



Transferencias.
DESIGN

Málaga 2018

Transferencias. DESIGN

Málaga 2018

Los centros de enseñanza, protagonistas
“*Design Innovation*” y el Foro Transfiere

La clave para afrontar nuevos retos

Diseño Generativo e IxD para el Museo de América

Por: Ainhoa de Luque Yarza, conservadora del Museo de América y Luis Conde, profesor de la Escuela Superior de Diseño de Madrid (Coordinador del Master de Diseño Interactivo).

Según Albert Einstein: “El mundo como lo hemos creado es un proceso de nuestro pensamiento” y, por tanto, no puede ser cambiado sin cambiar nuestro pensamiento.

Estamos al comienzo de la Cuarta Revolución (K. Schwab) que está cambiando fundamentalmente la forma en que vivimos, trabajamos y nos relacionamos. Es una revolución caracterizada por una gama de tecnologías que están fusionando los mundos físico, digital y biológico; un especie de “Aleph”, como señala A. Rodríguez de las Heras, distinto al espacio que llamamos “real”, una singularidad, un límite a partir del cual las leyes conocidas de la naturaleza no rigen. Un espacio sin lugares, sin distancias ni límites físicos y sin demoras... La conexión entre esos mundos es continua, es como ir y venir de la memoria o del sueño y todo ello transforma lo que significa ser humano.

Es necesario hacer que ese Aleph sea comprensible y abarcable, y el museo puede tener un papel protagonista en la comprensión de quiénes somos, transformando a los visitantes en actores participantes en lugar de permanecer como observadores pasivos. Y aquí, el diseño de interacción se ocupa de construir el relato

Proyecto “Paracas”. Sistema interactivo que muestra info-grafías y recreación interactiva en 3D de la momia y tumbas, y visita virtual 360 a la necrópolis. Autores: Gabriel Morales, Macarena Ramírez y Pedro Ondiviela.



Proyecto “MayaScript”. Una App Educativa para la Iniciación de la escritura Maya, que permite describir, investigar y construir lúdicamente un texto en el código Maya. Autores: Ana Estrada, Alejandro Albuérne y Ada Fernández.



« El Museo de América se presenta como una institución abierta al cambio, aunque sin perder en ningún momento de vista las funciones que le caracterizan como museo. Conservar, exponer e investigar siguen siendo los fundamentos de la institución que, sin embargo, no cesa en el empeño de abrir sus puertas a nuevas realidades »

para “crear relaciones significativas entre las personas y los productos o servicios que estas usan”, o “anticipar cómo el usuario interactúa con los sistemas... así como inventar nuevas formas de hacer las cosas”.

Los diseñadores se enfrentan a un contexto de “problemas perversos”, de naturaleza “abierta, compleja, dinámica e interconectada” (K. Dorst) y, para abordarlos, el diseño generativo ofrece un camino para “imaginar y expresar ideas y sueños para la experiencia futura” (E. Sanders).

« Así, este es un proyecto de colaboración que consolida, fomenta y fortalece en los estudiantes el proceso de construcción del conocimiento. Lo hace desde una concepción multidisciplinar para la facilitación del diseño de estrategias con una perspectiva global de análisis, situando en el centro del proyecto al usuario para optimizar su experiencia de uso y buscando que el alumno desarrolle la capacidad de liderar, coordinar y facilitar los procesos metodológicos »

En este ecosistema se sitúa el MDI y su colaboración con el Museo de América. Una enorme cantidad de tecnología transformadora, que debe encontrar el modo de potenciar las capacidades del usuario mediante el diseño de una “interacción natural”.

El Museo de América se presenta como una institución abierta al cambio, aunque sin perder en ningún momento de vista las funciones que le caracterizan como museo. Conservar, exponer e investigar siguen siendo los fundamentos de la institución que, sin embargo, no cesa en el empeño de abrir sus puertas a nuevas realidades.

Hay que tener en cuenta que la irrupción tecnológica que se produce en los inicios del siglo XXI afecta de manera radical al concepto del museo tradicional, que debe asumir esta enorme transformación de la sociedad y sumarse a ella en la medida de sus posibilidades y

recursos. Una de las claves de la nueva sociedad estriba en que los llamados “nativos digitales” son prosumidores de tecnología. Es decir, no solo la consumen sino que optan por crear e involucrarse a través de ella. Por tanto, integrar a esos jóvenes que asumen de manera natural los recursos digitales como propios forma parte del reto que debe asumir el museo, ofreciendo variados canales de interacción y aceptando su participación y colaboración en la construcción de un conocimiento compartido.

Así, este es un proyecto de colaboración que consolida, fomenta y fortalece en los estudiantes el proceso de construcción del conocimiento. Lo hace desde una concepción multidisciplinar para la facilitación del diseño de estrategias con una perspectiva global de análisis, situando en el centro del proyecto al usuario para optimizar su experiencia de uso y buscando que el alumno desarrolle la capacidad de liderar, coordinar y facilitar los procesos metodológicos.

Desde la referencia del concepto “affordance”, propuesta por D. Norman en cuanto a las posibilidades de interacción de un usuario con su entorno, podemos decir que, de modo similar, los estudiantes del máster van construyendo capacidades sobre la experiencia de su aprendizaje con las dinámicas colaborativas, procesos metodológicos, herramientas y recursos puestos en práctica, unas capacidades estratégicas de aplicación de todas esas experiencias en la solución de los retos de diseño que abordan. Lo hacen trabajando sobre un desafío real para generar procesos integradores y propuestas útiles, usables, eficientes, eficaces, deseables y viables, para una propuesta de futuro orientada hacia la innovación productiva.

Mantener este tipo de colaboraciones es la clave para que los museos puedan afrontar nuevos retos, responder a las expectativas de nuevos públicos y contribuir, como indica el Plan Museos + Sociales, a la captación y reforzamiento de audiencias poco representadas, facilitando con ello también el diálogo intergeneracional.



Master Diseño Interactivo ESDMadrid 2018.
Proyectos Museo de América. Alumnos autores de los proyectos: Ana Estrada; Alejandro Albuerne; Ada Fernández; Eva Francés; Begoña Herrero; Lina María Damián; Gabriel Morales; Macarena Ramírez; Pedro Ondiviela; Diego Sánchez; David Peralta; Amelia Lorite y Carolina Chamorro.



Medalla de bronce

en la categoría rediseño de revistas, Premios NH2018 Lo Mejor del Diseño Periodístico de España, Portugal y América Latina, organizado por el Capítulo Español de la Society for News Design (SND-E) y la SND Sudamérica.



Revista para la cultura del diseño

Innovación, Comunicación, Tecnología.



¡SUSCRÍBETE AHORA!

Escríbenos a suscribe@experimenta.es o a través de nuestra tienda *online* experimenta.es/TIENDA