

La Cultura Libre africana, la experiencia de usuario como base para el diseño o la Arquicostura, protagonistas de las charlas del III Encuentro de Diseño y Cultura Digital.

Álvaro Sobrino, editor de la revista Visual; Miguel Martín Ibarreta, artista 3D; el colectivo Young Social Makers o Jorge Juan Perales, diseñador de Interacción en Telefónica I+D, serán otros de los ponentes en el próximo #edcd.

Hoy, 7 de marzo, se abre la inscripción para asistir a los ocho talleres gratuitos programados para las mañanas del 15 y 16 de marzo.

Publicadas las CÁPSULAS seleccionadas para la tercera edición del #edcd.

Una propuesta audiovisual de improvisación con código, a cargo de STπDFriends, cerrará el encuentro.

A poco más de una semana para que se celebre, el III Encuentro de Diseño y Cultura Digital presenta las charlas que protagonizarán las sesiones de tarde de los próximos 15 y 16 de marzo en las instalaciones de Medialab-Prado. Como rasgos característicos para esta edición, destacan la puesta en común de distintas prácticas colaborativas en el ámbito del diseño y la producción de objetos, el debate sobre los retos que afronta el diseño en un entorno multidispositivo o por qué la experiencia de usuario adquiere cada vez más protagonismo en el ámbito del diseño.

Durante las mañanas de ambas jornadas se ha programado una serie de talleres gratuitos en horario de 10-14 horas, para los que tan sólo es necesaria la inscripción previa y llevar los materiales que se precisen para cada uno. La inscripción queda abierta, en la página web de Medialab-Prado, desde hoy 7 de marzo hasta completar aforo.

Así, el día 15 comenzará con los talleres Remix It!, centrado en el diseño abierto; la Experiencia de Usuario, Mobile First, dirigido a entender, conceptualizar y visualizar un sistema de diseño de interacción, y un taller sobre Internet de las Cosas (IoT).

La tarde será el momento para la puesta en común y el debate. Después de una primera hora, en la que tendrá lugar la presentación de las CÁPSULAS seleccionadas, llegará el tiempo de las charlas. La cultura libre africana será la encargada de abrir esta primera sesión. Susana Moliner, comisaria del proyecto Objetos Comunes, marco bajo el cual se ha desarrollado el taller Grigri Píxel en Medialab-Prado durante el mes de marzo, explicará cómo ha sido el desarrollo del taller Grigri Pixel, que ha reunido en Madrid a cuatro makers africanos de Mali, Senegal, Togo y Marruecos y cuyo principal objetivo ha sido aprender a producir y almacenar energía sostenible, a partir de materiales de deshecho y chatarra que, habitualmente, se pueden encontrar en los vertederos y en los puntos limpios de las ciudades.

Miguel Martín Ibarreta, artista 3D y uno de los co-fundadores de Blooming Buds Studio, estudio responsable de Caléndula, pondrá en común con los asistentes el trabajo que ha hecho posible la existencia de un juego que no quiere ser jugado. A continuación, Luis Peralta, fundador de AIPixel Games y responsable del videojuego Missing Translation, compartirá con los asistentes lo que ha aprendido después de asistir a 30 game-jams.

El diseño y la producción de objetos dirigidos a dar solución a un problema social es uno de los objetivos del taller Young Social Makers, que se ha desarrollado entre septiembre y octubre pasados en el FabLab de Medialab-Prado con jóvenes de entre 15 y 25 años. Gustavo Ferrari y Ramón Sevilla, responsables del taller, presentarán los resultados de este proyecto, basado en prácticas colaborativas y aprendizaje y que tenía entre sus objetivos el construir tres dispositivos (una silla de ruedas, una silla postural y un bipedestador) con el fin de ayudar a propiciar la autonomía de la población diversa funcional.

La experiencia de usuario (UX) será el tema que recorra de forma transversal este tercer Encuentro de Diseño y Cultura Digital. Y será el objeto de la charla que protagonice Eduardo Martín, co-fundador de MasScience crowdfunding científico y ex Global Shaper del Foro Económico Mundial, quien planteará la pertinencia del UX como paso previo al diseño de productos.

La primera jornada se cerrará con la mesa redonda ¿De verdad es importante el pixel? Diseño multidispositivo. Moderada por Francisco García, consultor senior UX en The Cocktail, la mesa contará con la participación de Daniel Serrano, CXO de Secuoyas; Pilar Guerrero, UX Designer, Jesús Latuff, Senior UX & UI Designer en The Cocktail, y Ana Milojevic, Frontend Developer en The Cocktail.

El 16 de marzo dará comienzo de nuevo con cuatro nuevos talleres. En esta ocasión, en programación con Scratch, en Investigación en UX, un tercero bajo el título Bang, bang! Tinta y Sonido, donde se enseñará que cómo suenan los libros, y Metodologías y herramientas de trabajo cooperativo. Durante la tarde se sucederán cuatro charlas.

¿Qué es un badge? ¿Para qué sirve? Y ¿qué función cumple en el ámbito de la formación? Oriol Borrás, ingeniero de telecomunicaciones que trabaja como técnico en e-learning y TICs aplicadas a la enseñanza en el Gabinete de Tele-Educación (GATE) de la Universidad Politécnica de Madrid, será el responsable de hablar de estos mecanismos de acreditación y de su valor en la enseñanza.

Después llegará el momento de la Arquicostura, término que define el proyecto interdisciplinar desarrollado como combinación entre el trabajo de un arquitecto y un *couturier*. De la mano de Brezo Alcoceba, los asistentes podrán introducirse en la envolvente corporal, concepto desde el que esta arquitecta de formación trabaja la vestimenta. Recientemente, la VEGAP (Visual Entidad de Gestión de Artistas Plásticos), quien ha premiado su propuesta 'Piel artificial', consistente en desarrolla tres prototipos vestimentarios realizados con diseño y producción digital e integración de interacción.

¿Qué sucede cuando el entorno que nos rodea nos invita a interactuar con él? El diseño de espacios interactivos está cobrando una gran importancia y Jorge Juan Perales, diseñador de Interacción en Telefónica I+D, fundador también del grupo Mad Creative Coding, estará presente para aportar algunas consideraciones previas a tener en cuenta a la hora de enfrentarse al diseño de un espacio interactivo.

Álvaro Sobrino, editor de la Revista Visual, diseñador gráfico y collagista, será el encargado de cerrar la sesión de charlas con su propuesta sobre Diseño, cultura y felicidad.

Para cerrar el encuentro, el #edcd ha elegido un proyecto musical basada en el uso de algoritmos, la lógica y las matemáticas y desarrollada por ΣΠDFriends, una propuesta audiovisual de improvisación con código informático creada por el Grupo de Live Coding de Medialab-prado.

CÁPSULAS seleccionadas para el III #edcd

Desde sus inicios, el #edcd ha cedido un espacio para que alumnos y ex-alumnos de centro formativos de diseño a compartir experiencias (CÁPSULAS de 10 minutos) creativas relacionados con la tecnología o cultura digital, ya sea por el uso de la tecnología, por el desarrollo de lenguajes tecnológicos o por la influencia de la cultura digital en su proceso de generación. Para esta tercera edición, las experiencias seleccionadas son: Gráfica del #edcd16, por Marina Gonzalez y Luis Miguel Juárez; Pürämüm, un huerto ecológico en familia, por Lidia Arranz; Ladies that UX: acortando el confidence gap desde 2014, con Emanuela Mazzone y Laura Andina; The Guilty Hand Font, de Ruben Chumillas; Esteta. Colectivo audiovisual, de Jorge Andrés Alonso; #Elightz. Lámparas colaborativas, de Eli Levy; Proceso colaborativo en la cátedra Steelcase por Roberta Barban, Lucinda Morrissey y Adolfo Jordán, y Recetarianas. Aplicación ilustrada Infantil de Diana Zalbidea.

El III Encuentro de Diseño y Cultura Digital está organizado por Medialab-Prado, Artediez y e/s/d/madrid. Colaboran IED Visual Madrid, Telefónica i+d, Bau Centro Universitario de Diseño, Opinno, Escuela de Arte de Almería, Revista Visual, Yorokobu, Cervezas AMBAR y Bodegas Bal d'Isábena.

