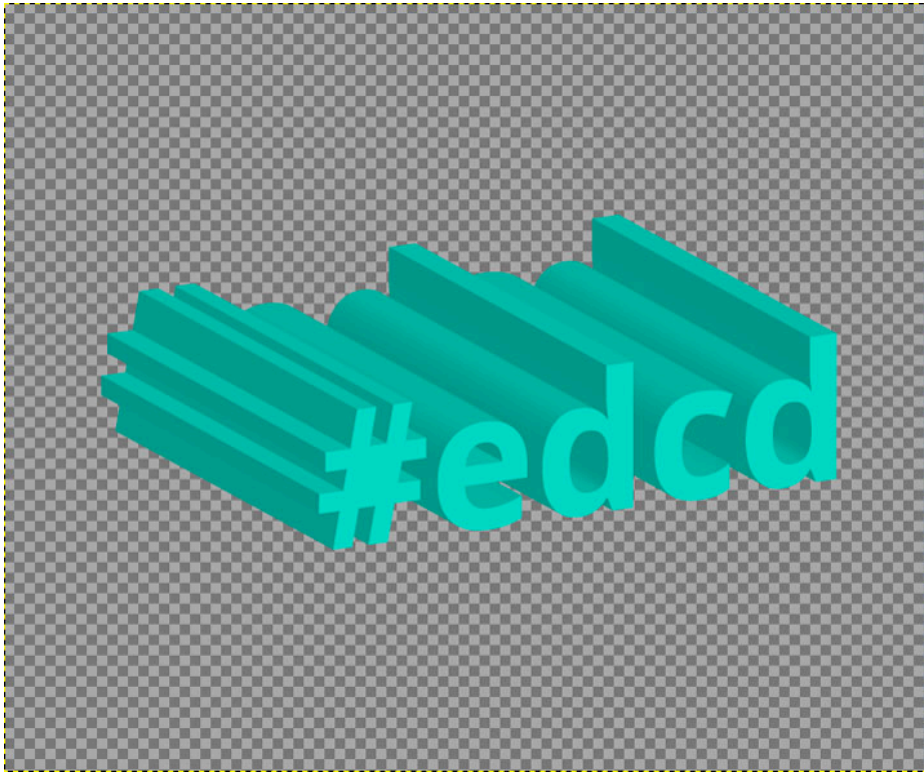


...

#edcd

I Encuentro de Diseño y Cultura Digital

...



Madrid cuenta con una gran tradición en la enseñanza del diseño y las artes plásticas. Existen centros especializados desde hace más de 100 años. En cada uno de ellos se imparten diferentes títulos entre grados, estudios superiores y ciclos formativos.

Con el paso de los años las tecnologías digitales se han hecho presentes en todas las áreas educativas llegando a ser, en el caso del diseño, imprescindibles en la formación para la práctica profesional. Pero las maneras de abordar estas tecnologías pueden ser muy diversas: desde entenderlas como nuevos instrumentos para facilitar las mismas prácticas de antes, hasta entenderlas como generadoras de nuevos modos de hacer y relacionarse en un sentido mucho más global.

Las instituciones educativas de artes y diseño se han ido adaptando sobre la marcha a estos cambios, optando "en solitario" por unos u otros enfoques sin haber tenido tiempo, en muchos casos, para hacer una reflexión o un análisis más profundos.

Este #edcd pretende crear un espacio de comunicación entre estas entidades educativas, sus profesores y sus alumnos, fomentando el intercambio de conocimientos y experiencias y favoreciendo el trabajo común y transdisciplinar alrededor de la pregunta:

¿Qué implicaciones tiene la cultura digital para la enseñanza y la práctica de las artes y el diseño?

En este sentido Medialab-Prado ofrece un buen entorno, por su dilatada trayectoria en la creación de contextos de colaboración más allá de disciplinas y especialidades, en los que desplegar las nuevas formas de experimentación y aprendizaje colaborativo que han surgido de las redes digitales.

Contacto: Ana García Angulo // ana@montejana.net /// 636434153 /// artediez.es - anangulo.es

...

#edcd

I Encuentro de Diseño y Cultura Digital

...

Objetivos de #edcd

- **Generar vínculos entre escuelas y facultades:** Se pretende generar un espacio propicio para crear vínculos entre centros, profesores y alumnos de los mismos. Fomentando futuras colaboraciones tanto institucionales como entre áreas afines de conocimiento, así como a nivel de aula.
- **Crear un foro sobre tecnología en los medios artísticos.** Dar a conocer y generar un intercambio de conocimientos sobre la cultura digital aplicada al diseño, que fomente su uso y enfatice en tecnologías abiertas y colaborativas que proporcionen herramientas al diseñador y a la sociedad.
- **Fomentar conexiones inesperadas e interdisciplinarias.** Crear un caldo de cultivo para proyectos interdisciplinarios que conecten diferentes áreas de conocimiento y formas de hacer tanto a nivel educativo como para futuras colaboraciones externas de profesores y alumnos.
- **Generar una plataforma de difusión para el alumnado y profesorado.** Dar visibilidad a las investigaciones y proyectos generados en los centros, tanto por parte de los profesores que compartan sus conocimientos en el encuentro, sacándoles del aula y proporcionando un foro donde debatir. Así como a los alumnos y ex-alumnos que podrán compartir sus conocimientos y proyectos en un foro que les proporcione visibilidad y retroalimentación.
- **Dar a conocer la comunidad educativa de diseño al público.** Abrir este encuentro al público interesado en el diseño y la cultura digital, acercando la actividad docente en este área por medio de una participación abierta y gratuita.
- **Adquirir nuevos conocimientos por medio de ponencias y talleres de invitados expertos.**

Participantes de #edcd

- **Profesores de los centros,** tanto los que intervengan de forma activa como los que asistan de oyentes o a los talleres.
- **Alumnos y Ex-alumnos,** los cuales podrán participar también de forma activa como generadores de contenido o como asistentes.
- **Usuarios de Medialab-Prado,** que podrán participar de la misma forma activa o como oyentes, pensando en usuarios de eventos habituales como los ViernesOpenLab y estaciones de trabajo como Gráfica Libre.

...

#edcd

I Encuentro de Diseño y Cultura Digital

...

- **Público potencial de eventos de diseño**, por medio de los medios de apoyo al evento como es Di_Mad se pretende llegar al público habitual de eventos de este tipo como la BID, talleres de diseño o TYPO_Mad.
- **Público en general** interesado en la temática.

Entidades participantes de #edcd

- **Instituciones y centros educativos:**
 - **Medialab-Prado:** programa del Área de Las Artes, Deportes y Turismo del [Ayuntamiento de Madrid](#). Se concibe como un laboratorio ciudadano de producción, investigación y difusión de proyectos culturales que explora las formas de experimentación y aprendizaje colaborativo que han surgido de las redes digitales.
 - **escueladeartediez:** Escuela de arte que imparte ciclos formativos en diferentes áreas de diseño: moda, gráfico e interiores. <http://www.artediez.es>
 - **e/s/d/madrid:** Escuela superior de diseño imparte Estudios Superiores de Diseño en: producto, moda, gráfico e interiores. <http://esdmadridcampus.org/>
 - **BBAA:** Facultad de la UCM que imparte grado en pintura, restauración y diseño. <http://bellasartes.ucm.es/>
 - **ETSI :** Escuela Técnica Superior de Ingenieros de Telecomunicación UPM que imparte grado en telecomunicaciones. <http://www.etsit.upm.es/>
 - **Otros centros educativos o entidades interesadas.**

Organizadores

[Medialab-Prado](#), [escueladeartediez](#) y [e/s/d/madrid](#)

Myriam Cea y Laura Fernández (Medialab-Prado). Javier Fernández y Lara Coterón. Ignacio Vázquez, Luis Conde y Eugenio Vega (e/s/d/madrid), [Ana G. Angulo](#) (escueladeartediez). Diseño Gráfico de Alejandro Zamora (Alex Zeta)

...

#edcd

I Encuentro de Diseño y Cultura Digital

...

...

Programa

...



...

Lunes 7 de Abril

Apertura. 16.30- 17.30h.

Lugar e/s/d/madrid

Apertura del encuentro en la Escuela Superior de Diseño de Madrid.

Taller. 17.30 - 19.30h. Apps para Móviles por ZitiSchool.

...

Martes 8 de Abril

Charlas. 10.00 - 13.00h.

Auditorio de Medialab-Prado

10.00- 10.20h

Presentación

10.20- 10.40h

Revolución TIC y Diseño.

[Juan Quemada Vives](#), Catedrático de la Universidad Politécnica de Madrid.

Director de la Cátedra Telefónica para Internet NG

10.50-11.10h

La formación de diseñadores digitales más allá del aula.

[Keko Ponte](#), Director de diseño y experiencia de usuario en The Cocktail.

Profesor de diseño digital y exalumno del IED y colaborador en diversos programas de master relacionados con la Experiencia de usuario.

<http://www.kekoponte.com/> e <http://iedmadrid.com/>

...

#edcd

I Encuentro de Diseño y Cultura Digital

...

11.20-11.40h

La tecnología de control numérico en los talleres de volumen de la ESDMadrid.

Adrián Carra. Catedrático de Volumen en la ESDMadrid. y Director del Departamento de lenguajes técnicas y gestión del diseño.

www.esdmadrid.org

11.50-12.10h

Creando Interacciones Analógicas.

[Jennifer Dopazo](http://jenniferdopazo.com) .Diseñadora gráfica y artista especializada en identidad de marca y diseño de interacción. Explora los campos de la colaboración, entornos de aprendizaje que fomentan la creación de comunidades de trabajo y el código abierto.

jenniferdopazo.com

12.20-12.30h

A mano y a máquina: la edición impresa.

Charo Sánchez. Profesora de la Escuela de Arte número Diez

www.artediez.es

12.30-12.50h

Microjardines en las rocas del desierto de Atacama. Nanotecnología y materia.

Beatriz Navarro, profesora de proyectos de Joyería Artística y Esmalte al fuego, Candida de Pedro, profesora de taller de Joyería y Luz Rendón, profesora de Esmaltes. Profesoras de la Escuela de Arte número 3.

www.escueladearte3.es

Mesa Redonda. Escuela vs Profesión. 13.00 - 14.30h.

Auditorio de Medialab-Prado

Modera : Tránsito del Cerro Directora de la Escuela de Arte Número Diez.

Participan: Mariano Sarmiento ,Diseñador Gráfico y Director de Wearebold.

Javier Noguero, Diseñador y fundador de Sib3ria, Roberto López, Jefe de

Márketing Online en MEC y Elías camarero, Director de marketing y fundador de

OGA retailenvironments.

Talleres. 15.30 - 18.30h.

Se abrirá la inscripción al taller el día 24 de Marzo. Los talleres son gratuitos y se seleccionará por orden de inscripción hasta completar aforo.

- **Introducción al prototipado 3D: modelado e impresión, por Daniel Pietrosevoli - Medialab-Prado.**
- **Electrónica Textil, por Jennifer Dopazo**

Más Información abajo

...

#edcd

I Encuentro de Diseño y Cultura Digital

...

Cápsulas. 18.45 - 19.30h.

Auditorio de Medialab-Prado

1. **Presentación de [Replicage](#)** Primer evento sobre manufactura digital y diseño de la ciudad de Madrid, por Sara Alvarellos co-fundadora de Makespace Madrid
2. Inés Arroyo. [The iRegular project](#).
3. Jaime de los Rios del [Colectivo Desenfreno](#), Print and Paste It
4. [AA:TOMIC LAB](#)
5. Zombies in the Lab, [Temporis Game](#).

Conferencia. 19.45 - 21.00h.

Auditorio de Medialab-Prado

Mejora de la experiencia de usuario sobre la Plataforma Web Abierta

Con más de 25 años, la World Wide Web se ha convertido en una plataforma básica para la comunicación. La evolución de las tecnologías de la Web ha permitido desarrollar productos y servicios cada vez con mayor valor para la sociedad, más seguros, más eficientes, pero también mucho más atractivos. Las nuevas tecnologías de la Plataforma Web Abierta, encabezadas por HTML5 y CSS3, ofrecen a los diseñadores la posibilidad de crear soluciones mucho más creativas, mejorando la experiencia de usuario sin límites. En esta charla se repasarán las nuevas características que incorporan estas tecnologías para mejorar la interacción con la Web a través de cualquier dispositivo de acceso.

[Martin Alvarez Espinar](#) Responsable de Oficina del W3C en España, Ingeniero en Informática por la Universidad de Oviedo,

...

Miércoles 9 de Abril

Charlas. 10.00 - 13.00h.

10.00- 10.20h

Metodología Iterativa como proceso en el Diseño de Juegos Digitales.

[Lara Coteron](#). Doctora en Bellas Artes (UCM) y Profesora de Diseño de Juegos Digitales en ESNE. Fundadora y Diseñadora de juegos del colectivo artístico [Yoctobit](#).

www.laracoteron.com

10.30- 10.50h

El trabajo multidisciplinar como parte de la formación en diseño, animación y videojuegos

...

#edcd

I Encuentro de Diseño y Cultura Digital

...

[José Antonio Rodríguez](#). Director de Postgrado y Director del Área de Arte y Diseño de U-tad.
www.u-tad.com

11.00-11.20h

CoderDojo Madrid: Lenguajes naturales

[Alfredo Calosci](#) - Diseñador, Profesor visitante en DADU - Architettura ad Alghero (Italia) y en la "Facoltà del Design, Università degli Studi di San Marino".
<http://www.negot.net>

11.30-11.50h

Desarrollo, formación y usos de las tecnologías creativas

[Ultralab](#) es una empresa dedicada a la difusión de las tecnologías creativas, de la fabricación digital y del Hardware abierto en la sociedad y particularmente en contextos creativos.

12.00-12.20h

Programación para diseñadores.

[Juan Fabián](#). Profesor de Tecnología aplicada al arte en U-TAD.

12.30-13.00h

Digital/artesanal. Dos conceptos compatibles con la práctica del diseño gráfico en movimiento.

[Santiago Liébana](#). Director de arte en ADD COMM/DSGN y profesor de Tipografía en movimiento y Color en el Master Motion Graphics PrisaTV de UEM.
www.addcommunication.eswww.behance.net/sliebana.

[Gonzalo Cordero de Ciria](#). Freelance en animación y diseño gráfico en movimiento. Profesor de fundamentos del diseño gráfico en movimiento y animación en el máster de motion graphics de Prisa TV/ Universidad Europea de Madrid.

<http://www.gonzalocordero.com/>

Mesa Redonda. Diseño, e-learning y cultura digital. 13.00 - 14.30h.

Modera : Eugenio Vega, Profesor de la Facultad de Bellas Artes UCM y de la Escuela Superior de Diseño de Madrid

Participan: [Ignacio Vázquez](#), diseñador especializado en multimedia, profesor de la Escuela Superior de Diseño y profesor en el proyecto Firefox Miriada X. [José Picó](#), arquitecto y experto en Design Thinking. Desarrolla programas de diseño y tecnología con alumnos de muy diversas edades. [Quelic Berga](#), profesor de la UOC, Universitat Oberta de Catalunya en especializado en Diseño de Interacción. [Miguel Valero Espada](#), especialista en diseño interactivo y visualización de datos y profesor de la Universidad Complutense de Madrid.

Talleres. 15.30 - 18.30h.

Se abrirá la inscripción al taller el día 24 de Marzo. Los talleres son gratuitos y se seleccionará por orden de inscripción hasta completar aforo.

...

#edcd

I Encuentro de Diseño y Cultura Digital

...

- **Please, Feed the Monster!**, por Gráfica Liebre y WikiArs.
- **Audiovisual Live: making off, metodología y código** por Alba G.Corral.
- **Diseño de muebles opensource** por Zuloark

Cápsulas. 18.45 - 19.30h.

Auditorio de Medialab-Prado

1. [Pablo Gámez Navarro](#), *Chulotype*.
2. Mari Nieves Lorenzo Alonso, *Visualización música-color*.
3. [Agustín Arroyo Rolando](#), *Impresoras 3D. Aplicaciones y enseñanza*.
4. [Sebastián Melo](#), "FLAT 7, 18 WICKHAM ROAD" Proyecto Quipu
5. [Sandra Munuera Teruel](#), PIL(S)LOW.

Actuación y cierre. 19.45 - 22.00h.

Cantina de Medialab-Prado

Ttukunak + Alba G. Corral. Espectáculo sonoro y visual de improvisación en femenino.

Este directo fusiona la música de las txalapartas del grupo *Ttukunak* con la imagen generativa de la artista visual Alba G. Corral.

Ttukunak son Sara y Maika Gómez, dos hermanas gemelas del País Vasco. Tocan la txalaparta, un instrumento ancestral de comunicación hecho con madera, hierro o piedra. Desde hace 20 años han recorrido escenarios de todo el mundo, desde el Royal Festival Hall de Londres hasta Brasil, Europa o Asia. Han colaborado, entre otros, con John Zorn, Mariza, Ojos de Brujo, Radio Tarifa, Arto Tunçboyacıyan o Mártires del Compás.

La artista visual Alba G. Corral utiliza el código de programación para crear herramientas visuales dando vida en tiempo real a paisajes digitales abstractos. Ha llevado su trabajo por festivales de todo el mundo, desde el Sonar de Barcelona hasta Nueva York. Ha trabajado con artistas como Jon Hopkins, Lone o Arbol.

Por primera vez se fusionarán en un concierto experimental. Un homenaje a La antigua Serrería Belga, ubicación de Medialab-Prado.

...

#edcd

I Encuentro de Diseño y Cultura Digital

...

...

Talleres. 7,8 y 9 de Abril

Se abrirá la inscripción a los talleres el día 24 de Marzo. Los talleres son gratuitos y se seleccionará por orden de inscripción hasta completar aforo.

Lunes 7 de Abril

Taller Apps para Móviles por ZitiSchool. 17.30 - 19.30h.

Lugar: e/s/d/madrid

Número de participantes: 30

Requisitos: Portátil con navegador Chrome o Firefox actualizados. No se necesitan conocimientos previos

Descripción: Se impartirá una clase sobre cómo construir aplicaciones móviles de manera sencilla. Prometen que saldremos en 2 horas con un pequeño juego o aplicación en nuestros móviles construida por nosotros.

Impartido por: [ZitiSchool](#) (Iván Martínez y Daniel Gallego)

Martes 8 de Abril

Introducción al prototipado rápido y a la fabricación digital. De lo virtual a lo físico, por Daniel Pietrosevoli - Medialab-Prado.

15.30 - 18.30h.

Lugar: Medialab-Prado

Número de participantes: 20

Requisitos:

Descripción: Se entiende como fabricación digital la traducción de un diseño digital en un objeto físico. Las máquinas y procesos de fabricación digital tienen varias décadas siendo utilizadas en la industria. Sin embargo desde hace pocos años, estas máquinas han ido progresivamente bajando de precio y haciéndose más fáciles de utilizar, lo que ha hecho que estos procesos sean cada vez más asequibles. Estas máquinas han encontrado su nicho sobre todo en hacklabs, hackerspaces, fablabs, etc. convirtiéndose en herramientas de uso común.

Durante este taller haremos énfasis en la herramienta icono del movimiento maker y de la fabricación digital: la fabricación por fundición de filamento o FFF, mejor conocida como

Impresión 3D.

Impartido por: Daniel Pietrosevoli, Ingeniero Electricista, entusiasta de la Impresión 3D de bajo coste, del movimiento DIY/DIWO y de distintos procesos de fabricación digital. Coordinador técnico de Medialab-Prado desde el 2007 hasta el presente. Coordinador del grupo de fabricación digital e impresión 3D desde el 2009 hasta el presente.

...

#edcd

I Encuentro de Diseño y Cultura Digital

...

Martes 8 de Abril

Electrónica Textil, por Jennifer Dopazo 15.30 - 18.30h.

Lugar: Medialab-Prado

Número de participantes: 20

Requisitos: El taller se dirige a personas con prácticas creativas que desean diversificar la capacidad de interacción de sus proyectos. Artistas, Arquitectos, Diseñadores, y cualquier otro entusiasta de las tecnologías.

Se recomienda traer materiales de tejido/costura, como retazos, lanas, palitos de tejer, tijeras, etc.

Descripción: Los componentes electrónicos estándar pueden ser difíciles de entender y poco amigables para el público no especializado. Con frecuencia son elementos adicionales a superficies suaves como ropa, juguetes, tapices o mobiliarios. Materiales como textiles e hilos conductores de electricidad, abren nuevas posibilidades a la electrónica textil.

- a. Este taller presentará una visión general de los conceptos básicos de electrónica y enseñará la construcción de circuitos analógicos usando textiles y materiales capaces de conducir electricidad con la incorporación de componentes electrónicos.
- b. Los participantes del taller recibirán una visión general de computación física incorporada en textiles y materiales suaves en el contexto de la moda, arte y tecnología.
- c. Los participantes tendrán la oportunidad de construir un circuito básico, conectarlo con un sensor y experimentar con las posibilidades de conectar un microprocesador como el Arduino LilyPad, logrando experiencias interactivas más enriquecedoras.

Impartido por: [Jennifer Dopazo](#) Diseñadora gráfica y artista especializada en identidad de marca y diseño de interacción. Explora los campos de la colaboración, entornos de aprendizaje que fomentan la creación de comunidades de trabajo y el código abierto.

jenniferdopazo.com

Miércoles 9 de Abril

Please, Feed the Monster!, por Gráfica Liebre y WikiArS. 15.30 - 18.30h.

Lugar: Medialab-Prado

Número de participantes: 20

Requisitos: Es aconsejable (no obligatorio) que traigáis vuestro portátil con los programas GIMP e Inkscape instalados.

Descripción: Ven a alimentar al monstruo de la galería Wikimedia Commons. De esta se nutren proyectos como Wikipedia. Crearemos ilustraciones, dibujos,

...

#edcd

I Encuentro de Diseño y Cultura Digital

...

imágenes realizadas 100% con herramientas de software libre como GIMP e Inkscape. Las imágenes se licenciarán correctamente y subirán a Commons.

Impartido por: *Please, Feed the Monster* es una iniciativa en la que se unen dos proyectos, WikiArS (Wikimedia movement + Art & Design Schools) y GráficaLiebre, estudio de diseño que trabaja exclusivamente con herramientas de software libre. www.graficaliebre.hotglue.me GráficaLiebre Edu Merchan, Beatriz.F Estévez y Myriam Cea.

Miercoles 9 de Abril

Audiovisual Live: making off, metodología y código por Alba G. Corral. 15.30 - 18.30h.

Lugar: Medialab-Prado

Número de participantes: 20

Requisitos: Si quieres puedes traer tu portátil, aunque no es necesario.

Descripción: Master class en la que profundizará acerca de la preparación audiovisual y la metodología del código de programación para la creación audiovisual en directo. Un recorrido por la escena, donde explicará claves para las actuaciones visuales, la comunicación con los músicos y la preparación de los sets.

Impartido por: La artista visual [Alba G. Corral](#) ha llevado su trabajo por festivales de todo el mundo, desde el Sónar de Barcelona hasta Nueva York. Ha trabajado con artistas como Jon Hopkins, Lone o Arbol.

Miercoles 9 de Abril

"Diseño de muebles opensource" por Zuloark 15.30 - 18.30h.

Lugar: Medialab-Prado

Número de participantes: 20

Requisitos: Ganas de pasarlo bien

Descripción: Un taller donde se abordarán el diseño y la construcción de mobiliario entendidos desde la creación colectiva y el trabajo con múltiples cabezas. Una sesión en la que probar el trabajo horizontal, las inteligencias colectivas y compartidas y en la que reflexionar sobre "lo común" y las herramientas libres.

Impartido por: [Zuloark](#) es un grupo de arquitectos, diseñadores, constructores y pensadores que trabajan en los campos de la arquitectura, el diseño, la pedagogía, la investigación y el desarrollo. Como plataforma de trabajo se define como una zona de desarrollo próximo, que es el espacio intersticial que existe entre el saber hacer algo y no saber hacerlo; es el entorno donde se produce el aprendizaje, es donde cabe el saber hacer algo con ayuda.