

## Tabla de Contenido

Presentación 5

Diseñado por Patricia Urquiola -  
tres espacios para tres identidades  
Anastasia Aerts  
Fátima Pombo

9

Aplicación en realidad aumentada  
para divulgación del patrimonio  
cultural  
María Isabel Zapata Cárdenas

33

Implementando una metodología de  
gamificación para motivar la lectura y  
escritura en jóvenes universitarios  
Andrés Felipe Gallego Aguilar  
Andrés Fabián Ágredo Ramos

61

Constructivismo en diseño gráfico y  
constructivismo  
en educación. Diferencias y puntos  
de encuentro.  
Jairo Alfredo Bermúdez-Castillo

83

Diagnóstico y propuesta de buenas  
prácticas para la industria de  
animación digital colombiana  
Paula Andrea Escandón Suárez  
Margarita María Villegas García

113

La gestión proyectual del diseño:  
aportes desde la comunicación, el  
pensamiento visual  
y el pensamiento de diseño  
Alexis Castellanos Escobar  
Fabio Nelson Rodríguez Díaz

141

*Gráficas de la ausencia:* imagen,  
representación y memoria de los  
desaparecidos de la última dictadura  
en la Argentina  
Valeria Durán  
Griselda Flesler

177

**KEPPES**  
Grupo de estudio  
en Diseño Visual

Año 13 Número 14 Julio - diciembre 2016

**KEPPES**  
Grupo de estudio  
en Diseño Visual

**KE**  
ISSN 1794-7111