

El Encuentro de Diseño y Cultura Digital presenta su propuesta formativa para esta tercera edición

Los talleres y las master-class se desarrollarán durante las sesiones de mañana de los días 15 y 16 de marzo.

¿Cómo suena un libro?, ¿qué es el diseño abierto? o ¿cómo adentrarse en el mundo de la programación con Scratch? son algunas de las propuestas.

La **tercera edición del Encuentro de Diseño y Cultura Digital** propone, como ya hiciera en años anteriores, una oferta formativa a través de talleres y master-class. El #edcd 2016, que tendrá lugar el 15 y 16 de marzo en el edificio de Medialab-Prado dedicará las mañanas de ambas jornadas a la formación. Los talleres se celebrarán en horario de 10 a 14 horas. Son gratuitos aunque requieren de inscripción previa.

La **jornada del martes 15** se abordarán ¿qué es el diseño abierto?, a través del taller **Remix-it! Otras maneras de pensar el diseño**. De la mano de Camila Renè Maggi y Francisco Díaz, fundadores del estudio "La Residencia Creación Colectiva", los asistentes podrán reflexionar sobre el diseño como herramienta de empoderamiento y crítica para generar cambios o impacto en nuestro entorno. Ambos llevan más de 4 años investigando y desarrollando proyectos e iniciativas basadas en el conocimiento compartido, empoderamiento tecnológico, la educación expandida y la cultura libre. Durante el taller se aprenderán diferentes maneras de hackear y liberar objetos para después desarrollar otros durante el taller.

Se hablará también del **Internet de las Cosas (OIT)** de la mano de Joaquín Salvachua, profesor de la Universidad Politécnica de Madrid. Y también de la experiencia de usuario, tema que recorrerá el encuentro de manera transversal. ¿Si cada vez es más frecuente el uso de dispositivos móviles, porque se sigue diseñando para PC? Pilar Guerrero, UX Designer, tratará de ofrecer una respuesta a esta pregunta con el taller **Experiencia de Usuario Mobile First (Fase Sketch)**. Se busca que los asistentes entiendan y conceptualicen un sistema de diseño de interacción, consistente y escalable en su contexto de uso, en base a la teoría Atomic design, de Brad Frost.

La mañana del martes 15 habrá dos master-class; **Game Feel para Videojuegos de Plataformas**, dirigida por Nachobear, y **Una Historia de puzles**, comunicación y otras cosas, a cargo de Luis Peralta. La primera tratará de responder a la pregunta de ¿puede un jugador sentirse dentro del videojuego? Game feel es el ingrediente secreto para conseguir que el jugador olvide que está sujetando un mando. De la mano de este programador y diseñador de videojuegos madrileños, los asistentes conocerán casos de éxito y algunas técnicas para favorecer este efecto. Con los puzles como herramienta, Luis Peralta hablará de diseño y comunicación. El lenguaje natural del videojuego, sus posibilidades, la narrativa abstracta, el uso del multijugador y otras cosas. Diseñador, productor y programador, Peralta es fundador de AIPixel Games, responsables de "Missing Translation", nominado a mejor juego en los premios nacionales.

La experiencia de usuario volverá el miércoles 16 de la mano de Carlos González de Herrero y Rafael Rebolleda, UX Lead y Head of Design en Telefónica I+D, respectivamente. El taller que impartirán, **Investigación en UX**, se compartirán y pondrán en práctica algunas técnicas de investigación cualitativa para entender su relación de la experiencia de usuario con el trabajo de diseño y su impacto en productos y servicios. Los

asistentes tendrán oportunidad de realizar y validar los prototipos creados durante el taller.

Quienes no conozcan nada acerca de programación, el taller conducido por Alfredo Calosci es el momento perfecto para adentrarse en ese mundo. **Programación Creativa. Primeros pasos con Scratch**, es un taller de introducción a la programación creativa y a los algoritmos de generación formal utilizando Scratch, el entorno de desarrollo desarrollado para que los niños se acerquen a la programación, y a los lenguajes formales. Calosci, arquitecto que ha desarrollado su actividad profesional como Visual and Interaction Designer, tiene una larga experiencia en la didáctica de la programación.

El miércoles también será momento para saber cómo suena un libro, una fotografía o un pedazo de tela. Coco Moya, artista visual y música, especializada en la investigación artística en torno a la experimentación e hibridación de formatos como el sonido, la interactividad, la instalación y el dibujo, propone **Bang! Bang! Tinta y sonido**. Un taller en el que se abordará la profundidad del sonido en la superficie de la imagen. Mediante el uso de una Touchboard y pintura conductora los asistentes crearán un libro interactivo que al tocarse, lance sonidos, voces, o su propia banda sonora, y se experimentará con las posibilidades de utilizar el sonido sobre un dibujo, una fotografía, una tela, o una pared.

La propuesta para el miércoles se cierra con el taller **Arquitectura de la Información**, impartido por Gonzalo Torres, de la consultora en innovación Opinno, y la master-class impartida por el profesor de la Universidad Politécnica de Madrid Ángel Fidalgo sobre **Metodologías y herramientas del Trabajo Colaborativo**.

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

Más información

Cierre de la convocatoria de CÁPSULAS: hasta las 23:59 h. del 29 de febrero de 2016.

Publicación de los seleccionados: 4 de marzo de 2016

[#edcd III Encuentro de Diseño y Cultura Digital – 15 y 16 de marzo 2016.](#)

Formulario para la inscripción:

<http://medialab-prado.es/article/convocatoria-de-capsulas-para-edcd-iii-iii-encuentro-de-diseno-y-cultura-digital>

Contacto:

prensa@edcd.es

+34 663 865 990