

#edcd16, el encuentro de diseño y cultura digital - base12

Teníamos muchas ganas de asistir al [Encuentro de Diseño y Cultura Digital](#) (#edcd16) que organiza [Medialab-Prado](#), [Artediez](#) y la [Escuela Superior de Diseño de Madrid](#) con la colaboración de [IED Visual Madrid](#). El evento pretende crear un **espacio de comunicación entre distintas entidades educativas, profesores, alumnos de diseño y profesionales**. La idea es que en torno a las actividades programadas (talleres, master class, charlas...) se favorezcan lugares de intercambio de conocimientos y experiencias.



La edición de este año, que ya es la tercera, partía de una pregunta: **¿que implicaciones tiene la cultura digital para la enseñanza y la practica de las artes y el diseño?** Nos parecía un reto muy interesante que nos permitía ahondar en algunas cuestiones, tales como la implementación de nuevas metodologías en nuestro trabajo, que llevan meses ocupando un lugar destacado en nuestra agenda. Así que allá nos fuimos, con muchas ganas de aprender de las aportaciones de compañeros y la mirada fresca de los estudiantes de las diferentes escuelas de diseño. Hacer un resumen de todas las presentaciones a las que asistimos es harto complicado, pero intentaremos volcar las notas que fuimos apuntando en nuestro cuaderno analógico y [digital](#).

El martes descubrimos, de la mano de [Luis Peralta](#), que son los [videojuegos de puzles](#) y cuales son sus potencialidades. Entendimos que en el diseño de videojuegos entran en juego muchas variables: desde la gestión de espacios, narrativa, dirección de arte, creación de personajes, psicología... Hay mucho trabajo detrás de planificación y de pedagogía porque, tal como afirmo Luis,

hay que **entender el diseño como comunicación** porque los juegos lo que tienen que contar son historias. Nos gusto este planteamiento y nos quedamos con su afirmación “cualquier herramienta es buena para prototipar”.

La sesión de la tarde vino cargada de proyectos interesantes de los que destacaremos dos: [Grigri Pixel](#) y [Young Social Makers](#). Grigri Pixel, que se enmarca en el proyecto marco #Objetoscomunes, ha invitado en residencia a cuatro makers africanos a buscar propuestas innovadoras y creativas para el **desarrollo de un prototipo que aporte soluciones a la falta de iluminación y autonomía energética de las urbes africanas**. El resultado puede verse y disfrutarse en [“Esta es una plaza”](#) y no solo eso, ya que al haberse construido en código abierto podrá replicarse en otros lugares. Compartiendo carácter social, Young Social Makers convocó en el Fablab de Medialab-Prado a jóvenes de entre 15 y 25 años para crear objetos con una clara vocación social: una silla de ruedas, una silla postural y un bipedestador.

Nuestro segundo día en #edcd16 comenzó con la presentación de [Hacklab Almería](#). Fue una charla amena en la que Cristo y Adolfo nos contaron cómo nació el hacklab y qué proyectos han desarrollado en su corta vida. Cuando se está en el centro del huracán, vease Madrid, se tiende a olvidar del magnífico trabajo que se está haciendo desde la periferia, en una ciudad con unas características propias como es Almería. Su exposición nos dejó preguntas como: **¿qué mecanismos activan las comunidades? ¿cómo se sostiene la red de cuidados que hace que una comunidad no desaparezca? ¿qué rol cumplen y deberían cumplir las instituciones públicas en el impulso de proyectos que nacen con la vocación de aportar al común?** Muchas incógnitas y una apreciación: conectemos las comunidades que nacen en los márgenes porque tienen un valor y mérito incalculable.



Ya finalizando el día y el encuentro #edcd16 asistimos a la batería de charlas vespertinas. Todas nos gustaron mucho, pero para no extendernos demasiado destacaremos la del diseñador [Alvaro Sobrino](#). Para empezar nos propuso un juego: leer en voz alta algunas palabras (y conceptos) que usamos habitualmente vinculados a la cultura digital. [Emprendeduría, coworking, social innovation, crowdsourcing, lab...](#) ¿os suenan? Esta crítica a la fascinación por lo nuevo (o más bien aquello que ya existía pero que llamamos con otro nombre) dio paso a un recorrido por la historia del diseño que despertó la complicidad de los que estábamos allí. Nos quedamos con su frase: **“Errar es de humanos, rediseñar es de sabios”**. ¡Nos vemos en la siguiente edición!