado, reservas de guías y hospedajes, alertas de seguridad y asistencia médica. Tecnologías como ASP.NET Core, Blazor y servicios en la nube son utilizadas para brindar una experiencia multiplataforma, accesible y personalizada para turistas internacionales.

Además, se consideran aspectos como el funcionamiento sin conexión en zonas remotas, la traducción automática de contenido, la integración con mapas y GPS, y la protección de datos personales. Esta solución tecnológica busca mejorar la experiencia del viajero extranjero, promoviendo un turismo más seguro, organizado y eficiente en una de las regiones más extremas del mundo.

#### Línea de Investigación

Ingeniería del Software.

#### Carrera

Ingeniería en Informática.

#### Link de la publicación



## TÍTULO

### Impacto del método STEAM al desarrollo de habilidades cognitivas, creativas y de resolución de problemas en los niños de primarias a través de la robótica

#### Autores (Estudiantes)

Renzo Raúl Rolón Ramírez

#### Docente Asesor

Patricia Báez

#### Resumen

Esta investigación analiza cómo la aplicación del enfoque STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas) mediante la robótica educativa influye positivamente en el desarrollo de habilidades en niños de nivel primario. Se estudia el impacto en áreas clave como el pensamiento lógico, la creatividad, la colaboración y la capacidad para resolver problemas.

A través del uso de kits de robótica y plataformas como Arduino o LEGO Education, los estudiantes enfrentan desafíos prácticos que promueven el aprendizaje activo e interdisciplinario. El método fomenta la exploración, el diseño y la experimentación, impulsando el desarrollo cognitivo y emocional desde edades tempranas.

Los resultados muestran que la robótica aplicada en contextos STEAM mejora la motivación por el aprendizaje, fortalece la autonomía y potencia la innovación en el aula, convirtiéndose en una herramienta efectiva para preparar a los niños para los desafíos del siglo XXI.

#### Línea de Investigación

Ingeniería del Software.

#### Carrera

Ingeniería en Informática.

#### Link de la publicación

No aplica.



# TÍTULO

## Simulación de gestión de aulas de múltiple uso en el ámbito escolar

### Autores (Estudiantes)

Sebastián Celano

### Docente Asesor

Patricia Báez

### Resumen

Esta investigación se enfoca en el diseño y análisis de un sistema de simulación para la gestión eficiente de aulas de múltiple uso dentro de instituciones educativas. El objetivo principal es optimizar el aprovechamiento del espacio físico y los recursos disponibles mediante la planificación dinámica de horarios, actividades y asignaciones de aulas.

La simulación permite modelar diferentes escenarios de uso —como clases regulares, actividades extracurriculares, talleres o reuniones— considerando variables como disponibilidad de docentes, necesidades pedagógicas, capacidad de las aulas y equipamiento.

Mediante el uso de herramientas informáticas y técnicas de programación, el sistema propone soluciones que ayudan a reducir conflictos de horario, mejorar la organización institucional y facilitar la toma de decisiones administrativas. Esta propuesta contribuye a una gestión escolar más flexible, eficiente y adaptada a contextos educativos cambiantes.

### Línea de Investigación

Ingeniería del Software.

### Carrera

Ingeniería en Informática.

### Link de la publicación

No aplica.



## TÍTULO

### Robótica para niños con método STEAM

#### Autores (Estudiantes)

David Cajé  
Renzo Rolón

#### Docente Asesor

Patricia Báez

#### Resumen

Esta investigación aborda la implementación del método STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas) a través de la robótica educativa como estrategia innovadora para potenciar el aprendizaje integral en niños. El enfoque busca desarrollar habilidades cognitivas, creativas y técnicas mediante actividades prácticas, lúdicas e interdisciplinarias.

El uso de kits de robótica adecuados para la edad, como LEGO Education, Arduino o Bee-Bot, permite que los estudiantes experimenten con la construcción, programación y resolución de desafíos reales. A través de estos proyectos, los niños desarrollan pensamiento lógico, trabajo colaborativo, curiosidad científica y autonomía en el proceso de aprendizaje.

La robótica STEAM no solo promueve el interés por la tecnología desde edades tempranas, sino que también fortalece la autoestima, la comunicación y la capacidad de enfrentar problemas complejos. Esta metodología se posiciona como una herramienta poderosa para preparar a las nuevas generaciones para los desafíos del futuro.

#### Línea de Investigación

Ingeniería del Software.

#### Carrera

Ingeniería en Informática.

#### Link de la publicación

No aplica.



## TÍTULO

### Simulación del impacto de un algoritmo de recomendación en la biblioteca escolar

#### Autores (Estudiantes)

Sol Agüero  
Fabricio Lin  
Roberto Croskey  
Marco Torrez

#### Docente Asesor

Patricia Báez

#### Resumen

Esta investigación explora cómo la implementación de un algoritmo de recomendación personalizado puede mejorar el uso y aprovechamiento de los recursos en una biblioteca escolar. A través de una simulación computacional, se analiza el impacto de sugerencias automatizadas de libros basadas en los intereses, historial de lectura y nivel académico de los estudiantes.

El modelo propuesto se inspira en sistemas utilizados por plataformas digitales, adaptados al contexto educativo. Al aplicar técnicas de filtrado colaborativo y contenido, el algoritmo predice qué materiales pueden ser de mayor interés para cada usuario, fomentando así la lectura y el desarrollo de hábitos lectores.

La simulación permite observar cambios en la frecuencia de préstamos, diversificación de lecturas y satisfacción estudiantil. Los resultados indican que esta tecnología puede hacer más dinámica, inclusiva y eficiente la gestión de bibliotecas escolares, además de promover una experiencia educativa más personalizada.

#### Línea de Investigación

Ingeniería del Software.

#### Carrera

Ingeniería en Informática.

#### Link de la publicación

No aplica.



# TÍTULO

**Implementación de una simulación interactiva sobre educación vial utilizando la metodología STEAM en Asunción, Paraguay, durante el año 2024.**

## **Autores (Estudiantes)**

Monserrat Galeano  
Tatiana Molinas  
José Spelt

## **Docente Asesor**

Patricia Báez

## **Resumen**

Esta investigación se centra en el desarrollo e implementación de una simulación interactiva orientada a la educación vial, basada en el enfoque STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas), dirigida a estudiantes en Asunción durante el año 2024. El objetivo es fomentar el aprendizaje significativo de normas de tránsito, seguridad vial y conciencia ciudadana desde una perspectiva práctica y tecnológica.

La propuesta combina programación, diseño gráfico, robótica educativa y contenidos pedagógicos para recrear entornos urbanos simulados donde los estudiantes pueden interactuar como peatones, ciclistas o conductores. Utilizando sensores, mini semáforos y plataformas digitales, los participantes aprenden conceptos clave a través del juego y la experimentación.

Los resultados esperados incluyen una mejora en la comprensión de las reglas de tránsito, el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y colaboración, así como una mayor concienciación sobre la seguridad vial. Esta experiencia demuestra el potencial del método STEAM para abordar problemáticas sociales mediante herramientas educativas innovadoras.

## **Línea de Investigación**

Ingeniería del Software.

## **Carrera**

Ingeniería en Informática.

## **Link de la publicación**

No aplica.



## TÍTULO

**Simulación de un Sistema de Teletrabajo Eficiente para la Educación orientado a STEAM: Un Enfoque Metodológico y Tecnológico.**

### Autores (Estudiantes)

William Acosta  
Nicolás Franco  
Bruno Lovera  
Delcy Mendoza

### Docente Asesor

Patricia Báez

### Resumen

Esta investigación propone la simulación de un sistema de teletrabajo enfocado en la educación STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas), con el objetivo de identificar las mejores prácticas metodológicas y herramientas tecnológicas para una enseñanza remota eficiente.

El estudio analiza cómo integrar plataformas digitales, entornos colaborativos, recursos interactivos y estrategias pedagógicas que favorezcan la participación activa de estudiantes y docentes desde contextos virtuales. Se simulan escenarios de clases a distancia donde se emplean herramientas como videoconferencias, laboratorios virtuales, simuladores y programación creativa.

Los resultados esperados incluyen la mejora en la organización del trabajo docente, el aprendizaje autónomo de los estudiantes, el acceso equitativo a contenidos STEAM y el fortalecimiento de competencias digitales. Esta propuesta contribuye a modernizar la educación remota, adaptándola a los desafíos actuales mediante soluciones innovadoras y sostenibles.

### Línea de Investigación

Ingeniería del Software.

### Carrera

Ingeniería en Informática.

### Link de la publicación

No aplica.



## TÍTULO

**Fraudulent transactions identification using a machine learning approach**

### Autores (Estudiantes)

Miguel García Torres, Sebastián Grillo, Francisco Gómez Vela,  
Katherin Arrua, Ricardo Palma, Lorena Andrea Bearzotti.

### Docente

Silvia Vázquez Noguera.

### Resumen

La investigación propone un enfoque basado en técnicas de aprendizaje automático para mejorar la identificación de transacciones fraudulentas, empleando algoritmos de clasificación y estrategias de análisis de patrones que refuerzan la detección temprana de anomalías.

### Línea de Investigación

Ingeniería del Software.

### Carrera

Ingeniería en Informática, Licenciatura en Análisis de Sistemas,  
Licenciatura en Inteligencia Artificial y Robótica

### Link de la publicación

<https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-031-75016-8>



## TÍTULO

**Analyzing the influence of language of instruction on academic performance using machine learning techniques**

### Docente

Silvia Concepción Vázquez Noguera, Miguel García Torres, Sebastián Grillo, Francisco Gómez Vela, Katherin Arrua, Ricardo Palma, Lorena Andrea Bearzotti

### Resumen

Este trabajo explora el impacto del idioma de instrucción en el rendimiento académico mediante técnicas de aprendizaje automático. Se utilizaron modelos pre entrenados para analizar patrones de rendimiento estudiantil en contextos educativos bilingües.

### Línea de Investigación

Minería de Datos en Educación.

### Carrera

Ingeniería en Informática.

### Link de la publicación

Congreso ICEUTE 2024



## TÍTULO

**Mejora de Imágenes Mamográficas a Través de un Enfoque Morfológico Multiescala**

### Docente

Silvia Vázquez Noguera

### Resumen

Se presentó un método innovador de mejora de imágenes mamográficas basado en la Transformada Multiescala Top-Hat por Reconstrucción (MTHR), que mejora el contraste y la visibilidad de estructuras clave. El enfoque demostró ser más eficaz que otros algoritmos disponibles.

### Línea de Investigación

Procesamiento Digital de Imágenes

### Carrera

Ingeniería en Informática, Licenciatura en Análisis de Sistemas, Licenciatura en Inteligencia Artificial y Robótica

### Link de la publicación

No aplica.



## TÍTULO

**Enhancing Mammographic Imaging: A Novel Multiscale Morphological Approach - PINV01-922**

### Autores (Estudiantes)

Á. R. Rolón Ruiz Diaz, E. J. Fleitas Alvarez, J. C. Mello-Román,  
M. Garcia-Torres, J. L. Vázquez Noguera

### Docente

Silvia Vázquez Noguera

### Resumen

El trabajo presenta un enfoque innovador para la mejora de imágenes mamográficas mediante técnicas morfológicas multiescala. La propuesta busca optimizar la claridad, el contraste y la visibilidad de estructuras relevantes en las imágenes médicas, con el objetivo de contribuir a una detección más precisa de anomalías en el tejido mamario. Este aporte resulta especialmente significativo para el diagnóstico temprano del cáncer de mama y posiciona a la Universidad Americana en el desarrollo de tecnologías aplicadas a la salud.

### Línea de Investigación

Procesamiento Digital de Imágenes

### Carrera

Ingeniería en Informática, Licenciatura en Análisis de Sistemas,  
Licenciatura en Inteligencia Artificial y Robótica

### Link de la publicación

<https://proceedings.sbmec.emnuvens.com.br/sbmec/article/view/4885>



## TÍTULO

**Impact of ANEAES Accreditation on the Computer Engineering Program at Universidad Americana**

### Autores (Estudiantes)

Sergio Duarte Masi (Rector de la Universidad Americana)  
Yudith Espínola Rotela (Vicerrectora Universidad Académica)  
Mario Silvero (Decano de la Facultad de Comunicación, Artes y Ciencias de la Tecnología de la Universidad Académica)  
Cynthia Rivas (Directora de la Carrera de Ingeniería Informática)  
Silvia Vázquez Noguera (Docente de Tiempo Completo en Investigación)

### Docente Asesor

José Luis Vázquez Noguera (Exponente)

### Resumen

El trabajo analiza los efectos de la acreditación otorgada por la ANEAES sobre distintas dimensiones del programa de Ingeniería en Computación de la Universidad Americana. La investigación expone cómo la acreditación ha fortalecido la calidad educativa, la empleabilidad, la transparencia institucional y los procesos internos de aseguramiento de la calidad. Este estudio destaca especialmente porque sus autores incluyen a altas autoridades de la Universidad Americana, lo que refleja un fuerte compromiso institucional con la mejora continua y con la visibilidad internacional de la universidad. El trabajo fue presentado en el ICACIT 2024, un simposio internacional de renombre enfocado en la evaluación, acreditación y calidad de programas de ingeniería y computación, realizado en la Universidad de los Andes, Bogotá

### Línea de Investigación

Ingeniería de Software

### Carrera

Ingeniería en Informática.

### Link de la publicación

<https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/10788606>



## TÍTULO

### Basurero inteligente en Arduino

#### Autores (Estudiantes)

Damaris Centurión  
Ángeles Pico  
Franco Aquino  
Matias Moreno  
Naida Brizuela

#### Docente Asesor

Eduardo Gostomelsky

#### Resumen

La investigación sobre el basurero inteligente en Arduino se centra en el desarrollo de un sistema automatizado que utiliza sensores para detectar la presencia de residuos y abrir la tapa del contenedor de manera automática. Este proyecto combina componentes como sensores ultrasónicos, servomotores y placas Arduino para mejorar la higiene, reducir el contacto físico y optimizar la gestión de residuos. Es una solución innovadora con aplicaciones en hogares, escuelas y espacios públicos, promoviendo el uso de la tecnología en favor del medio ambiente y la salud.

#### Línea de Investigación

Ingeniería del Software.

#### Carrera

Ingeniería en Informática.

#### Link de la publicación

No aplica.



## TÍTULO

### Juego de Pong en Arduino

#### Autores (Estudiantes)

Joschua Arguello  
Merardo Bernal  
Xavier Bonachera  
Erwin Stetter  
Gerson Rey

#### Docente Asesor

Eduardo Gostomelsky

#### Resumen

La investigación sobre el juego de Pong en Arduino se enfoca en la recreación del clásico videojuego utilizando componentes electrónicos básicos como una placa Arduino, una pantalla LED o LCD, y potenciómetros o botones para el control. Este proyecto combina conceptos de programación, electrónica y diseño interactivo, permitiendo entender cómo se implementan gráficos simples, detección de colisiones y lógica de juego en un entorno de hardware limitado. Es una excelente introducción al desarrollo de videojuegos y sistemas embebidos.

#### Línea de Investigación

Ingeniería del Software.

#### Carrera

Ingeniería en Informática.

#### Link de la publicación

No aplica.



## TÍTULO

### Doom en Arduino

#### Autores (Estudiantes)

Leiza Castro  
Jonas Ruiz  
Dante Florentin  
Julio Vera  
Andres Gonzalez

#### Docente Asesor

Adán Morel

#### Resumen

La investigación sobre Doom en Arduino explora la implementación del clásico videojuego Doom en hardware de bajos recursos como la plataforma Arduino. Este proyecto demuestra las capacidades del microcontrolador para ejecutar gráficos simples y lógica de juego mediante técnicas de optimización extrema y programación en bajo nivel. Aunque no reproduce el juego completo como en sistemas tradicionales, permite una versión adaptada o simulada que destaca la creatividad en el uso de recursos limitados, sirviendo como ejemplo didáctico en electrónica, programación y desarrollo de videojuegos retro.

#### Línea de Investigación

Ingeniería del Software.

#### Carrera

Ingeniería en Informática.

#### Link de la publicación

No aplica.



## TÍTULO

### Casa Domótica en Arduino

#### Autores (Estudiantes)

Paz Fretes  
Juan Ovelar  
Alejandro Insfran

#### Docente Asesor

Eduardo Gostomelsky

#### Resumen

La investigación sobre casa domótica en Arduino se enfoca en el diseño y desarrollo de un sistema inteligente para automatizar funciones del hogar, como la iluminación, temperatura, seguridad y control de electrodomésticos. Utilizando la plataforma Arduino junto con sensores, actuadores y módulos de comunicación (como Bluetooth o Wi-Fi), se crean entornos controlables de forma remota o programada. Este tipo de proyecto promueve el ahorro energético, la comodidad y la seguridad, y representa una aplicación práctica del Internet de las Cosas (IoT) en la vida cotidiana.

#### Línea de Investigación

Ingeniería del Software.

#### Carrera

Ingeniería en Informática.

#### Link de la publicación

No aplica.



## TÍTULO

### Juego de Memoria en Arduino

#### Autores (Estudiantes)

Ezequiel Rejala  
Marcos Miranda  
Giovanni Lezcano  
Jorge Tanibe  
Nestor Maldonado

#### Docente Asesor

Eduardo Gostomelsky

#### Resumen

La investigación sobre Doom en Arduino explora la implementación del clásico videojuego Doom en hardware de bajos recursos como la plataforma Arduino. Este proyecto demuestra las capacidades del microcontrolador para ejecutar gráficos simples y lógica de juego mediante técnicas de optimización extrema y programación en bajo nivel. Aunque no reproduce el juego completo como en sistemas tradicionales, permite una versión adaptada o simulada que destaca la creatividad en el uso de recursos limitados, sirviendo como ejemplo didáctico en electrónica, programación y desarrollo de videojuegos retro.

#### Línea de Investigación

Ingeniería del Software.

#### Carrera

Ingeniería en Informática.

#### Link de la publicación

No aplica.



## TÍTULO

### Barrera Automática en Arduino

#### Autores (Estudiantes)

Cecilia Bogarin  
Tomas Tasori  
Lucas Villalba  
Yosias Gonzalez  
Gustavo Molinas

#### Docente Asesor

Eduardo Gostomelsky

#### Resumen

La investigación sobre barrera automática en Arduino se centra en el diseño de un sistema de control de acceso que abre y cierra una barrera de forma automatizada, utilizando sensores (como infrarrojos o ultrasónicos), servomotores y una placa Arduino. Este tipo de proyecto es aplicado comúnmente en estacionamientos, entradas de edificios o zonas restringidas, permitiendo mejorar la seguridad y la eficiencia en el control vehicular. La implementación combina programación, electrónica y automatización, ofreciendo una solución práctica y de bajo costo.

#### Línea de Investigación

Ingeniería del Software.

#### Carrera

Ingeniería en Informática.

#### Link de la publicación

No aplica.



## TÍTULO

### C++ al Límite: Potenciando el desarrollo humano

#### Autores (Estudiantes)

Brian Velázquez  
Fabrizio Mazó  
Ivo Vallejos

#### Docente Asesor

Roque Arguello

#### Resumen

Este proyecto de investigación explora el uso avanzado del lenguaje de programación C++ como una herramienta clave para potenciar el desarrollo humano en áreas como la educación, la salud y la inclusión digital. A través de aplicaciones de alto rendimiento y sistemas inteligentes diseñados con C++, se busca optimizar procesos, mejorar la toma de decisiones y facilitar el acceso a tecnologías emergentes. La investigación destaca cómo un lenguaje técnico puede trascender su uso tradicional para convertirse en un motor de transformación social, promoviendo soluciones innovadoras que impactan directamente en la

#### Línea de Investigación

Ingeniería del Software.

#### Carrera

Ingeniería en Informática.

#### Link de la publicación

No aplica.



## TÍTULO

### Frameworks y librerías de C++ más utilizados en los últimos 5 años

#### Autores (Estudiantes)

Christian Denis  
Marcelo Sosa

#### Docente Asesor

Roque Arguello

#### Resumen

Esta investigación analiza los frameworks y librerías de C++ más relevantes y utilizados en el desarrollo de software durante los últimos cinco años. El estudio se centra en herramientas como Qt para interfaces gráficas, Boost por su amplia colección de utilidades, POCO para aplicaciones en red, y Catch2 para pruebas unitarias. Asimismo, se examinan librerías modernas como fmt y spdlog, que han ganado popularidad por su eficiencia y simplicidad. La investigación busca identificar las tendencias tecnológicas que han marcado el ecosistema C++ reciente, destacando cómo estas herramientas han contribuido a mejorar la productividad, la mantenibilidad y el rendimiento en proyectos de software contemporáneos.

#### Línea de Investigación

Ingeniería del Software.

#### Carrera

Ingeniería en Informática.

#### Link de la publicación

No aplica.



## TÍTULO

### Lenguajes de programación basados en C++

#### Autores (Estudiantes)

Franco Da Silva  
Héctor Senes  
Eduardo Godoy  
Oscar Domínguez

#### Docente Asesor

Roque Arguello

#### Resumen

Esta investigación se centra en el análisis de lenguajes de programación que han sido influenciados o derivados directamente de C++, destacando su evolución, características y aplicaciones. Lenguajes como C#, Java, y D incorporan conceptos clave de C++, como la orientación a objetos, la gestión de memoria eficiente y la sintaxis estructurada, adaptándolos a distintos entornos y necesidades. El estudio examina cómo estos lenguajes han heredado la potencia y flexibilidad de C++ mientras introducen mejoras en seguridad, portabilidad y productividad. Se busca comprender el legado técnico de C++ en el diseño moderno de lenguajes y su impacto en la evolución del desarrollo de software.

#### Línea de Investigación

Ingeniería del Software.

#### Carrera

Ingeniería en Informática.

#### Link de la publicación

No aplica.



## TÍTULO

### Fortaleciendo la seguridad en C++: técnicas y mejores prácticas

#### Autores (Estudiantes)

Mauricio Agüero  
Erwin Stetter

#### Docente Asesor

Roque Arguello

#### Resumen

La investigación sobre casa domótica en Arduino se enfoca en el diseño y desarrollo de un sistema inteligente para automatizar funciones del hogar, como la iluminación, temperatura, seguridad y control de electrodomésticos. Utilizando la plataforma Arduino junto con sensores, actuadores y módulos de comunicación (como Bluetooth o Wi-Fi), se crean entornos controlables de forma remota o programada. Este tipo de proyecto promueve el ahorro energético, la comodidad y la seguridad, y representa una aplicación práctica del Internet de las Cosas (IoT) en la vida cotidiana.

#### Línea de Investigación

Ingeniería del Software.

#### Carrera

Ingeniería en Informática.

#### Link de la publicación

No aplica.



## TÍTULO

### Utilizando Open CV

#### Autores (Estudiantes)

Jorge Moisés Sugastti Rejala  
Exzequiel Valenzuela

#### Docente Asesor

Rubén Báez

#### Resumen

Esta investigación se centra en el uso de OpenCV, una de las bibliotecas más potentes y versátiles para la visión por computadora. A través de esta herramienta de código abierto, se exploran aplicaciones prácticas como el reconocimiento facial, la detección de objetos, el seguimiento de movimiento y el procesamiento de imágenes en tiempo real. El estudio destaca cómo OpenCV, en combinación con C++ y otras tecnologías, permite desarrollar soluciones eficientes para sectores como la seguridad, la medicina, la industria y la inteligencia artificial. El objetivo es demostrar el potencial de OpenCV como puente entre la programación y el análisis visual automatizado.

#### Línea de Investigación

Ingeniería del Software.

#### Carrera

Ingeniería en Informática.

#### Link de la publicación

No aplica.



## TÍTULO

### Modelos de Chatbots

#### Autores (Estudiantes)

Jesús Daniel Cáceres Miranda  
Hernán Federico Esteche Davalos  
Federico Elías Mayans Cadaveira  
Rubén Jesús Robadín Saldívar

#### Docente Asesor

Rubén Báez

#### Resumen

Esta investigación analiza los diferentes modelos de chatbots, desde los basados en reglas simples hasta los impulsados por inteligencia artificial y aprendizaje automático. Se exploran arquitecturas como los chatbots secuenciales, los modelos de intención-respuesta, y los modelos de lenguaje avanzados como los basados en redes neuronales y transformers. El estudio también aborda herramientas y plataformas utilizadas en su desarrollo, así como su aplicación en áreas como atención al cliente, educación y salud. El objetivo es comprender cómo estos sistemas simulan conversaciones humanas y evolucionan para ofrecer interacciones más naturales, eficientes y personalizadas.

#### Línea de Investigación

Ingeniería del Software.

#### Carrera

Ingeniería en Informática.

#### Link de la publicación

No aplica.



## TÍTULO

### Evolución de la Generación de Imágenes por medio de la Inteligencia Artificial

#### Autores (Estudiantes)

Jara Alejandro  
Domínguez Dahiana  
Roa Jorgelina  
Velázquez Ángel

#### Docente Asesor

Rubén Báez

#### Resumen

Esta investigación explora la evolución de las técnicas de generación de imágenes mediante inteligencia artificial, desde los primeros enfoques basados en algoritmos generativos hasta los actuales modelos de redes generativas adversariales (GANs) y transformadores como DALL·E y Stable Diffusion. El estudio analiza cómo estas tecnologías han avanzado en calidad, realismo y capacidad creativa, permitiendo la creación automática de imágenes fotorrealistas, arte digital, y contenidos personalizados. Además, se examinan sus aplicaciones en diseño, entretenimiento, medicina y educación, así como los desafíos éticos y técnicos que plantea esta innovación en constante desarrollo.

#### Línea de Investigación

Ingeniería del Software.

#### Carrera

Ingeniería en Informática.

#### Link de la publicación

No aplica.



## TÍTULO

### Ética en la Inteligencia Artificial

#### Autores (Estudiantes)

Marco Valdez  
Liz Vázquez  
Néstor Zalazar  
Tobías Riveros

#### Docente Asesor

Rubén Báez

#### Resumen

Esta investigación aborda los principios éticos que deben guiar el desarrollo y uso de la inteligencia artificial. A medida que los sistemas inteligentes toman decisiones cada vez más complejas y autónomas, surgen interrogantes sobre la privacidad, la equidad, la transparencia y la responsabilidad. El estudio examina los riesgos de sesgos algorítmicos, la manipulación de información, y el reemplazo de decisiones humanas en contextos sensibles. También se analizan marcos éticos propuestos por instituciones y organizaciones internacionales. El objetivo es promover un desarrollo responsable de la IA que respete los derechos humanos y contribuya al bienestar social.

#### Línea de Investigación

Ingeniería del Software.

#### Carrera

Ingeniería en Informática.

#### Link de la publicación

No aplica.



## TÍTULO

### Recomendador de Películas usando IA

#### Autores (Estudiantes)

Josué Aguilar  
Sara Benítez  
Fernando Brítez  
Jonathan García

#### Docente Asesor

Rubén Báez

#### Resumen

Esta investigación se centra en el desarrollo de un sistema de recomendación de películas basado en inteligencia artificial. Utilizando técnicas de aprendizaje automático, procesamiento de lenguaje natural y filtrado colaborativo, el sistema es capaz de analizar preferencias del usuario, historiales de visualización y características de los contenidos para ofrecer recomendaciones personalizadas. El estudio evalúa distintos modelos, desde enfoques tradicionales hasta redes neuronales profundas, destacando su eficacia en mejorar la experiencia del usuario. El objetivo es demostrar cómo la IA puede transformar la forma en que consumimos entretenimiento, haciendo más eficiente y atractiva la selección de contenidos audiovisuales.

#### Línea de Investigación

Ingeniería del Software.

#### Carrera

Ingeniería en Informática.

#### Link de la publicación

No aplica.



## TÍTULO

### Aprendizaje de Lenguajes en IA

#### Autores (Estudiantes)

Kristian Van Landeghem  
Víctor Ismael Benítez Riquelme  
Enrique Daniel Calonga Giménez  
Lucas Ignacio Berino Arza  
Tomas Eduardo Escauriza Bonnin  
Giovanni Cáceres

#### Docente Asesor

Rubén Báez

#### Resumen

Esta investigación analiza cómo la inteligencia artificial aprende y procesa el lenguaje humano, enfocándose en técnicas como el procesamiento de lenguaje natural (PLN), el aprendizaje profundo y los modelos de lenguaje autoregresivos. Se estudian algoritmos que permiten a las máquinas comprender, generar y traducir texto con creciente precisión, como los utilizados en asistentes virtuales, traductores automáticos y chatbots. El trabajo también aborda los retos éticos y técnicos relacionados con el sesgo, la ambigüedad del lenguaje y la interpretación del contexto. El objetivo es comprender cómo la IA puede mejorar la comunicación entre humanos y máquinas mediante un aprendizaje lingüístico avanzado.

#### Línea de Investigación

Ingeniería del Software.

#### Carrera

Ingeniería en Informática.

#### Link de la publicación

No aplica.



## TÍTULO

### IA en el sistema de Salud

#### Autores (Estudiantes)

Rojas Hermosilla Diego Israel  
Sanabria Escobar Steven Junior  
Sánchez González Fabrizio Sánchez  
Scolari Báez Víctor Manuel  
Silguero Bogado Hugo Javier  
Solís Villalba José Eduardo  
Viñales Sebastián

#### Docente Asesor

Rubén Báez

#### Resumen

Esta investigación explora el impacto de la inteligencia artificial en el sistema de salud, destacando su aplicación en diagnóstico médico, análisis de imágenes, pronóstico de enfermedades y gestión hospitalaria. A través de algoritmos avanzados y modelos de aprendizaje automático, la IA permite detectar patrones complejos en grandes volúmenes de datos clínicos, mejorando la precisión diagnóstica y la toma de decisiones. El estudio también examina desafíos éticos, como la privacidad de los datos y la responsabilidad médica. El objetivo es demostrar cómo la integración de IA puede optimizar la atención al paciente, reducir costos y fortalecer los servicios sanitarios.

#### Línea de Investigación

Ingeniería del Software.

#### Carrera

Ingeniería en Informática.

#### Link de la publicación

No aplica.



## TÍTULO

### Ética en la Inteligencia Artificial

#### Autores (Estudiantes)

Marco Valdez  
Liz Vázquez  
Néstor Zalazar  
Tobías Riveros

#### Docente Asesor

Rubén Báez

#### Resumen

Esta investigación aborda los desafíos éticos que surgen con el desarrollo y uso de la inteligencia artificial en distintos ámbitos de la sociedad. Se analizan temas clave como la transparencia algorítmica, el respeto a la privacidad, la eliminación de sesgos, y la responsabilidad en las decisiones automatizadas. El estudio destaca la necesidad de establecer marcos éticos y normativos que garanticen un uso justo, seguro y responsable de la IA. El objetivo es promover un desarrollo tecnológico que respete los derechos humanos y contribuya al bienestar colectivo, asegurando que el progreso en IA beneficie a todos por igual.

#### Línea de Investigación

Ingeniería del Software.

#### Carrera

Ingeniería en Informática.

#### Link de la publicación

No aplica.



## TÍTULO

### Impacto de las IA en las industrias automovilísticas

#### Autores (Estudiantes)

Nicolás Han  
Sergio López  
Arnaldo Figueredo  
Gainete Lordani  
Martin Giménez  
Hernan Leguizamón

#### Docente Asesor

Rubén Báez

#### Resumen

Esta investigación analiza cómo la inteligencia artificial está transformando la industria automovilística, desde la producción hasta la experiencia del usuario. Se estudian aplicaciones como los sistemas de conducción autónoma, el mantenimiento predictivo, la optimización de procesos de fabricación y la personalización de servicios en vehículos inteligentes. Además, se examinan los beneficios en seguridad vial, eficiencia energética y reducción de costos operativos. El objetivo es evaluar el papel de la IA como motor de innovación en el sector automotriz y su influencia en el futuro de la movilidad global.

#### Línea de Investigación

Ingeniería del Software.

#### Carrera

Ingeniería en Informática.

#### Link de la publicación

No aplica.



## TÍTULO

### Modelo Lingüístico Grande Llama 3

#### Autores (Estudiantes)

José Manuel Estigarribia Cano

#### Docente Asesor

Rubén Báez

#### Resumen

Esta investigación analiza el modelo lingüístico grande LLaMA 3 (Large Language Model Meta AI), desarrollado por Meta como parte de su línea de modelos de inteligencia artificial de código abierto. LLaMA 3 destaca por su capacidad para comprender y generar lenguaje natural con alta precisión, siendo entrenado con grandes volúmenes de datos y diseñado para tareas como traducción, resumen, generación de texto y respuestas conversacionales. El estudio examina su arquitectura, rendimiento en comparación con otros modelos como GPT y Claude, y su impacto en aplicaciones de procesamiento de lenguaje natural. El objetivo es evaluar su potencial en entornos educativos, científicos y empresariales.

#### Línea de Investigación

Ingeniería del Software.

#### Carrera

Ingeniería en Informática.

#### Link de la publicación

No aplica.



## TÍTULO

### Comparación de tablas en Microsoft Excel con Inteligencia Artificial

#### Autores (Estudiantes)

Richard Mendieta

#### Docente Asesor

Rubén Báez

#### Resumen

Esta investigación explora cómo la inteligencia artificial puede mejorar y automatizar la comparación de tablas en Microsoft Excel, una tarea común pero propensa a errores cuando se realiza manualmente. Se analizan herramientas y modelos que permiten identificar diferencias, patrones, duplicados y anomalías entre grandes conjuntos de datos, con mayor rapidez y precisión. Además, se estudia la integración de algoritmos de aprendizaje automático y complementos inteligentes que facilitan la limpieza, validación y análisis de datos en entornos empresariales. El objetivo es demostrar cómo la IA potencia el uso de Excel como una herramienta más eficiente para la toma de decisiones basada en datos.

#### Línea de Investigación

Ingeniería del Software.

#### Carrera

Ingeniería en Informática.

#### Link de la publicación

No aplica.



## TÍTULO

### El Hacking Ético enfocado a Penetration Testing

#### Autores (Estudiantes)

Andrea Lucia Román Rojas

#### Docente Asesor

Rubén Báez

#### Resumen

Esta investigación se centra en el hacking ético, específicamente en la práctica del penetration testing o pruebas de penetración, como una herramienta clave para evaluar y fortalecer la seguridad de los sistemas informáticos. El estudio analiza las fases del proceso, desde la recopilación de información hasta la explotación de vulnerabilidades, todo realizado de forma controlada y autorizada. Se revisan metodologías como OWASP y herramientas populares como Metasploit y Nmap. El objetivo es demostrar cómo el hacking ético permite identificar y corregir fallos de seguridad antes de que sean aprovechados por atacantes maliciosos, protegiendo así los activos digitales de las organizaciones.

#### Línea de Investigación

Ingeniería del Software.

#### Carrera

Ingeniería en Informática.

#### Link de la publicación

No aplica.



## TÍTULO

**Sistema Informático De Gestión Y Control Para Línea 12 (Empresa Magno S.A.) con java y MySQL.**

### Autores (Estudiantes)

Aarón Sánchez

### Docente Asesor

Rubén Báez

### Resumen

Esta investigación se enfoca en el desarrollo de un sistema informático personalizado para la gestión y control de operaciones de la Línea 12 de la empresa Magno S.A. Utilizando Java como lenguaje de programación y MySQL como sistema de gestión de bases de datos, se busca automatizar procesos clave como el control de unidades, registro de choferes, gestión de recorridos y reportes administrativos. El objetivo principal es mejorar la eficiencia operativa, reducir errores manuales y facilitar la toma de decisiones mediante una interfaz intuitiva y un backend robusto. El sistema representa una solución tecnológica adaptable a las necesidades del transporte público moderno.

### Línea de Investigación

Ingeniería del Software.

### Carrera

Ingeniería en Informática.

### Link de la publicación

No aplica.



## TÍTULO

**Sistema Informático De Gestión Y Control Para Línea 12 (Empresa Magno S.A.) con java y MySQL.**

### Autores (Estudiantes)

Magali Leguizamón

### Docente Asesor

Rubén Báez

### Resumen

Esta investigación se enfoca en el desarrollo de un sistema informático personalizado para la gestión y control de operaciones de la Línea 12 de la empresa Magno S.A. Utilizando Java como lenguaje de programación y MySQL como sistema de gestión de bases de datos, se busca automatizar procesos clave como el control de unidades, registro de choferes, gestión de recorridos y reportes administrativos. El objetivo principal es mejorar la eficiencia operativa, reducir errores manuales y facilitar la toma de decisiones mediante una interfaz intuitiva y un backend robusto. El sistema representa una solución tecnológica adaptable a las necesidades del transporte público moderno.

### Línea de Investigación

Ingeniería del Software.

### Carrera

Ingeniería en Informática.

### Link de la publicación

No aplica.



## TÍTULO

### Modelo Lingüístico Grande Llama 3

#### Autores (Estudiantes)

José Manuel Estigarribia Cano

#### Docente Asesor

Rubén Báez

#### Resumen

Esta investigación analiza el modelo lingüístico grande LLaMA 3 (Large Language Model Meta AI), desarrollado por Meta como parte de su línea de modelos de inteligencia artificial de código abierto. LLaMA 3 destaca por su capacidad para comprender y generar lenguaje natural con alta precisión, siendo entrenado con grandes volúmenes de datos y diseñado para tareas como traducción, resumen, generación de texto y respuestas conversacionales. El estudio examina su arquitectura, rendimiento en comparación con otros modelos como GPT y Claude, y su impacto en aplicaciones de procesamiento de lenguaje natural. El objetivo es evaluar su potencial en entornos educativos, científicos y empresariales.

#### Línea de Investigación

Ingeniería del Software.

#### Carrera

Licenciatura en Análisis de Sistemas.

#### Link de la publicación

No aplica.



## TÍTULO

### Comparación de tablas en Microsoft Excel con Inteligencia Artificial

#### Autores (Estudiantes)

Richard Mendieta

#### Docente Asesor

Rubén Báez

#### Resumen

Esta investigación explora cómo la inteligencia artificial puede mejorar y automatizar la comparación de tablas en Microsoft Excel, una tarea común pero propensa a errores cuando se realiza manualmente. Se analizan herramientas y modelos que permiten identificar diferencias, patrones, duplicados y anomalías entre grandes conjuntos de datos, con mayor rapidez y precisión. Además, se estudia la integración de algoritmos de aprendizaje automático y complementos inteligentes que facilitan la limpieza, validación y análisis de datos en entornos empresariales. El objetivo es demostrar cómo la IA potencia el uso de Excel como una herramienta más eficiente para la toma de decisiones basada en datos.

#### Línea de Investigación

Ingeniería del Software.

#### Carrera

Licenciatura en Análisis de Sistemas.

#### Link de la publicación

No aplica.



## TÍTULO

### El Hacking Ético enfocado a Penetration Testing

#### Autores (Estudiantes)

Andrea Lucia Román Rojas

#### Docente Asesor

Rubén Báez

#### Resumen

Esta investigación se centra en el hacking ético, específicamente en la práctica del penetration testing o pruebas de penetración, como una herramienta clave para evaluar y fortalecer la seguridad de los sistemas informáticos. El estudio analiza las fases del proceso, desde la recopilación de información hasta la explotación de vulnerabilidades, todo realizado de forma controlada y autorizada. Se revisan metodologías como OWASP y herramientas populares como Metasploit y Nmap. El objetivo es demostrar cómo el hacking ético permite identificar y corregir fallos de seguridad antes de que sean aprovechados por atacantes maliciosos, protegiendo así los activos digitales de las organizaciones.

#### Línea de Investigación

Ingeniería del Software.

#### Carrera

Licenciatura en Análisis de Sistemas

#### Link de la publicación

No aplica.



## TÍTULO

### Sistema Informático De Gestión Y Control Para Línea 12 (Empresa Magno S.A.) con java y MySQL

#### Autores (Estudiantes)

Magali Leguizamón

#### Docente Asesor

Rubén Báez

#### Resumen

Esta investigación se enfoca en el desarrollo de un sistema informático personalizado para la gestión y control de operaciones de la Línea 12 de la empresa Magno S.A. Utilizando Java como lenguaje de programación y MySQL como sistema de gestión de bases de datos, se busca automatizar procesos clave como el control de unidades, registro de choferes, gestión de recorridos y reportes administrativos. El objetivo principal es mejorar la eficiencia operativa, reducir errores manuales y facilitar la toma de decisiones mediante una interfaz intuitiva y un backend robusto. El sistema representa una solución tecnológica adaptable a las necesidades del transporte público moderno.

#### Línea de Investigación

Ingeniería del Software.

#### Carrera

Licenciatura en Análisis de Sistemas

#### Link de la publicación

No aplica.



## TÍTULO

**Sistema Informático De Gestión Y Control Para Línea 12 (Empresa Magno S.A.) con java y MySQL**

**Autores  
(Estudiantes)**

Aarón Sánchez

**Docente  
Asesor**

Rubén Báez

**Resumen**

Esta investigación se enfoca en el desarrollo de un sistema informático personalizado para la gestión y control de operaciones de la Línea 12 de la empresa Magno S.A. Utilizando Java como lenguaje de programación y MySQL como sistema de gestión de bases de datos, se busca automatizar procesos clave como el control de unidades, registro de choferes, gestión de recorridos y reportes administrativos. El objetivo principal es mejorar la eficiencia operativa, reducir errores manuales y facilitar la toma de decisiones mediante una interfaz intuitiva y un backend robusto. El sistema representa una solución tecnológica adaptable a las necesidades del transporte público moderno.

**Línea de  
Investigación**

Ingeniería del Software.

**Carrera**

Licenciatura en Análisis de Sistemas

**Link de la  
publicación**

No aplica.



## TÍTULO

**El rol de la mujer en la cinematografía paraguaya, periodo 2017-2023**

**Autores  
(Estudiantes)**

Aramí Catalina Altumán Núñez.  
Sofía Agustina Salcedo Meza.

**Docente  
Asesor**

Mg. Diego Alonso Sierra.

**Resumen**

La investigación titulada "El rol de la mujer en la cinematografía paraguaya, periodo 2017-2023", tuvo como objetivo analizar el rol de la mujer en la cinematografía paraguaya durante el periodo 2017-2023. La metodología que se implementó fue de carácter no experimental, con un tipo de investigación descriptiva y un enfoque cualitativo. Para alcanzar el objetivo, se entrevistó a tres directoras cinematográficas. Es importante destacar que las mujeres fueron piezas clave en el ámbito cinematográfico paraguayo, ocupando roles que iban desde puestos básicos, como el de claqueteras, hasta posiciones de alta responsabilidad, como directoras. Muchas de ellas avanzaron desde roles iniciales para convertirse en productoras y directoras esenciales en la industria. A lo largo del tiempo, el papel de la mujer en el cine paraguayo fue constante y fundamental para su desarrollo. Aunque el cine en Paraguay creció considerablemente, aún quedaba mucho por hacer en términos de apoyo e inversión por parte del Estado. Es notable mencionar que Paraguay contó con reconocidas productoras y cineastas, como Tana Schembori, Arami Ullón y Paz Encina, quienes lograron establecerse en el ámbito cinematográfico, un logro que aún es escaso en muchos otros sectores. A pesar de estos avances, todavía existían muchas figuras, quizás menos conocidas o que no alcanzaron el éxito, cuyo trabajo también contribuyó a la evolución del cine paraguayo. Aunque se avanzó significativamente en los últimos años, aún quedaba mucho camino por recorrer.

**Línea de  
Investigación**

Nuevos hábitos de consumo: el streaming.

**Carrera**

Comunicación Audiovisual.

**Materia**

Cinematografía.



## TÍTULO

**Impacto de la Animación Publicitaria Televisiva en Paraguay Años 2000-2022**

**Autor  
(Estudiante)**

José Encina Benítez.

**Docente  
Asesor**

Lic. María Lourdes Aquino Ortiz

**Resumen**

El presente trabajo recoge el proceso de investigación del impacto la animación publicitaria televisiva en Paraguay, en el periodo de los años 2000 al 2022, como un interés personal del autor por conocer más del amplio espectro de la animación y la publicidad, como futuro comunicador audiovisual. El objetivo establecido fue analizar el impacto de la animación publicitaria televisiva en Paraguay en el periodo 2000 a 2022 y correspondió a un tipo de investigación descriptiva con enfoque cualitativo. Para ello, se estableció una muestra conformada por 11 spots publicitarios de televisión abierta, encontrados en la red social YouTube, estudiados con el método de observación, con una guía de 11 elementos y la aplicación de una encuesta, que utilizó como técnica la entrevista con 5 preguntas abiertas, a 5 expertos de las áreas de la animación y la publicidad. El resultado de este trabajo concluye que la animación publicitaria televisiva en Paraguay, en el periodo mencionado es relevante y establece impacto, aun cuando se encontraron en este extenso periodo solamente 11 spots publicitarios en YouTube, ya que aparentemente no se cuenta con archivos o registros de las creaciones animadas publicitarias. Se menciona que, aunque el mercado local es pequeño, los esfuerzos de creativos de animación y publicidad ofrecen propuestas para las marcas en televisión abierta, con diferentes técnicas de animación y publicidad, que se mantienen en el recuerdo de los usuarios, siendo este elemento un indicativo de la eficacia de la publicidad.

**Línea de  
Investigación**

Nuevas tecnologías en procesos de producción.

**Carrera**

Comunicación Audiovisual.

**Materia**

Publicidad.



## TÍTULO

**La Influencia del Neorrealismo Italiano en el Cine Paraguayo**

**Autores  
(Estudiantes)**

Ezequiel Gavilán Acuña.  
Pablo Nathanael López Suárez.

**Docente  
Asesor**

Lic. María Lourdes Aquino Ortiz.

**Resumen**

El cine paraguayo ha cobrado más protagonismo en los últimos años, gracias a los últimos lanzamientos que han generado buenas críticas hacia el séptimo arte. Una de las razones de este éxito es la conexión que siente el pueblo paraguayo con las situaciones reales que se reflejan en la pantalla grande. Estas características tienen una relación notable con el Neorrealismo Italiano, un movimiento que, en contextos políticos y sociales similares, logró atraer a las masas y mantenerlas conectadas con la realidad. El Neorrealismo Italiano, de forma directa o indirecta, ha influido en el cine paraguayo. Este adopta elementos como el uso de personas reales, lugares reales y un enfoque cercano al estilo documental. Sin embargo, el cine paraguayo debe también buscar su propia identidad, basándose en las características únicas que definen a su sociedad. Ejemplos de éxito como 7 Cajas y Los Buscadores demuestran que la población paraguaya valora historias con las que puede sentirse identificada, ya sea a través de escenas, situaciones o personajes. Por ende, es importante tener en cuenta los aspectos político-sociales, así como aquellos que definen la esencia de la sociedad paraguaya, al momento de crear películas.

**Línea de  
Investigación**

Nuevos hábitos de consumo cinematográfico: el streaming

**Carrera**

Comunicación Audiovisual.

**Materia**

Cinematografía.



## TÍTULO

**Funcionamiento organizacional de la productora audiovisual independiente 'Bagre Studios' de la ciudad de Asunción, año 2024**

**Autor  
(Estudiante)**

Nelson Alejandro Ojeda Neira.

**Docente  
Asesor**

Mg. Nilza Florentín Brítez.

**Resumen**

El presente trabajo analiza a la productora audiovisual independiente “Bagre Studios”, con sede en Asunción, que opera fuera de los grandes conglomerados mediáticos y se financia mediante inversiones privadas, colaboraciones, apoyo bancario y subvenciones. Con un enfoque cualitativo, la investigación busca comprender su funcionamiento e impacto en la industria, evaluando la calidad de sus producciones y la formación de su equipo. Se aborda la variedad de servicios que ofrece cine, televisión y contenidos corporativos, educativos y digitales, y todo el proceso de producción, desde la idea inicial hasta la distribución. El estudio aporta una visión integral sobre las estrategias, desafíos y logros de las productoras independientes, destacando cómo se adaptan y prosperan en un mercado dominado por grandes corporaciones.

**Línea de  
Investigación**

Nuevas tecnologías en procesos de producción.

**Carrera**

Comunicación Audiovisual.

**Materia**

Producción.



## TÍTULO

**Análisis del Impacto de la Inteligencia Artificial en la Fotografía Periodo 2018-2023**

**Autores  
(Estudiantes)**

Johana Marlene Cáceres Amarilla.

**Docente  
Asesor**

Mg. Nathalia Cazal

**Resumen**

La presente investigación tuvo como objetivo principal. Evaluar el impacto de la Inteligencia Artificial en la producción fotográfica en el periodo 2018-2023. Esto debido a que se carece de un análisis detallado sobre cómo los algoritmos de aprendizaje profundo y técnicas de procesamiento de imágenes específicas están influyendo en la calidad técnica de las fotografías, las preferencias estéticas y cómo la IA está impactando en la eficiencia de los procesos fotográficos y de edición. Para ello se realizó una comparación entre fotografías de producción propia y fotografías generadas por Inteligencias Artificiales, Stable Diffusion y Midjourney. Donde se pudo observar diferencias notables en la reducción de tiempo de producción, toma y edición de las fotografías. De la misma manera se observó las limitaciones que tienen estos algoritmos en cuanto a la generación de fotografías que captan movimientos. Para complementar este proyecto, se realizó entrevistas a fotógrafos que utilizan Inteligencia Artificial para la edición de sus trabajos. Donde presentaron divergencia de opiniones en cuanto a sí hasta la fecha, estos algoritmos son una herramienta

**Línea de  
Investigación**

Nuevas tecnologías en procesos de producción.

**Carrera**

Comunicación Audiovisual.

**Materia**

Fotografía.



## TÍTULO

**Efectos de la lengua de enseñanza en el rendimiento académico en administración y dirección de empresas utilizando la herramienta SAPIENS**

### Autor (Estudiante)

Fabiola Martínez, David Becerra-Alonso, Aurelio López-Fernández, Isabel Lopez-Cobo, Perla Sosa, Miguel García-Torres.

### Docente Asesor

Silvia Vázquez Noguera.

### Resumen

El trabajo analiza cómo la lengua de enseñanza influye en el rendimiento académico de estudiantes universitarios, evaluando dimensiones como comprensión, análisis y desempeño global. La investigación se desarrolló utilizando la plataforma SAPIENS para el procesamiento y análisis de datos académicos. Este artículo fue uno de los nueve trabajos seleccionados para su publicación en las actas oficiales de la conferencia, destacándose como una contribución valiosa en el campo de la educación

### Línea de Investigación

Ingeniería de Software.

### Carrera

Ingeniería en Informática , Licenciatura en Análisis de Sistemas

### Link de la publicación

[https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-031-75016-8\\_31](https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-031-75016-8_31)



## TÍTULO

**Análisis de los desafíos para la aplicación de la técnica upcycling para el diseño de una colección de moda.**

### Autores (Estudiantes)

Azul Benítez, Melissa Domínguez, Violeta Fernández, María José Jaime, Diego Riveros, Jimena Ríos, Diana Romero.

### Docente Asesor

Graciela Barni.

### Resumen

En un mundo donde la rapidez y la eficiencia a menudo nublan la conciencia ambiental, el upcycling ofrece un enfoque innovador que desafía las convenciones y redefine la forma en que concebimos la moda. Este proyecto tiene como objetivo identificar los desafíos que enfrentan los futuros diseñadores de moda al proyectar una colección utilizando la técnica de upcycling.

La metodología aplicada fue mixta, se aplicó una medición cuantitativa al conocimiento que tienen las personas de esta técnica a través de entrevistas y encuestas; asimismo, se revisó de forma cualitativa la percepción del público, sus experiencias personales al diseñar o consumir prendas realizadas con esta técnica. El resultado demuestra que el upcycling reduce residuos y fomenta la creatividad sostenible.

### Línea de Investigación

Diseño sustentable.

### Carrera

Licenciatura en Diseño de Moda e Indumentaria.

### Año

2024



## TÍTULO

**Diseño de una colección de indumentaria atlética para patinaje artístico.**

**Autor  
(Estudiante)**

Luana Ortíz, Tiana Regier.

**Docente  
Asesor**

Graciela Barni.

**Resumen**

Las prendas de patinaje artístico deben cumplir con una serie de requisitos específicos, incluyendo libertad de movimiento, comodidad, durabilidad y estética. No obstante, muchos patinadores experimentan dificultades debido a diseños inadecuados. Esta investigación se centró en evaluar los problemas más comunes que enfrentan los patinadores en relación con sus trajes, mediante la recopilación de datos a través de estudios de caso con patinadores profesionales. A fin de proponer recomendaciones prácticas y diseños prototipo que aborden las deficiencias identificadas, con el objetivo de contribuir al desarrollo de prendas que no solo cumplan con los estándares estéticos del patinaje artístico, sino que también optimicen el rendimiento y la seguridad de los atletas. El resultado fue la presentación de bocetos, geometrales y fichas técnicas de una colección de indumentaria aplicada para el patinaje artístico, así como la elaboración de prototipos funcionales.

**Línea de  
Investigación**

Indumentaria aplicada.

**Carrera**

Licenciatura en Diseño de Moda e Indumentaria.

**Año**

2024



## TÍTULO

**Diseño de trajes de baño femeninos.**

**Autores  
(Estudiantes)**

Diego Giménez.

**Docente  
Asesor**

Graciela Barni.

**Resumen**

La diversidad de cuerpos y estilos de vida ha llevado a muchas mujeres a buscar opciones que se alineen con su identidad y comodidad, desafiando los estándares tradicionales de belleza y moda. En este contexto, la presente investigación tiene como objetivo analizar el mercado de los trajes de baño personalizados femeninos. Se busca identificar las principales tendencias que lo caracterizan, así como las oportunidades y desafíos que enfrenta este sector. Se pretende comprender las motivaciones de las consumidoras, las características de los productos más demandados y las estrategias implementadas por las empresas que ofrecen estos servicios personalizados. Como propuesta para resolver las necesidades detectadas se destaca la personalización de los trajes de baño, a fin de adaptarse a la diversidad de gustos, necesidades y economía de cada usuaria. Se desarrolló una colección de prendas de traje de baño femenino, junto con sus accesorios, para demostrar en una diversidad de cuerpos el valor de la confección personalizada.

**Línea de  
Investigación**

Indumentaria aplicada.

**Carrera**

Licenciatura en Diseño de Moda e Indumentaria.

**Año**

2024



## TÍTULO

**Colección de Alta Costura inspirada en el estilo del arte contemporáneo de Ricardo Migliorisi**

**Autor  
(Estudiante)**

Ana Paula Cuevas.

**Docente  
Asesor**

Nancy Riveros.

**Resumen**

Este proyecto inicia como un homenaje tanto a la obra de Ricardo Migliorisi como a la riqueza cultural de Paraguay, demostrando que el arte y la moda son lenguajes que, al fusionarse, pueden generar experiencias visuales únicas y llenas de significado. El desafío radica en trasladar la complejidad conceptual y visual de la obra de Migliorisi—una mezcla de surrealismo, teatralidad, ambigüedad de género y crítica social—a una colección de moda que no solo interprete su arte, sino que también sea relevante en el contexto de la moda tanto local como global.

El resultado es el diseño de una colección de Alta costura titulada “Una noche en el museo”. Emplea una paleta de colores vibrante, siluetas audaces, volados y pliegues arquitectónicos y cuellos llamativos.

**Línea de  
Investigación**

Diseño y cultura.

**Carrera**

Licenciatura en Diseño de Moda e Indumentaria.

**Año**

2024



## TÍTULO

**Reinterpretación del estilo artístico de Félix Toranzos, aplicado al diseño de una colección cápsula de Alta Costura**

**Autores  
(Estudiantes)**

Bianca Amarilla.

**Docente  
Asesor**

Nancy Riveros.

**Resumen**

En el panorama creativo de Paraguay, existe una desconexión significativa entre el arte contemporáneo y otros sectores de la industria creativa, como la moda. A pesar de que el país posee artistas de renombre, como Félix Toranzos, cuyas obras son reconocidas a nivel nacional e internacional, su legado artístico no ha sido plenamente aprovechado en ámbitos que podrían beneficiarse de su estética única, como el diseño de moda.

El resultado es el diseño de una colección que combina elegancia y modernidad, diseñada para destacar la sofisticación y la riqueza cultural de Paraguay en cada detalle. Inspirada en las obras de Félix Toranzos, esta línea presenta vestidos de corte recto y corte princesa, con estructuras cuidadosamente elaboradas y mangas orgánicas que logran un equilibrio entre lo contemporáneo y lo artístico. Confeccionados en tejidos como el raso, que ofrecen un tacto suave y un brillo sutil, cada diseño refleja la precisión y el cuidado propios de la alta costura.

**Línea de  
Investigación**

Diseño y cultura.

**Carrera**

Licenciatura en Diseño de Moda e Indumentaria.

**Año**

2024



## TÍTULO

**Diseño de moda aplicado al performance artístico, mediante prendas transformables para bailarines hombres y mujeres.**

**Autor  
(Estudiante)**

Sol Díaz, Yessica Ozuna.

**Docente  
Asesor**

Ricardo Samaniego.

**Resumen**

Los bailarines que realizan performance suelen desarrollar un estilo personalizado y distintivo. Esto puede incluir movimientos únicos, combinaciones creativas y formas de expresión individual, centrándose en la expresividad emocional y la versatilidad técnica. En esta investigación se busca responder a estas necesidades, explorando la viabilidad y aceptación de las prendas transformables.

El resultado consiste en 36 prendas sin género que combinan cuellos altos, líneas simétricas y siluetas rectas y anatómicas. Con cintura alta y largos medios, se centra en diseños transformables y atemporales. Tejidos naturales se mezclan con texturas y transparencias, complementados con accesorios de hilos.

El proyecto contó con la colaboración de la Fundación Princesa Diana, a través de las mujeres del centro de aprendizaje, quienes participaron en la confección de prendas, aportando su destreza en costura y trabajo artesanal.

**Línea de  
Investigación**

Indumentaria aplicada.

**Carrera**

Licenciatura en Diseño de Moda e Indumentaria.

**Año**

2024



## TÍTULO

**Recursos gráficos y simbólicos para el desarrollo de la marca ciudad de Alberdi.**

**Autores  
(Estudiantes)**

Aramí López Fonseca, María Paula Vaesken, Mijael Sánchez, Giuliana Cassanello, Thalia Vilinger, Ximena Montes, Vanessa Cabrera, Gabriela Masi, Sol Ruiz, Juan Achucarro, Alejandro Mencia.

**Docente  
Asesor**

Osmar Orué, Jesica Larrazet.

**Resumen**

La marca ciudad es un recurso estratégico de comunicación que expresa valores, memoria histórica y rasgos culturales, y requiere un lenguaje visual genuino del territorio. La investigación busca identificar elementos del entorno natural y urbano de Alberdi que puedan reinterpretarse como signos gráficos para construir su identidad visual. La problemática radica en la inexistencia de una identidad gráfica consolidada, lo que limita su posicionamiento turístico, cultural y económico. El objetivo general es organizar y sistematizar los recursos locales para el desarrollo de una futura marca ciudad, mediante análisis comparativo de marcas paraguayas, relevamiento fotográfico, matrices visuales y banco de imágenes. Con un enfoque cualitativo y descriptivo, basado en revisión documental, entrevistas y talleres, el trabajo culminó en el desarrollo de la marca ciudad vigente en Alberdi, presentada oficialmente al Intendente.

**Línea de  
Investigación**

Proyecto MIPyMES aplicado al diseño.

**Carrera**

Licenciatura en Diseño Gráfico.

**Año**

2024 - 2025



## TÍTULO

**Diseño de Identidad y Promoción para el Eco-huerto del Cerro Lambaré.**

**Autor  
(Estudiante)**

Nicolás Vega.

**Docente  
Asesor**

Osmar Orué.

**Resumen**

El eco huerto del Cerro Lambaré es una iniciativa comunitaria que tiene como objetivo promover prácticas sostenibles y la autosuficiencia alimentaria. Actualmente el huerto enfrenta el desafío de aumentar la participación y el reconocimiento dentro de la comunidad. Este proyecto busca evaluar el impacto del diseño de identidad y las estrategias de promoción en la percepción y participación de la comunidad.

Se empleó una metodología cualitativa basada en entrevistas semiestructuradas. El diseño del estudio incluyó la selección de una muestra representativa de miembros de la comunidad, incluyendo participantes activos y organizadores del huerto.

El resultado fue el diseño de la identidad visual para el huerto, la cual ha fortalecido significativamente el sentido de pertenencia y compromiso entre los miembros de la comunidad, reflejando efectivamente los valores de sostenibilidad y agricultura orgánica del Eco Huerto.

**Línea de  
Investigación**

Diseño sustentable.

**Carrera**

Licenciatura en Diseño Gráfico.

**Año**

2024



## TÍTULO

**Análisis de la señalética del Cerro Hu, Paraguarí, y del impacto que tienen en la sostenibilidad.**

**Autores  
(Estudiantes)**

Tobías Meza.

**Docente  
Asesor**

Osmar Orué.

**Resumen**

El Cerro Hu de la ciudad de Paraguarí es un destino turístico destacado por sus paisajes impresionantes, biodiversidad y sitios históricos significativos. Esta investigación se centra en identificar los posibles problemas que surgen de la señalética actual del Cerro Hu. Se adoptó una metodología cualitativa. Aplicando como instrumentos fichas de observación y desarrollo de briefs para evaluar el manejo de desechos, la presencia de basureros y el estado de la señalética informativa y de seguridad. Se complementaron los hallazgos con información existente de estudios previos, permitiendo construir una base sólida de conocimiento para identificar patrones y aspectos críticos a abordar. Como resultado se encontró evidencias de una gestión deficiente de manejo de residuos, lo cual implica una acumulación de desechos. También se verificó que la señalética de orientación es ineficiente, a causa de su baja legibilidad y ubicación. Además, no cuentan con información pertinente para la seguridad del visitante. Como posible solución a estos problemas hallados se promueve el rediseño de las señaléticas y contenedores de residuos.

**Línea de  
Investigación**

Diseño sustentable.

**Carrera**

Licenciatura en Diseño Gráfico.

**Año**

2024



## TÍTULO

**Eco diseño de souvenir para soldados ambientales del Paraguay, de la localidad Paso de Patria, Ñe'embuku.**

**Autor  
(Estudiante)**

Analís Montaña.

**Docente  
Asesor**

Osmar Orué.

**Resumen**

En Paso de Patria, Ñe'embuku, los Soldados Ambientales del Paraguay enfrentan un desafío en la falta de visibilidad y reconocimiento de sus esfuerzos por la protección ambiental. La ausencia de difusión mediática y presencia en redes sociales, junto con una limitada participación ciudadana impide que sus actividades sean ampliamente reconocidas y apoyadas. El objetivo general de este proyecto es aumentar significativamente la visibilidad y el reconocimiento de los Soldados Ambientales del Paraguay. Para ello se llevó a cabo una investigación cualitativa a través de encuestas que proporcionaron información detallada sobre la opinión de la comunidad respecto al grupo. El enfoque adoptado para aumentar la visibilidad de los Soldados Ambientales, basado en los resultados de la investigación, consiste en el diseño, creación y distribución de un souvenir ecológico. Éste serviría como un recordatorio tangible de la importancia de sus esfuerzos, a la vez que promueve prácticas sostenibles y estimula una participación más activa de la comunidad.

**Línea de  
Investigación**

Diseño sustentable.

**Carrera**

Licenciatura en Diseño Gráfico.

**Año**

2024



## TÍTULO

**Evaluación de sistemas de tapas y cierres con el fin de mejorar la funcionalidad y conservación de los productos.**

**Autores  
(Estudiantes)**

Rut González, José Gómez, Katherin Pereira, Darife Saldívar, Romina Sánchez, Belén Villalba.

**Docente  
Asesor**

Camila Figueredo.

**Resumen**

Esta investigación tiene el objetivo de evaluar los sistemas de tapas y cierres con el fin de mejorar la funcionalidad y conservación de productos. Para ello se llevó a cabo una revisión bibliográfica, el estudio de casos y el análisis de datos para la redacción de un informe final con los hallazgos. Por medio de este estudio se determinó cuáles son los factores clave para asegurar la función de cierre o sellado efectivas en envases. A saber, tipo de producto contenido, compatibilidad y durabilidad de los materiales del envase y la tapa, exactitud en las medidas de fabricación, mecanismo de cierre adecuado al uso específico, facilidad de uso y seguridad. También se destacó la importancia de tener en cuenta las condiciones de almacenamiento y transporte del producto, las variaciones de temperatura y las normativas o reglamentaciones que rigen el diseño de empaques.

**Línea de  
Investigación**

Desarrollo de soluciones integrales de packaging.

**Carrera**

Licenciatura en Diseño Gráfico.

**Año**

2024



## TÍTULO

**Análisis de la señalética en empresas editoriales a nivel nacional, a nivel latinoamericano y a nivel mundial.**

**Autor  
(Estudiante)**

Naoto Ujiie.

**Docente  
Asesor**

Camila Figueredo.

**Resumen**

Esta investigación implica la exploración del uso y la implementación de señalética en empresas editoriales, abarcando tres escalas distintas: Paraguay, Latinoamérica y el resto del mundo. El objetivo es comprender en profundidad cómo se integran y aplican las señales de orientación, información y seguridad dentro de la infraestructura editorial. Se buscarán patrones comunes, así como particularidades regionales o globales. Para llevar a cabo el proyecto se aplicó un enfoque metodológico mixto, empleando investigación descriptiva y comparativa. Los instrumentos aplicados para recolección de datos fueron las encuestas, entrevistas semiestructuradas, observación directa de empresas editoriales del medio nacional e investigación en medios digitales para analizar las instalaciones a nivel Latinoamérica y el resto del mundo. Gracias a esta investigación se logró identificar las marcadas diferencias en los diferentes niveles analizados. Los resultados subrayan la importancia de la señalética no solo para guiar y hacer más eficientes los procesos de trabajo, sino también para asegurar un entorno laboral seguro y minimizar los riesgos de accidentes. Asimismo, pone de manifiesto la necesidad de mejorar la señalética en las empresas editoriales de Paraguay para alinearse con las mejores prácticas globales.

**Línea de  
Investigación**

Proyecto MIPyMES aplicado al diseño.

**Carrera**

Licenciatura en Diseño Gráfico.

**Año**

2024



## TÍTULO

**Análisis de la señalética en tienda de indumentaria: impacto en la experiencia del usuario y la eficiencia operacional.**

**Autores  
(Estudiantes)**

Arami López Fonseca.

**Docente  
Asesor**

Camila Figueredo.

**Resumen**

Este trabajo de investigación se adentra en el mundo de la señalética en tiendas de indumentaria, explorando su importancia, su impacto en la percepción de la marca y su influencia en el comportamiento del cliente. A través de un análisis que abarca aspectos como el diseño, la visibilidad, la coherencia y la adaptación cultural. Para lograrlo se utilizó una metodología de investigación cualitativa basada en la recopilación y análisis de información proveniente de diversas fuentes. En primer lugar, se llevó a cabo una revisión exhaustiva de la literatura académica y profesional relacionada con la señalética en entornos minoristas, centrándose en estudios previos, artículos especializados, informes industriales y mejores prácticas reconocidas. Además, se realizó un análisis detallado de casos de estudio seleccionados, que representen una variedad de contextos y enfoques en cuanto a la señalética en tiendas de indumentaria.

**Línea de  
Investigación**

Diseño y educación.

**Carrera**

Licenciatura en Diseño Gráfico.

**Año**

2024