

d i s e ñ o

l

i

b

r

e

DISEÑO LIBRE



Traducción de la primera edición del libro “Design Livre”
Instituto Faber-Ludens
Octubre de 2012

*Este documento está protegido bajo una licencia CC-BY-SA.
<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>*

Contenido

| | |
|-----------------------------------|----|
| Prefacio | 5 |
| Cómo fue escrito este libro | 8 |
| Cómo fue traducido | 12 |
| El plan | 15 |
| El movimiento | 18 |
| Las propuestas | 21 |
| La importancia del Software Libre | 32 |
| El código de diseño | 37 |
| Pedagogía de la liberación | 42 |
| Plataforma Corais | 46 |
| Digiriendo la tecnología | 51 |
| Diseño en red | 55 |
| Pupusa loca d'Libre Desain | 66 |
| Colaboraron con este libro | 68 |
| Créditos de traducción | 67 |
| Sobre el instituto Faber-Ludens | 74 |
| Bookmarks | 76 |
| Bibliografía | 77 |

*Desperté viendo el sol // Respiro hondo y tomo el control
Mirando hacia el frente // Ya nada me detiene
Que se aparte el mundo // Porque aquí voy
[Polaroids - No dejes de soñar]*

Prefacio

Si sos cinéfilo, con seguridad ya te has preguntado cómo se hace una película. Cuando viste aquella escena que hizo "explotar tu mente", al salir del cine, ¿fuiste corriendo para tu casa y te metiste a algún motor de búsqueda para buscar el "cómo se filmó"? Entonces, ¿has pensado en tener esa misma curiosidad por el diseño de las cosas a tu alrededor?

Imaginá qué chévere ver un "cómo se hizo" de tu lindo teléfono celular, de tu querido automóvil, o de aquel sofá tan cómodo. Saber por qué fue hecho de aquella forma y con aquel material. Entender por qué te gusta tanto aquel objeto y conocer a las personas que los hicieron.

Imaginemos una utopía, en la cual tenemos los "cómo se filmaron" de todo lo que te imaginás, y no un "detras de cámaras" puramente comercial de esos que parecen una propaganda. Algo más cercano a un documental que lleva al pie de la letra el making of (la realización), mostrando todos los detalles del proceso, sin guardarse secretos. Además de aprender más sobre el objeto, podrías aprender también sobre su diseño, valorando el trabajo de quien lo hizo.

Mirá por ejemplo, al objeto que tenés en la página siguiente. ¿Ya habías visto uno de esos? Si no, intentá adivinar: ¿para qué sirve? ¿Por qué fue hecho de esa forma? ¿Cuáles son sus componentes? Dificilmente podrás responder esas preguntas sólo viendo su imagen. Sin embargo, cuando sepás, la imagen tendrá un significado completamente diferente.



Esta es una copa especialmente hecha para servir una bebida llamada Kapeta, encontrada en el litoral del sur brasileño. El Kapeta es una mezcla de otras bebidas, variando la composición de local a local. Esta copa fue hecha con el recipiente del ingrediente

más común de la bebida: el vodka ruso. La copa fue hecha con la botella de vodka cortada por la mitad y colocada de cabeza.

Es elaborada de esta manera para reutilizar el material de desecho, y al mismo tiempo, permitir la distribución y poder compartir la bebida. La copa de mayor tamaño rinde para una mesa entera. Ahora que conocés un poco más sobre el objeto, podés apreciarlo mucho mejor. Podés reconocer la sustentabilidad de la práctica de reciclaje, el papel social en el entretenimiento y la creatividad del emprendedor popular. El "cómo se hizo" del producto te vuelve un consumidor consciente, ¡no sólo de los aspectos negativos del consumo, sino que principalmente de los aspectos positivos! El problema es que hoy en día, ese conocimiento sobre el producto no está disponible para los consumidores.

Es bastante común entre los arquitectos, diseñadores y programadores la práctica de haber desarmado juguetes para saber cómo funcionaban cuando eran niños, abrir aparatos electrónicos para descubrir de dónde viene el sonido, pintar con plumillas sin miedo de equivocarse, erguir ciudades increíbles con plastilina y bloquitos de colores.

Aunque no fueras arquitecto, diseñador o programador, es probable que hayás hecho eso en algún momento de tu vida. Sin embargo, así como la mayoría de las personas, acabaste perdiendo esa libertad de probar. La curiosidad acaba siendo anulada, dejando en su lugar bloqueos y miedos. Estos, cuando se difunden por la sociedad, toman formas oficiales como la guerra de patentes y los derechos de autor.

Años atrás, era común saber cambiar un tomacorriente, arreglar una ducha, tejer una blusa o reparar el carro. Hoy desconocemos totalmente el proceso de fabricación, cómo leer un plano de planta arquitectónica y hasta la receta de aquel pastel. Es preciso recuperar ese contacto con las cosas.

El "cómo se hizo" puede ser un primer paso. En lugar de ser considerado como una adición de poco valor, una de las propuestas de este libro es tornar el "cómo se hizo" en una parte integral del producto, un "cómo se hizo" que se vaya creando mientras se hace el producto, con la esperanza de que una vez lanzado, el producto pueda ser continuado por quien lo desee. Las ideas sobre el producto se van acumulando y esparciendo, lo que promueve una innovación colectiva y no solamente puntual.

Es eso lo que esperamos con este libro: la proliferación de proyectos libres y abiertos, promoviendo la innovación social. Para comenzar, a continuación presentamos el "cómo se hizo" del presente libro.

Caminante, no hay camino. Se hace camino al andar.

[Antonio Machado]

Cómo fue escrito este libro

Este libro fue escrito en una semana, del 9 al 14 de febrero de 2012, utilizando una metodología de colaboración ágil llamada Booksprint (booksprints.net). Para ser coherente con las ideas del libro, todas las personas ligadas a la comunidad Faber-Ludens fueron invitadas a participar del libro. El llamado fue hecho vía listas de correo electrónico, Facebook, Twitter y otras redes sociales.

Se utilizaron tres espacios para colaboración: la oficina del Instituto Faber-Ludens en Curitiba, la plataforma corais.org y la herramienta de videoconferencias bigbluebutton.org, todos softwares libres. Varias personas pasaron por estos espacios y colaboraron en diferentes partes del libro, dando opiniones algunas veces divergentes, aunque convergentes en la mayoría de casos.



B I U [List Icon] [Text Icon] [Image Icon] [Undo Icon] [Redo Icon]

81
82
83 **(IN)DEFINIÇÃO DE DESIGN LIVRE**
84
85 Definir tem suas vantagens. E seus problemas. Se definir é parar um conceito no
86 tempo, impedindo sua transformação, então a definição de Design Livre só poderá ser
87 uma anti-definição. Do contrário, podemos dizer que:
88
89 **Design Livre é um processo colaborativo orientado à inovação aberta.**
90
91 Claro que essa definição é puro pleonasma. Todo processo de design é "colaborativo".
92 Não existe produção "individual", desligada da sociedade. O Design Livre é aberto,
93 como todo design. Não há maneira de ocultar o design em sua totalidade, de outra
94 maneira, ele não seria consumido, acessado, tocado, usado.
95
96 Na definição acima, o principal argumento de definição do Design Livre está na
97 palavra **processo**, na preocupação com o projeto durante o projeto, e não apenas um
98 pressuposto do produto. O foco não é que o produto do processo de design seja
99 disponibilizado para colaborativo: a colaboração deve estar no processo.
100
101 O termo *open design* apareceu pela primeira vez em 1999, com a fundação da *Open*

Gonzatto

Fred

Share this p...

Renato:
<http://cheswick.com/ches/map/>
Renato: É um mapa da Internet
Renato: Não sei se tem a ver c
Renato: Coloquei na galeria p
bonito.
Gonzatto: achei bem legal
Gonzatto: mas como sabe que
Gonzatto: tu consegue a refere
para colocarmos nas referenci
Gonzatto: Renato, rola de se c

La oficina ofreció un ambiente acogedor para experimentaciones y discusiones rápidas; las actividades fueron transmitidas a través de BigBlueButton. Los participantes de la oficina colaboraron con textos online via Corais, usando la herramienta de edición en tiempo real etherpad.org; por tanto, quien no pudo asistir de forma presencial hasta la oficina pudo participar igualmente de la redacción y edición del libro.

Los textos fueron desarrollados en un principio en un documento único, un "borrador". Poco a poco el documento se fue desmembrando según los temas y contenidos en nuevos documentos colaborativos para ser ampliados de forma específica. Cuando un texto se consideró como "consolidado", es decir, cuando ya había dejado de ser un borrador, se migraba hacia un blog, que también fue alimentado con novedades y vídeos que resumían el trabajo realizado cada día.

También se escogieron textos con carácter literario y poemas inspirados en el movimiento de Poesía Concreta. El texto que más se trabajó fue el llamado "Qué es el Diseño Libre", a partir del cual el texto base de este libro fue tomando forma.

Con el fin de optimizar la producción de nuevos textos, utilizamos una técnica llamada cariñosamente "El CX", un homenaje al maestro inspirador Chico Xavier, el cual consistió en una pausa de concentración de 5 minutos, seguida de 15 a 20 minutos cronometrados de producción intensa y colaborativa en un espacio común. El CX es una apropiación de la comunidad Faber-Ludens del Método Pomodoro de gestión del tiempo. Con ella, logramos recolectar una gran cantidad de material para el libro rápidamente.

El trabajo fue realizado en ciclos continuos de revisión y adecuamiento de los textos. El proceso se readecuaba cada día, en una adaptación continua del "cómo se hace". Finalmente, el texto fue diagramado con el software libre Scribus, utilizando las siguientes fuentes libres hechas disponibles en el sitio openfontlibrary.org: News Cycle, Designosaur y Lerotica.

La plataforma de colaboración Corais guardó los rastros de toda esta colaboración, permitiendo que cualquier interesado en escribir un libro utilizando esta misma metodología pueda ver cómo fue realizado. Ahí es posible descargar todo el material del libro: el texto (en formato PDF y otros formatos para visualización en línea), su diagramación (en formato del software Scribus), todas las imágenes utilizadas (en formato PNG) y la documentación del proceso de trabajo (en imágenes, textos, discusiones y vídeos).

Corais es una plataforma integrada de colaboración en proyectos de diseño basada en el software libre Open Atrium (que, a su vez, está basado en Drupal) creado por el instituto Faber-Ludens para servir como base y referencia para ambientes de desarrollo de proyectos de Diseño Libre.

El proyecto de este libro, incluidos los textos y las imágenes producidas, han sido licenciados con Creative Commons 3.0 (ver la ficha), lo cual significa que cualquier persona puede utilizar este material para otros fines y también modificarlo, tomando en cuenta que se distribuya el resultado utilizando la misma licencia y se mencionen los créditos respectivos.

*Y que mis venas no terminan en mí,
sino en la sangre unánime
de los que luchan por la vida,
el amor,
las cosas,
el paisaje y el pan,
la poesía de todos.
[Roque Dalton]*

Cómo fue traducido



La traducción del portugués al español de este libro se produjo el fin de semana del 6 y 7 de octubre de 2012, en La Casa Tomada, Centro Cultural de España, San Salvador. La idea surge de Emilio Velis, y fue compartida con la muy joven Red de Colectivos Maniobras Colectivas en El Salvador".

Algunas de las integrantes nos apuntamos a la iniciativa (como parte de la Comunidad de Cultura y Comunicación Abierta SV, Colectivo Urbano y Helio Colectivo Creativo) y buscamos como aliadas a dos profesoras y un profesor, a una ex-alumna y a un alumno del Centro Cultural de Brasil en El Salvador. Para la traducción, nos alojamos en La Casa Tomada, el espacio de trabajo colaborativo del CCESV.

Para editar simultáneamente los textos decidimos usar PiratePad, herramienta de software libre. PiratePad (1) es un procesador de texto online basado en Etherpad, pensado para trabajar colaborativamente en tiempo real y posee como herramienta el Time Slider, que permite ver de forma animada la secuencia de

escritura. Como desventaja, el procesador se cuelga con demasiada frecuencia.

El espacio de trabajo, una pequeña sala de talleres bastante neutra, fue adecuada como primera actividad de este incipiente grupo, reutilizando materiales resultado de talleres formativos que habían tenido lugar en la casa, como unas cintas de papel picado elaboradas por niñas (2). El CCESV nos cedió sus computadoras, proyector, rotafolios, etc... y nos dispusimos en unas mesas montadas en U, una editora junto a una traductora.

A medida que íbamos traduciendo, de manera informal y dialógica, fuimos tomando decisiones respecto a cómo traducir. Había tres posibilidades: una traducción fiel y literal de la publicación; una traducción libre, ampliada y modificada usando el español universal, o una tercera vía, que es la que tomamos, igualmente libre y modificada pero ocupando la lengua salvadoreña, usando el voseo, y alguna que otra palabra en caliche, como "chévere", "chivo", etc.

Definitivamente la tercera vía era más enriquecedora para nuestro aprendizaje, pues podíamos reflexionar nuestra acción colaborativa, adaptarla a nuestro contexto local, apropiarnos de los contenidos y respetar las cuatro libertades del Software Libre (3), que para nosotras es como una religión: la libertad de usar el programa, con cualquier propósito; la libertad de estudiar cómo funciona el programa y modificarlo, adaptándolo a tus necesidades; la libertad de distribuir copias del programa, con lo cual podés ayudar a tu prójimo; la libertad de mejorar el programa y hacer públicas esas mejoras a los demás, de modo que toda la comunidad se beneficie.

Otras decisiones editoriales que hay que desvelar, fueron la de usar el femenino y masculino de forma alternada, como una muestra de inclusión y colectividad respetando los derechos de género. Respecto a la música, decidimos variar la selección de Faber-Ludens e introducir frases de poetas salvadoreños y fragmentos de

letras de bandas salvadoreñas que practican el Diseño Libre, y que se agrupan bajo el Indie Collective, así promocionamos a nuestras colegas y su forma distribuida de hacer y autogestionarse.

Aunque ha sido debatible el uso intercambiable de la palabra "diseño" con "design", se ha escogido el termino "diseño", manteniendo fidelidad con el español actual. Sin embargo, se deja abierta la discusión a medida el termino se desarrolla para el futuro en nuestra habla hispana.

Para el diseño se empleó Scribus (aprendiendo sobre la marcha esta plataforma libre de diseño gráfico); las tipografías fueron "Accidental Presidency" y "Linux Libertine". La portada fue rediseñada respetando el espíritu de la original: la lectora podría modificarla de forma libre.

En la primera jornada acabamos la traducción y finalizamos con una pupuseada (3). Previamente hicimos un skype con Rodrigo Gonzatto, colaborador de Faber Ludens, donde resolvimos alguna duda de vocabulario, compartimos experiencias y nos reafirmamos en la idea de "traducir libre". Decidimos que en la segunda jornada ya solo nos reuniríamos las editoras para rematar y ampliar el texto, leer en conjunto y diagramar. La traducción de este libro, se licenciará bajo Creative Commons, y esperamos registrarla en Creative Commons El Salvador, capítulo de la licencia que en El Salvador aún no ha sido creada, y sobre la que están trabajando unas activistas, también pertenecientes, entre otras, a la Red Maniobras.

(1) Las características de Pirate Pad han sido extraídas del manual en formato pdf colgado en la Red Social N-1, construida colectivamente en España: https://n-1.cc/mod/file/download.php?file_guid=870009

(2) El papel picado es una expresión artística (afamada en México) que en El Salvador se da sobretodo en la zona de Izalco, lugar donde aún se conserva la cultura maya nawat-pipil.

(3) Podés aprender más sobre software libre en Wikipedia http://es.wikipedia.org/wiki/Software_libre#Libertades_del_software_libre

(4) *Pupuseada: una reunión entre amigas tradicional en El Salvador, donde se comen pupusas y se comparten conversaciones. Pupusa (del pipil pupusawa) es una tortilla de maíz gruesa hecha a mano (hecha usando masa de maíz, una masa de harina de maíz usada en la cocina americana) que está rellena con uno o más de los siguientes ingredientes: queso (normalmente un queso fresco muy común en ciertos países americanos llamado quesillo), chicharrón, ayote, frijoles refritos o queso con loroco. También está la pupusa revuelta con ingredientes mezclados, como queso, frijoles y chicharrón o tocineta.*

*¡Quién tuviera dos alas, dos alas para un vuelo!
Esta tarde, en la cumbre, casi las he tenido,
con el loco deseo de haberlas extendido
¡Sobre aquél mar dormido que parecía un cielo!
[Alfredo Espino]*

El plan

Diseño es uno de estos términos que vienen extendiendo su significado progresivamente en las últimas décadas. Hoy en día, la estrategia de negocio es diseño, organización de informaciones es diseño, decorar ambientes es diseño, cortar el cabello es diseño... ¡todo se transformó en diseño!

En lugar de intentar contener y censurar el uso del término "diseño" para cualquier cosa que no sea un proyecto profesional, la propuesta de este libro es ayudar a comprender por qué las personas están apropiándose del término y potenciar lo que ellas pueden hacer con eso.

Si las personas dicen que el diseño es todo eso, ¿por qué defender que el diseño es menos que eso?

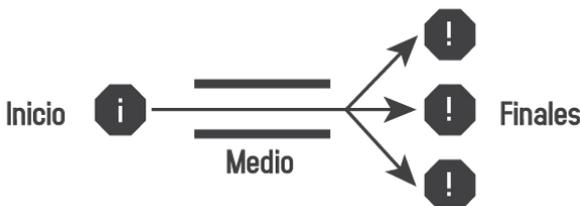
¿Por qué restringirnos a un tipo específico de diseño, sí podemos percibir similitudes entre las diferentes interpretaciones del término? Tal vez el término "diseño" se está expandiendo porque el propio Diseño como área de conocimiento humano también se está expandiendo. La presencia del diseño en la sociedad está siendo cada vez más percibida y doblemente pensada por otras áreas capaces de lidiar con la complejidad de la vida moderna; la unidad en la diversidad de fundamentos que sirven de base para el diseño, lo vuelven plenamente inclusivo y, al mismo tiempo, coherente. En su esencia, el Diseño trata sobre la creación de planes. Básicamente existen tres tipos de planes:

Plan cerrado



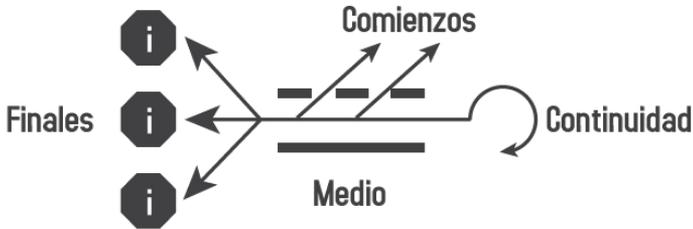
Un plan cerrado tiene un principio, un medio y un fin definidos. El comienzo es una intención que se centra en un objetivo. Los medios son elegidos y desarrollados para alcanzar el objetivo. No se cuestiona el medio, ya que conlleva a un fin. En realidad, en un plan cerrado, el medio es irrelevante y el fin es igual al principio. El plan no cambia mientras se es ejecutado. El resultado no es compartido, no sirve para otros fines. Es como un proyecto sigiloso de desarrollo de nuevos productos que, al no dar resultados, termina engavetado.

Plan abierto



El plan abierto comienza con una pregunta. Es posible no saber exactamente adónde quiere llegarse con el plan. El plan en sí es desarrollado en su ejecución. La pregunta no es direccionada a algo o alguien, es una pregunta abierta. Cualquier persona puede responderla, lo que implica que debe ser respondida, aunque las respuestas sean muchas. Lo importante para el plan abierto es que el resultado del plan sirva para varios fines. La ciencia trabaja con este tipo de plan.

Plan libre



El plan libre comienza por el fin, o más bien, por los finales. Por los fines alcanzados por otros proyectos, por la reacción a las limitantes impuestas por ellos, por sus fallas y frustraciones. Es una especie de trabajo terapéutico donde las intenciones son pensadas constantemente. El medio es fundamental, pues no hay un fin para el plan libre. El plan es continuar siempre, sin objetivos definidos. En lugar de fines, el resultado de un plan libre son varios comienzos, varios planes que surgen a partir de este. Planes que, por su parte, pueden ser cerrados, abiertos o libres.

Estos tipos de planes son descripciones genéricas que de hecho no suceden aisladamente. Planes de diferentes tipos se cruzan; comienzan y no terminan; terminan y no comienzan. La personas hacen planes en situaciones específicas y su actuar cambia de acuerdo con su situación. Por eso, el diseño es definido de diferentes maneras.

*El shangri-Lá // Si lo buscas // Esta en ti, // no en las montañas
[Akumal - Shangri-Lá]*

El movimiento

El término "open design" apareció por la primera vez en 1999, entendido como el diseño cuyos creadores permiten su libre distribución y documentación, además de modificaciones y derivaciones -una definición semejante del modelo del software libre. Sus autores, de la ONG Open Design Foundation, vislumbraron un camino para promover un método alternativo para el diseño y el desarrollo tecnológico, a partir del libre intercambio de informaciones sobre diseño.

El reciente lanzamiento del libro "Open Design Now" llamó la atención para la importancia del asunto en una audiencia más amplia de profesionales, estudiantes, críticos y entusiastas. El investigador italiano Massimo Menichinelli, fundador del proyecto OpenP2Pdiseño.org, escribió una serie de artículos titulados "Open Design is Going Mainstream Now" que muestran lo sintomático del surgimiento de plataformas de proyectos tales como OpenIDEO y el FrogMob, que permiten que las personas participen directamente en los proyectos de diseño de estas empresas, de concursos como (Un)limited Design Contest y de iniciativas de colaboración y distribución de conocimiento, como Droog y Design for Download. Junto a estos movimientos, tenemos nuevas herramientas como las impresoras 3D, placas Arduino (hardware libre) y las nuevas posibilidades generadas a partir del acceso a la información.

Actualmente, más propuestas en torno de las iniciativas de Open Design aparecen por el mundo. En Brasil, se tiene el Design Livre, iniciativa experimentada en espacios como Instituto Faber-Ludens, Corais.org y LetsEvo. Este libro que estás leyendo significa una

exposición de ideas que han venido siendo desarrolladas en los últimos años.

(In)definición de Diseño Libre

Definir tiene sus ventajas, y sus problemas. Si definir comprende detener un concepto en el tiempo, impidiendo su transformación, entonces la definición de Diseño Libre solo podría ser una antidefinición.

*Diseño Libre es un proceso colaborativo
orientado a la innovación abierta.*

Esto es pleonasma puro. Todo proceso de diseño es "colaborativo". No existe producción "individual", desconectada de la sociedad. El Diseño Libre es abierto, como todo diseño es en algún nivel. No hay forma de ocultar el diseño en su totalidad; de no ser así, éste no sería consumido, accedido, tocado, utilizado. Lo que puede ser "escondido" es justamente la forma de hacerlo.

En la definición anterior, el principal argumento de definición del Diseño Libre está en la palabra "proceso", en la preocupación con el proyecto durante el proyecto, y no apenas en un presupuesto del producto. El enfoque no es simplemente que el resultado sea abierto, sino que la colaboración esté integrada en el proceso.

*Me rodea el gran Misterio,
y ante él, humilde me inclino,
que en silencio estoy formando
todo un Destino.
[Claudia Lars - El misterio]*

proyecto
dedi seño

ser o ñ-ser

diseños
~eños
sueños

design
ignición
proyecto
inyección



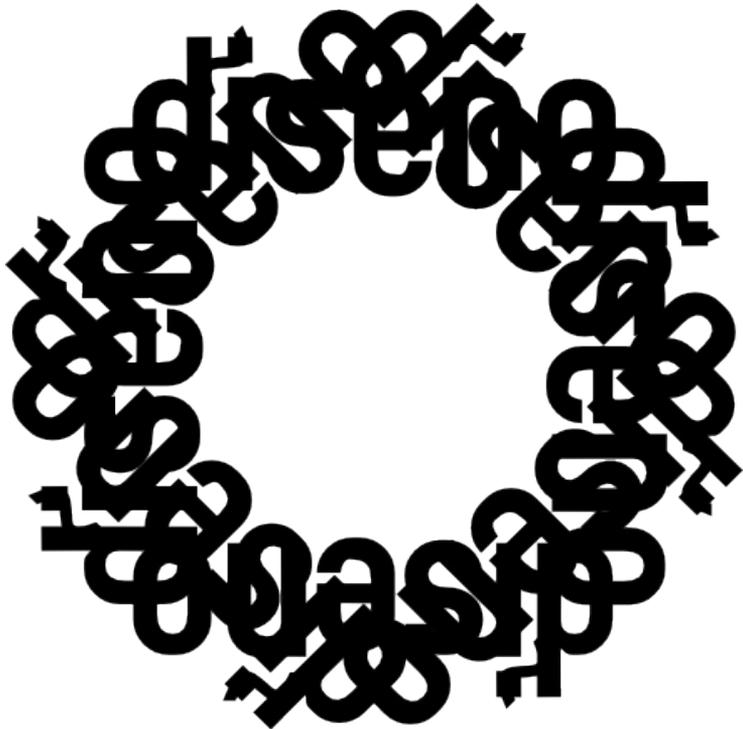
Diseño Libre:
Un diseño con alas..



Las propuestas

Hasta aquí ofrecemos una discusión meramente conceptual, sin mostrar muchos ejemplos. Muchas propuestas fueron recopiladas, pero reconocemos que no todas son viables por el momento. En las próximas páginas, mostraremos las propuestas que el Diseño Libre defiende y que están siendo ya implantadas en varios lugares del mundo. Estas propuestas no agotan las posibilidades del Diseño Libre, pero están aquí para mostrar que es posible desarrollar proyectos prácticos y lucrativos con Diseño Libre.

diseño



A. Sensibilizar para el consumo consciente

¿Por qué?

Las consumidoras pueden tomar mejores decisiones cuando tienen información sobre el origen del producto.

¿Cómo?

Afiches y publicidad más descriptiva y manuales con información sobre el origen del material, huella de carbono, proceso de concepción y fabricación.

Ejemplos

La ONG Carbon Print mide el impacto ambiental de productos por la huella de carbono.



B. Entregar proyectos con su apropiada documentación.

¿Por qué?

La documentación es útil para hacer modificaciones o mantenimiento mientras se usa.

¿Cómo?

Utilizar herramientas colaborativas que capturen el razonamiento sobre el diseño durante la colaboración.

Ejemplo

Jensen Harris, el diseñador que está por detrás del Microsoft Office 2007 publicó un blog detallando cómo fue el proceso entero de concepción, permitiendo que las personas comentaran e interfirieran en el diseño.

MSDN Blogs > Jensen Harris: An Office User Interface Blog > The Feature Bob Invented

The Feature Bob Invented

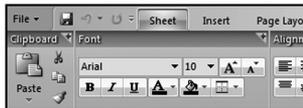


Jensenh 24 Jan 2006 10:00 AM | 29

It was a cold winter afternoon early in 2004, and we were in the midst of doing some of the first usability tests with a working, clickable prototype of the Ribbon. (Prior to that, most of our prototypes had been paper-based.)

This particular prototype was put together in PowerPoint as a fairly inexpensive way to mock up a basic Ribbon and to see whether people got the concept. Basically, we put a picture of each tab of the Ribbon in a separate slide in the PowerPoint deck. We turned off the "click to advance" functionality for each slide, and then drew a nearly transparent square around each tab of the Ribbon. Each of these squares was hooked up to an action so that clicking on them advanced to the slide that revealed the picture of the tab you were clicking on.

In this way, we were able to simulate a tabbed user interface just by drawing 8 or 10 pictures. None of the commands within the Ribbon really worked in these early prototypes; we just would watch and listen to see where they clicked within the tab.



The Ribbon is made up of tabs (click to view full picture)

Anyway, this afternoon our subject came in to the usability lab. I don't remember his name; I'll call him "Bob." Middle-aged and friendly, he was one of our least experienced test subjects, yet he caught on to the Ribbon paradigm quickly. Soon, he was finding the target features faster than anyone in previous tests, zooming from tab to tab as efficiently as we could imagine. Especially when he was asked to find features repeatedly (to test the learnability of the design), Bob was able to whisk to his target tab and acquire the requested feature extremely fast.

My colleagues and I were back in the usability control room, watching Bob's performance on TV, so we couldn't see exactly what he was doing with the mouse. But we could tell something was up.

So, after the test, the usability engineer started the debrief with Bob, asking how he liked what he used.

"Great!" he replied. "I especially love the way you can use the scroll wheel of the mouse to riffle through the tabs; it's so fast and easy!"

All of a sudden, we realized what had happened. Although we turned off the "click to advance" functionality in PowerPoint, it still has a built-in behavior in Slide Show mode whereby scrolling the mouse wheel one tick advances your show by one slide. Reversing it takes you back by one slide. Because we had each of the Ribbon tab pictures in order in the slide deck, Bob was able to use the

C. Dar soporte de mantenimiento

¿Por qué?

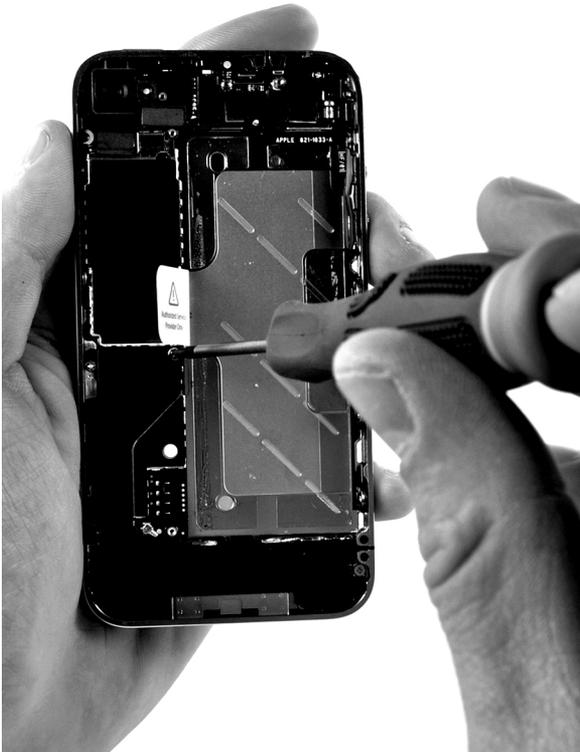
Los servicios oficiales de mantenimiento son caros para las empresas y frustrantes para las consumidoras.

¿Cómo?

Manuales más completos, comunidades "hazlo-tú-mismo"

Ejemplo

El website iFixit ofrece tutoriales ilustrados de cómo desmontar y montar equipos Apple, facilitando la sustitución de cualquier pieza.



D. Aprovechar el hazlo-tú-mismo (Do It Yourself)

¿Por qué?

Aumenta el vínculo emocional con el producto y la sensación de pertenencia.

¿Cómo?

Manuales de montaje, tutoriales de personalización, competencias y convenciones.

Ejemplo

IKEA no monta los muebles que entrega. Queda a cargo del consumidor montarlos, pero ofrece buenos manuales y soporte telefónico.



E. Personalizar en masa

¿Por qué?

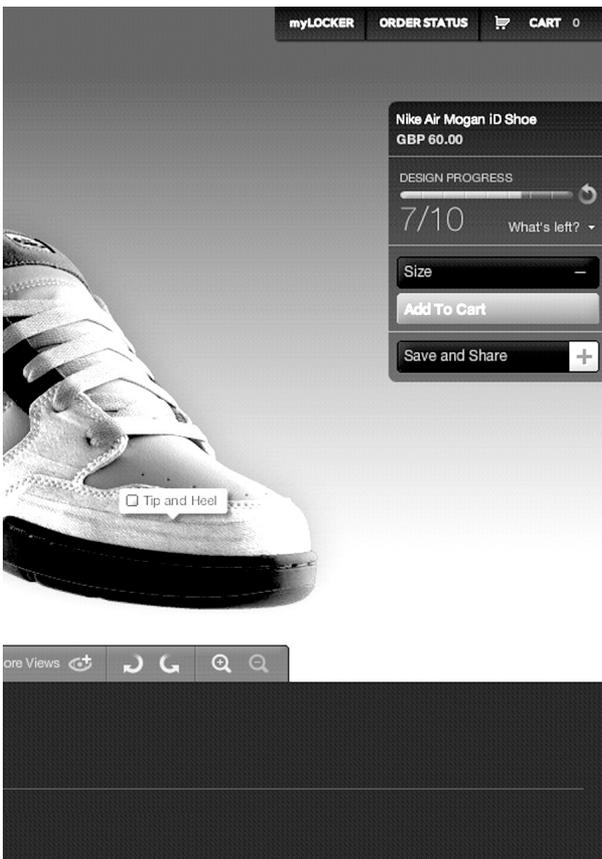
La demanda por identificación de las consumidoras se está diversificando cada vez más.

¿Cómo?

Ofrecer aplicaciones o detalles para la consumidora y demostrar las variadas combinaciones de producción.

Ejemplo

NikeiD permite elegir los colores de cada parte de los tenis, materiales y hasta escribir una palabra.



F. Invitar a las usuarias a que participen del diseño

¿Por qué?

Crea comunidades alrededor de productos.

¿Cómo?

Buzones de sugerencias, plataformas de crowdsourcing, talleres de diseño participativo.

Ejemplo

El website Quirky permite que las personas contribuyan con sus ideas para nuevos productos y reciban participación en las ganancias proporcionales al grado de involucramiento con el proyecto. Junto al producto hay también un video de cómo fue hecho.



G. Incentivar la adaptación tecnológica

¿Por qué?

Las personas tienen necesidades emergentes que no pueden ser previstas por el proyecto inicial.

¿Cómo?

Modularizar, adoptar patrones, monitorear las adaptaciones hechas por las usuarias.

Ejemplo

Bug Labs es una plataforma que ofrece componentes que se combinan para crear teléfonos, video juegos, tocador de música o cualquier otra adaptación.



H. Compartir códigos fuentes

¿Por qué?

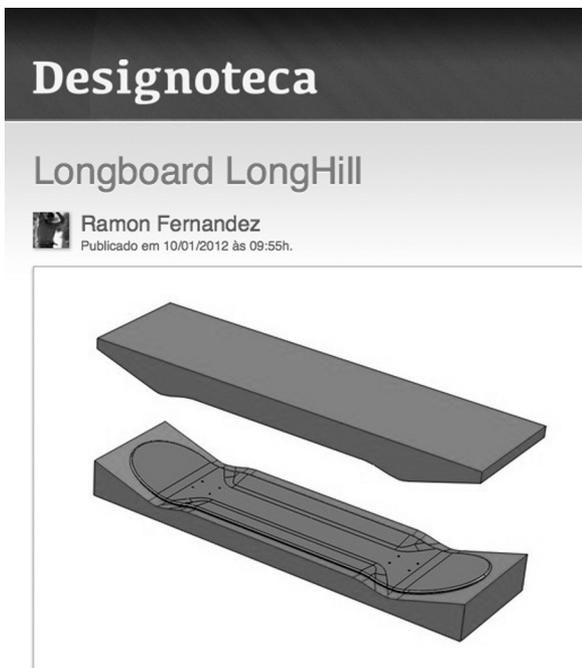
Extender el alcance de la influencia, transparencia política.

¿Cómo?

Ofreciendo repositorios de códigos.

Ejemplo

La Designoteca brasileña permite compartir archivos CAD de productos o piezas de productos. Es posible verificar también que los distribuidores son capaces de producir las piezas.



Sobre o design:

Esse longboard foi projetado para uma melhor performance na modalidade - Longboard Downhill Slide - cujos participantes devem utilizar skates com no mínimo 40 polegadas e descer a ladeira realizando as mais diversas manobras possíveis.

I. Producir localmente

¿Por qué?

Buena parte de los costos e impacto ambiental se dan por la dispersión geográfica de la cadena productiva.

¿Cómo?

Máquinas de producción en pequeña escala conectadas en red

Ejemplo

El FabLab Amsterdam, mantenido por la Waag Society, es parte de una red internacional de espacios para impresión 3D, corte a láser y un método de creación de prototipos de electrónicos diseñado por el MIT.



J. Financiar aprendices

¿Por qué?

Las aprendices no están sujetos a los formatos patronizados de mercado y pueden traer nuevas ideas.

¿Cómo?

Incentivos gubernamentales, concursos, fondos mutuos.

Ejemplo

En Catarsis, un principiante puede crear un proyecto y recibir financiamiento de sus amigos, que se juntan poniendo cada uno una pequeña cantidad.

Porta-laptop planificável
Um projeto de Fibra Design

248
Pessoas já apoiaram
R\$ 23.102
Atingidos de **R\$ 19.800**
0
Segundos restantes

ESTE PROJETO FOI BEM-SUCEDIDO E FOI FINANCIADO
EM 21/06/2011

QUERO APOIAR ESTE PROJETO

The image shows a crowdfunding campaign interface. At the top, the project title 'Porta-laptop planificável' is displayed in a dark grey header, with the subtitle 'Um projeto de Fibra Design' below it. The main content area is light grey and features large, bold numbers: '248' for the number of supporters, 'R\$ 23.102' for the amount raised, and '0' for the remaining seconds. Text indicates that the goal of 'R\$ 19.800' has been reached. A progress bar is shown as a solid grey bar. At the bottom, a black banner with white text states 'ESTE PROJETO FOI BEM-SUCEDIDO E FOI FINANCIADO EM 21/06/2011', and a button labeled 'QUERO APOIAR ESTE PROJETO' is visible.

*Si quiero nadar contra la corriente, pues eso está bien
Quita el ancla y saca el peso de mis pies
[Poladoids - Crayola]*

La importancia del Software Libre

Cuando se habla de Software Libre, viene a la cabeza un proyecto Linux, un sistema operativo que puede ser instalado gratuitamente en su computadora. Pero el Software Libre no son sólo programas gratuitos. Software Libre es un modo de producir software que puede generar o no herramientas gratuitas. Ser "gratis" no es su principal objetivo, pero sí garantizar cuatro otras libertades fundamentales:

- * La libertad de ejecutar el programa, para cualquier propósito.
- * La libertad de estudiar como el programa funciona y adaptarlo para sus necesidades.
- * La libertad de redistribuir copias de para ayudar al prójimo.
- * La libertad de perfeccionar el programa y liberar sus perfeccionamientos, de manera que toda la comunidad se beneficie de ellos.

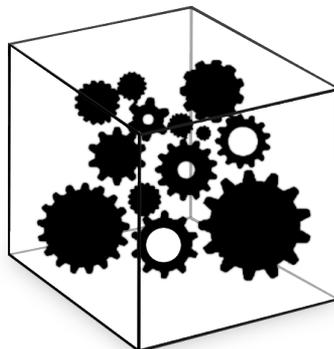
Uno de los factores que contribuyeron para la difusión de movimiento de Software Libre fue la apertura de Internet más allá de las fronteras militares y universitarias. Los proyectos de Software Libre se apropiaron de la red para distribuir y convocar voluntarias a que contribuyan. En el caso de Linux, a partir de un código inicial elaborado por Linus Torvalds, millares de programadoras esparcidas por el mundo y conectadas por el internet desarrollaron un sistema operativo extremadamente robusto, capaz de competir con los productos de grandes industrias de software.

Analizando el fenómeno, Eric Raymond sugiere la metáfora de la catedral y del bazar para diferenciar el modelo de desarrollo de la industria tradicional y de esas redes de colaboradores voluntarios.

El modelo "catedral" consiste en subdividir las tareas de programación del sistema entre un número limitado de programadoras, reduciendo al máximo los cargos concedores de la visión general del sistema para, entre otros motivos, asegurar la sigilosis comercial del proyecto.

El modelo "bazar" es exactamente lo opuesto: lanzar el concepto del producto lo más pronto posible, aunque se encuentre incompleto o con fallas y abrir su código fuente para que cualquier persona pueda contribuir directamente al proyecto usando las herramientas de comunicación por Internet.

El Software Libre inauguró una nueva forma de producción. No obstante, sus productos generalmente son elaborados con un mayor enfoque en conseguir desarrollar sus funciones para el uso real que será hecho de ellas. De cierta forma, lo ideal es que la usuaria de estos productos también sea una programadora, o sino, que se transforme en una. Para quien no sea parte de esta comunidad, sólo es posible participar de ella sabiendo o aprendiendo a escribir códigos. Para quien ya toma parte de ella, esto implicaría crear una barrera que impediría que ciertos conocimientos sean aprovechados, resultando en la pérdida de contribuciones de personas que simplemente no consiguen acercarse.



Participación de usuarias

En el diseño, especialmente en dominios de la comunicación y de la interactividad, es de sentido común reconocer la importancia de las "no-diseñadoras", generalmente caracterizado en la figura de "usuaria". Incluir a estas en el proceso de desarrollo es fundamental. Diferentes metodologías de diseño actúan como grados de aproximaciones diferentes con la usuaria. Esta, que es considerada como una no-diseñadora, una no-desarrolladora es, en fin, la razón de desarrollarse y de proyectarse. De esta forma, El Diseño Libre asume la importancia de incluir también en este proceso de participación del software a la usuaria que no programa, entendiendo que el software libre no se restringe al software.

En el Software Libre, la colaboración gira en torno del código fuente de programación, especificando en un lenguaje objetivo, compartido y aceptado por todas las colaboradoras. Cuando pasamos al Diseño Libre, la cuestión de la distribución es más difusa, pues no existe un lenguaje capaz de hacerse cargo de la multiplicidad de significados en un sistema limitado.

Las comunidades de Software Libre desarrollaron métodos y herramientas muy eficaces para compartir códigos de programación; no obstante, las interfaces de los softwares desarrollados de esta forma acostumbran a ser difíciles de usar para usuarias no envueltas en este proceso. No se sabe muy bien cómo trabajar el diseño en el Software Libre, pues la dinámica de desarrollo es diferente.

El Diseño en el software propietario se basa en investigaciones con usuarias presenciales y decisiones centralizadas. Eso no funciona en Software Libre, cuando el desarrollo es distribuido geográficamente y de forma asíncrona. Por esta y otras innumerables distinciones, estas comunidades se han mantenido distantes. El Diseño Libre busca caminos para aproximar la comunidad de diseño con la comunidad de desarrolladores de Software Libre, entendiendo que los desafíos para que esto suceda

no se resumen a cuestiones puramente "técnicas". El acceso de diferentes comunidades al Software Libre es beneficioso en diversas formas. Un ejemplo fue la aproximación entre Derecho y Tecnologías de la Información. El conocimiento profundo sobre códigos y programación de aquellos resultó en el encuentro de brechas legales que ayudaron a garantizar la libertad efectiva del Software Libre.

No es una cuestión de "meterle diseño" al Software Libre. Existe diseño en todos los proyectos de Software Libre. Lo que no siempre hay es el ejercicio de pensamiento proyectual sistemático. Tampoco es una cuestión de que apenas existan diseñadoras en proyectos Software Libre y esperar que de ahí resulten software libres más fáciles de usar. Los software libres de fácil uso pueden simplemente desanimar a personas que quieren profundizar al software y mejorarlos, terminando en aceptarlos como están sin trabajar su capacidad de transformarlos. Es necesario diseminar una cultura de diseño consciente.

Herramientas libres

El diseño libre, antes de ser Diseño Libre, era entendido como diseño con software libre. El término era utilizado para diseñar eventos, concursos y desafíos que incentivaban y diseminaban la práctica del diseño utilizando software libre.

Con el Diseño Libre buscamos mostrar cómo el diseño no se vuelve libre sólo por usar herramientas libres, sino que necesita de herramientas libres para garantizar su libertad. Si no es hecho así, ¿cómo se espera que las personas tengan acceso a las fuentes si ellas no poseen las licencias de los programas propietarios? Ese es el "softwarecentrismo": tendencia en menospreciar la diversidad de herramientas disponibles, creyendo que todas las otras personas poseen, usan (o deberían usar) el mismo software que ella.

La utilización de software libre aún causa polémica entre diseñadores. Algunos creen que es imposible, una utopía. Otros lo consideran antiprofesional, una pérdida de tiempo. Contrariando

esta perspectiva, varios pioneros buscaron atraer el interés y diseminar conocimiento sobre la práctica de diseño con Software Libre, mostrando cómo una persona puede utilizarlos para hacer trabajos de calidad, superando incluso a aquellos que utilizan herramientas propietarias.

Diseño Libre, por lo tanto, no es una mera utilización de herramientas de código abierto en la ejecución de proyectos. Aunque ellas sean, de hecho, utilizadas y preferidas cuando posible, la propuesta de Diseño Libre es abrir el proceso de desarrollo de software y hardware para todo tipo de usuario. Es tan importante abrir el proceso como el código fuente, que es el resultado de este proceso.

Abrir el proceso significa que existe la posibilidad de participación en varios niveles. Una persona puede colaborar con el código de programación; sin embargo, otra que no tiene conocimiento para tal podría participar de la elaboración de los flujos de interacción, del layout (diagramación) de las interfaces y de la definición de nuevas funcionalidades. Usando aplicaciones web y archivos abiertos, es posible habilitar la colaboración en aspectos que van más allá del código de programación.

No hay software intuitivo. Tratándose especialmente de softwares propietarios, como los que son comúnmente utilizados por diseñadores, basta con ver el primer contacto de un principiante para ver que no son nada fáciles de aprender.

El famoso "trapito de mouse" que los diseñadores tanto odian refleja esta problemática: dominar estas herramientas exige práctica y conocimiento. No es el software el que se adecúa a partir del conocimiento de su usuario, y en caso contrario, incita a que muchos desistan de la difícil tarea. Es necesario (re)construir sus propias herramientas para que, solo así, sean realmente suyas.

NAHUI EJEKATMET
Ejekat pal yanhuít
Nialika palehuít istak
Mishigan ihuan nusan
Tiaktamet ipal sihuatagat
Gajaguimatiket mijmintik
Guitaliat tajtaya uan ijtilia
Ipalli se yanhuít kinij.

CUATRO LIBERTADES
Vientos del cambio
Evoquen altruismo
Distribución con igualdad
Principios de equidad
Jerarquías lineales
Usando recursos con respeto
Para una nueva era.

[Walter MAuricio Garcia --Colectivo "Sennemit Shinakti"]

El código del diseño

El código es un filtro por el cual las expresiones de los participantes del proceso adquieren existencia propia, tornándose fáciles de compartir. La expresión en el lenguaje natural es codificado en un lenguaje específico que facilita su almacenamiento. Cuando el participante recibe una expresión de otro participante, él puede abrirla y continuar el trabajo, pero se necesita usar el mismo código para comprenderla.

En la práctica de Diseño son usados diversos códigos: escritura técnica, cuadrículas visuales, escala cromática, plantillas y otros. El problema es que no siempre los códigos son capaces de expresar todo lo necesario para que haya una comunicación completa. Los códigos de diseño se encuentran todavía en fase embrionaria, careciendo de sistematización y herramientas apropiadas para trabajar con ellos.

Una de las propuestas de Diseño Libre consiste en desarrollar el código del diseño más allá del proceso tradicional, en el que los códigos sirven básicamente para generar la documentación y anotaciones de las decisiones finales del proyecto. Aquí el código se convierte en un punto clave, funcionando como una especie de rastro del proceso y permitiendo que este sea vuelto a hacer, rediseñado y reescrito. Esta es una necesidad de comunicación de un diseñador con otro: con quien desarrolla y produce, y con quien necesita del diseño. Los códigos deben posibilitar lo mínimo para habilitar la colaboración. No hay necesidad de hacer que una máquina comprenda el diseño. Mientras las personas se encuentren participando del proceso, estas cuentan con la capacidad de leer entre líneas.

Debemos desarrollar herramientas que permitan esa ambigüedad en la comunicación; sin embargo, no debemos descartar las ventajas productivas de la organización sistemática. Estructuras eficientes que sean utilizadas sin dificultades pero que puedan ser abiertas y modificadas en caso de que haya una falla en el flujo comunicativo. Lo importante es saber lidiar con esa falla, pues estas son inevitables. La fluidez en el proceso creativo depende de una serie de conceptos que dejan detalles del lado para permitir concentrarse en el todo. Mientras tanto, los detalles dejados a un lado tendrán que ser reconsiderados. Si la máquina se detuviera y no se supiera como arreglarla, esta se convierte en una caja negra.

La metáfora de la caja negra se utiliza para ejemplificar procesos donde se coloca algo de un lado (input) y se recibe lo que aparece en la salida (output). Vos no sabés o no podrías saber lo que sucede ahí dentro, pues solo tenés acceso a las entradas y salidas. Por ejemplo, cuando presionás un interruptor, y una luz se enciende: todo esta bien, a no ser que ocurra un problema y al presionar el interruptor la luz no encienda. Entonces se cae en la cuenta de que para que esa luz se encienda no basta con presionar el interruptor. Hay un problema físico del sistema, un servicio que no fue pagado, una empresa que quizá haya tenido un problema, o una compañía

hidroeléctrica puede estar sin agua. Es ahí que surge la pregunta: ¿Cómo es que esto funciona realmente?

El Software Libre busca liberar a los usuarios de la caja negra. Mientras tanto, aunque se abran las cajas, tenemos otros códigos y cuestiones no modificables que están más allá de los códigos de programación del software, como la emoción, cultura, política, que también forman parte del proceso. Así, un código abierto puede ser también una caja negra, si el proceso de desarrollo de este fuera una caja negra en si mismo.

¿Por qué el proceso de diseño requiere suceder de forma oscura? ¿Existen asuntos que nadie debería conocer? El Diseño Libre permite la apertura del proceso de creación en sus máxima transparencia, e incluso, que tal control sea realizado por todos. Él no es un proyecto estancado, sino que es un proyecto vivo, el cual puede ser alimentado para crecer y generar una prole basado en su información genética. El Diseño Libre es adaptable, basta con el esfuerzo de la comunidad interesada para que ocurra. A diferencia del Software Libre, en el cual los proyectos "fork" (bifurcaciones) son desvinculados del proyecto principal, en el Diseño Libre tales forks son el objetivo principal. Estos son el verdadero vínculo que existe entre el proyecto y la realidad, demostrando que alguien realizó un esfuerzo considerable para transformar el proyecto en otra cosa, cambiando incluso su ideología base.



Metadiseño

Sin embargo, al final, ¿qué tipos de conocimiento además de la experiencia propia previa, son necesarios para la efectiva participación de una persona en el proceso de diseño? Joan Ernst van Aken presenta tres categorías de conocimiento general de diseño:

+Conocimiento del objeto: representa los conocimientos respecto a las características y propiedades de los artefactos y sus materiales.

+Conocimiento de fabricación: son los conocimientos sobre los diferentes procesos físicos que serán utilizados para fabricar o construir los artefactos proyectados.

+Conocimiento del proceso: consiste en los conocimientos sobre las características y propiedades de los procesos de diseño, que pueden ser utilizados para producir un nuevo proceso de diseño.

Los objetos, obviamente, únicamente ofrecen los conocimientos del objeto mismo. Son necesarios los metaobjetos, cosas que nos ayuden a entender tales objetos. Otra propuesta de Diseño Libre es abrir esos metaobjetos para el aprendizaje, adaptación, colaboración y subversión. Crear sus propias herramientas de trabajo a partir del trabajo propio. Dos ejemplos para contrastar: el calzado de caucho creado por los caucheros de Acre y la sandalia Crocs fabricada en los Estados Unidos. El calzado brasileño fue una innovación de al menos 100 años previo a los Crocs, mas no tiene ningún impacto en este último, y acabó convirtiéndose en un calzado barato para quien no puede comprar zapatos de cuero.



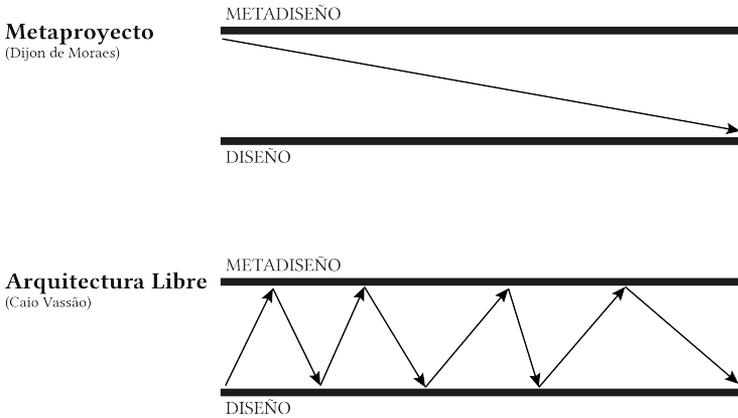
No se espera que quien realiza el trabajo manual, que el usuario, piense fuera de la caja mientras que los diseñadores difícilmente consiguen hacerlo también. Existe una serie de cajas que restringen el diseño: metodologías, herramientas, principios, tendencias, estilos. El diseñador trabaja dentro de las cajas la mayor parte del tiempo, escogiendo entre opciones de colores y tamaños.

Una frase de David Freeman, escritor de guiones para juegos, ilustra muy bien esa posibilidad: "Encuentre el cliché y échelo fuera". Es preciso saber lo que se considera normal para poder ser innovador. No es una cuestión de pensar fuera de la caja; innovación consiste en repensar la caja. Pensar en la caja es repensar el diseño. Es ir del diseño al metadiseño, tal como ir del lenguaje al metalenguaje: el lenguaje usado para hablar de lenguajes. El diseño del diseño. Existen dos grandes teorías en Brasil sobre metadiseño.

La primera es representada en el libro "Metaprojeto" (Metaproyecto) de Dijon de Moraes. Basándose en la tradición del Metaproyecto italiano, Moraes propone que el estudiante de diseño realice un estudio exploratorio antes de realizar el proyecto, levantando toda la información necesaria para un proyecto consciente de las posibilidades. El libro presenta de forma inequívoca al metaproyecto como una fase anterior y separada del proyecto. El segundo abordaje fue desarrollado por Caio Vassão en el libro Metadiseño. Vassão coloca la cuestión del metadiseño en una perspectiva integral, como la tendencia general de formalización de la sociedad. Preocupado con el empobrecimiento de la experiencia de vida de una sociedad totalmente proyectada, Caio propone la Arquitectura Libre. La Arquitectura Libre no rechaza al Metadiseño, sino que recomienda que el Metadiseño sea actualizado de forma constante.

Su tesis sobre Arquitectura Libre es una de las principales referencias para el Diseño Libre. En lugar de abordar el Diseño

como un proceso abstracto o una habilidad del individuo, Caio desarrolla la noción del proyecto colectivo. Eso vuelve a sus ideas mucho más interesantes para fundamentar proyectos en grupo como actividad pedagógica. Cuando el diseñador trabaja solo, su reflexión sobre Metadiseño ocurre solo en sus pensamientos. Sin embargo, cuando el proyecto se realiza en grupo, el Metadiseño se vuelve más visible: es obligado a verbalizar, escribir o expresar de alguna forma su reflexión para participar del proceso.



*Estoy a tu lado
y te das cuenta,
que he muerto
por una causa mayor.
[Polly Class - Sofia]*

Pedagogía de la liberación

Esta discusión sobre Diseño Libre surgió en el contexto de las actividades pedagógicas del Instituto Faber-Ludens y se volvió más estructurada durante la elaboración del programa de Educación a Distancia (EaD). La propuesta fue usar el Diseño Libre como una pedagogía.

Tres puntos fueron considerados como fundamentales:

1. Desarrollo de la autonomía del estudiante
2. Interacción con otros estudiantes
3. Desarrollo de las capacidades y habilidades de la estudiante a través del contacto con nuevas herramientas de trabajo.

La autonomía parte de la idea de que la estudiante sea más activa en relación con la enseñanza-aprendizaje. Se trata del inicio de la transición del modelo "bancario" de transferencia de conocimiento por parte del profesora al alumno (modelo vertical) al modelo dialéctico, que permite una ganancia mutua entre alumno-profesora, porque cuando hay intercambio las dos partes salen ganando.

La validez del aprendizaje es intrínseca al ser humano, pues fue aprendiendo a lidiar con las intemperies del medio ambiente, a protegerse, a crear herramientas, y así con lo aprehendido el individuo descubrió que puede enseñar, es decir, compartir con los demás sus experiencias, así como la sociedad compartía entre sí también sus conocimientos.

Siguiendo este modelo la alumna se transforma en un sujeto activo y crítica con lo que existe en su entorno, contribuyendo a la construcción del conocimiento en todo momento; pasando a obtener la autonomía en el proceso enseñanza, con todo respeto a la profesora, quien ahora tiene un papel más de mediador del conocimiento, dialogando y puliendo ideas.

*Juliana, profesora del Centro Cultural de Brasil en El Salvador y traductora de este capítulo, emite en voz alta un ¡qué bonito! después de la traducción de este párrafo, imaginamos que se agencia del contenido aplicándolo a su propia experiencia pedagógica.

El trabajo de las profesoras también es el de estimular a la alumna a desarrollar sus capacidades comunicativas, creando su propia visión del mundo, y manteniendo una buena relación con el grupo de compañeros que será reaprovechada también en las situaciones de trabajo donde la creatividad expresada a través del diálogo

surge como una manera incisiva para resolver conflictos. Como dice Paulo Freire: "Lo que los profesores necesitan hacer es ayudar al alumno a reconocerse como arquitecto de su propio aprendizaje".

Hasta la maduración de la idea de la Pedagogía del Diseño Libre, hubo un periodo con varios cuestionamientos con el fin de asegurar la misma calidad de aprendizaje de los cursos presenciales. El foco de la Pedagogía del Diseño Libre está en la cuestión de la calidad del aprendizaje y en la calidad de la enseñanza. Con este enfoque en el aprendizaje colaborativo, el desafío de la educación online es menor, debido a la capacidad del ser humano de relacionarse a pesar de la distancia física.

En la Pedagogía del Diseño Libre, el orden de aprendizaje es un orden sugerido. Es decir, la alumna puede formular su curva de aprendizaje conforme a su necesidad. El aprendizaje no es lineal. Por tanto, la alumna no queda presa en un flujo de actividades predeterminadas como se puede percibir en muchos cursos de EaD, en los cuáles es necesario terminar una etapa para obtener acceso al contenido de la siguiente etapa.

Además de la forma de evaluación del trabajo, que consiste en el envío de trabajos para la retroalimentación por parte de la profesora, permitiendo que la alumna rehaga o cuestione puntos del trabajo. En este abordaje pedagógico la alumna es la que observa su propio desarrollo, a través de la autoevaluación. El objetivo de la autoevaluación no es el de preguntar cosas que la alumna no sabe, y sí lo que ella sabe, así ella misma puede gestionar su aprendizaje.

La movilidad también es un punto importante para la Pedagogía del Diseño Libre, pues la alumna necesita tener la libertad del contenido y adaptarse a su disponibilidad de tiempo, y no al contrario. Para esto los materiales multimedia son editados en formatos digitales que pueden ser utilizados en los dispositivos móviles actuales, dando a la alumna la libertad de aprender desde

donde esté, y de aprovechar los pequeños recesos del día a día con este fin.

En el proyecto final del curso se realiza un trabajo grupal, en el cual es muy importante la buena relación entre las alumnas para que estas consigan crecer como conjunto, y no solamente con la relación vertical profesora-alumna. Esta interacción entre las alumnas es esencial para crear una especie de relación similar al pasillo del aula, presente en cursos con encuentros físicos. La creación de un espacio donde las alumnas puedan compararse y compartir conocimiento sin la mediación de la profesora. Para la realización de ese trabajo final se propuso a las alumnas la utilización de la plataforma Corais.

El equiparamiento de la alumna en la educación, no siendo simplemente una oyente, sino participando activamente de la construcción del conocimiento es la ruptura que estamos proponiendo en el modelo de EaD de la Pedagogía del Diseño Libre, independientemente de la tecnología utilizada.

El modelo de educación a distancia en sí ya es un desafío, el de superar las barreras geográficas y conseguir crear lazos de cooperación entre alumnas y profesoras. La utilización de la tecnología aplicada a la educación necesita de una filosofía de aprendizaje que garantice a las estudiantes una efectiva interacción con las colegas, dando oportunidad para el desarrollo de proyectos colaborativos independientemente de los aspectos culturales de cada individuo y estimulando la construcción de un conocimiento libre. El objetivo de la Pedagogía de Diseño Libre es el de proponer un modelo de educación más horizontal, de trueque de experiencias. La iniciativa de que el conocimiento sea construido de forma colaborativa, con la autonomía de que el alumno pueda realizar sus actividades con mayor libertad, pero aun así manteniendo la presencia de la profesora con una permanencia mayor que en los cursos presenciales.

La estudiante se transforma en la responsable de su propio

aprendizaje. Puede decidir en qué áreas del curso va a querer profundizar y las que apenas mirará por encima. No es necesario que la profesora exija a la alumna que siga el currículo propuesto por obligación, pero sí alentar a esta alumna en su búsqueda del conocimiento.

*Los que pasan no saben
que ya somos eternos.*

*Con sólo tener esta
conciencia del misterio.*

[David Escobar Galindo]

Plataforma Corais

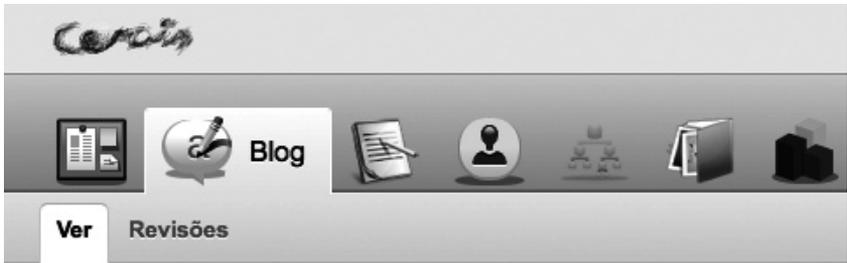
Corais es una plataforma para el desarrollo de proyectos de Diseño Libre. Así como un arrecife de coral ofrece una infraestructura propicia para diferentes formas de vida marítima, esta plataforma tiene el objetivo de proliferar proyectos colaborativos que contribuyan a un bien común.

El instituto Faber-Ludens creó esa plataforma para apoyar el desarrollo de proyectos abiertos en otras organizaciones, sin necesidad de haber vínculos formales con el Instituto, siguiendo una estrategia de innovación abierta. Esa plataforma es incluyente también para individuos que deseen proponer nuevos proyectos o participar en los ya existentes.

En Corais todo lo que es publicado en el sistema está disponible para los participantes del proyecto y también para cualquier persona que esté conectada a Corais, creando así una base de conocimiento para futuras consultas, es decir, la tan esperada documentación exigida por los gerentes de proyectos es generada espontáneamente con el desarrollo del proyecto.

Además de eso, personas fuera del proyecto pueden contribuir con comentarios o juntarse al proyecto y contribuir más activamente. A cada actualización en el proyecto, los miembros del grupo

reciben una notificación por correo electrónico, manteniendo una dinámica colaborativa en la que todos están al tanto de lo que está sucediendo.



Cenários de uso dos cards

Criei uma História em Quadrinhos usando o Pixton, uma ferramenta muito simples demonstra o principal cenário de uso que estou imaginando para os cards: a realidade será o único cenário de uso, portanto convido aos demais participantes do projeto minha história em quadrinhos, clicando no botão remixar do Pixton.

UX Cards para planejamento



Herramientas colaborativas

Corais cuenta con diversas herramientas que permiten la colaboración y el desarrollo de proyectos remotamente. Las herramientas disponibles para la creación de proyectos actualmente son: blog (con sistema de comentarios), avisos para los participantes, lista de tareas (to-do list), galerías de imágenes, lista de miembros, sistema de votaciones (encuesta), texto colaborativo (wiki), sugerencias y cuestionarios. Además de eso, existe el Panel, que es la página inicial patrón de los proyectos que muestra una descripción del proyecto, y una lista de las últimas actualizaciones del proyecto en cuestión.

Con estas herramientas en mano, los participantes pueden hacer sus reuniones, debatir preguntas, y construir el proyecto con información obtenida de forma colaborativa y libre. Cuanto mayor sea el diálogo, más transparente se vuelve la caja negra, permitiendo la apropiación del conocimiento y la futura validación del proyecto, ya que todas las etapas de investigación y concepción estarán documentadas. Corais archiva las comunicaciones dentro del proyecto y las vuelve disponibles para todos, generando documentación para los proyectos.

Esta validación es importante para mostrar el camino recorrido previamente para llegar a aquel resultado considerado como final, cuántas ideas fueron dejadas de lado, y cuántas se unieron para convertirse en una sola.

Aplicación Árvore do Conhecimento (Árbol del Conocimiento)

Corais permite el aprendizaje continuo aunque el mismo proyecto que estaba siendo desarrollado no haya sido terminado. A través de la aplicación Árvore do Conhecimento, que representa una descripción de metodologías de diseño colaborativa en una wiki, todos pueden dar su contribución expandiendo el conocimiento para la comunidad.

Al utilizar uno de los métodos de la aplicación Árvore en un proyecto, se crea un link que agrega el método como referencia en

el proyecto. Así, se crea una base de ejemplos de forma orgánica para cada uno de los métodos disponibles.

Debido a que el proceso de realización de proyectos en Corais es público, el participante acaba creando una especie de portafolio online. Es una forma de exponer sus trabajos de forma rápida. La gran diferencia de este portafolio generado por Corais para los portafolios en común, es que no se muestra solo el resultado final, pero sí todo el proceso creativo que llevó a aquel resultado, y por ende, da mayor respaldo a la investigación y concepciones realizadas durante el transcurso del proyecto, ya que todo se documenta automáticamente. Además, como forma de estímulo a la producción, el participante incluso gana puntos en la comunidad.

UXCards



Es una baraja de métodos en desarrollo de la plataforma libre Corais. A través de la tormenta de ideas colaborativas, las UXCards pueden ser utilizadas de diferentes formas con el fin de resolver problemas de Diseño, planeación de proyectos de Experiencia de Usuario (User Experience, o UX) y la revisión del workflow (flujo de trabajo).

Los UXCards son una óptima herramienta para discusión y planeamiento del proceso en modo colaborativo: todos pueden sugerir modificaciones y discutir puntos importantes del proceso de UX. Las UX Cards son clasificadas en tres tipos: Método, Deliverable (entregable) y Recurso.

Las cartas del tipo Método poseen inputs (entradas) y outputs (salidas). Los inputs son lo que es necesario tener para utilizar el método elegido, y los outputs son los resultados de la utilización del método. Estos resultados pueden ser entregables, o datos que servirán de inputs para otros métodos. Los métodos sirven para la planificación, proporcionando una mayor seguridad en las decisiones, pues el uso de estos genera argumentos medibles (cuantitativos y/o cualitativos).

Las cartas de Deliverable son los entregables, resultados de una parte del proyecto, tangibles o intangibles, que pueden ser utilizados como entrega para clientes internos o externos. La relevancia de los entregables está en prever cuál documentación deberá ser generada durante el proceso, facilitando que el proyecto se mantenga dentro del plazo predeterminado.

Por último, las cartas del tipo Recurso son modificadores que están agregados al proceso en ejecución como, por ejemplo, tiempo y personas. La relación entre las cartas genera una previsualización de las etapas del desarrollo, en la cual es posible, por ejemplo, prever en cuáles etapas del proyecto se contará con menos personal, y por consiguiente, tardará más tiempo para ser ejecutadas.

Cualquier persona puede participar del proyecto UXCards, solamente tienen que registrarse en el sitio web y entrar en el proyecto. Es posible votar en las decisiones de layout, sugerir nuevos formatos, bajar los archivos fuentes, imprimir, hacer exámenes y reportar para la comunidad. Cuando el proyecto esté listo para la producción, los archivos fuente continuarán disponibles para quien quiera imprimir en la gráfica más próxima.

*Tal como la vida se halla organizada en nuestros tiempos,
un pueblo analfabeto será,
sin remedio, el esclavo de un grupo de perversos
de su propio suelo, o la presa fácil de
cualquiera nación poderosa que desee absorberlo o dominarlo.*
[Alberto Masferrer]

Digiriendo la Tecnología

Aunque la mayoría de las personas prefieren hablar de tecnología en tono pesimista, existen aquellas que ayudan a dar cuerpo al discurso que afirma que el Diseño humaniza a las tecnologías. Este argumento, claro, es un pleonasma. No hay nada más humano que la tecnología, principalmente en sus aplicaciones más abstractas, dictatoriales, mortíferas y enfermizas. Aunque algunas personas digan que eso es "inhumano", es un hecho que no hay otra especie de vida en este planeta capaz de hacer tal cosa sino el mismo ser humano.

La tecnología, sin embargo, es apenas una de las posibilidades del ser humano. Mientras sea celebrada como principal vector de los cambios sociales, estaremos perdiendo la oportunidad de desarrollar otras habilidades humanas tales como el amor, el arte y la espiritualidad.

Cada vez que alguien repite: "el advenimiento tecnológico transformó nuestras vidas así y así", no vemos otra posibilidad de nuevos cambios a no ser por la misma tecnología. No existe una

vía trascendente, no hay otro camino. Y el capital hace la fiesta, levantando recursos naturales que parecen infinitos para la producción de cachivaches que sirven para solucionar problemas causados por otros cachivaches. Sin embargo, es claro que eso no va a sustentarse por mucho tiempo. Nos han robado la esperanza de un mundo mejor, la empacaron y la hicieron parte de un proceso de compra.

Por medio del Diseño Libre, queremos traer de regreso esta esperanza por una sociedad mejor, pero realizada por sujetos autónomos. La tecnología, como parte del sujeto, no como entidad externa, bajo su contro por el conocimiento y por el sentimiento.

Por eso, el Diseño Libre también asume la posición de recordar que todo diseño es político. Tiene efecto en la vida social, modifica la percepción de realidad. Hacer Diseño es hacer elecciones que interfieren en la vida de las personas, de manera impactante. Es más, las ciudadanas deben tener derecho a influenciar y decidir sobre lo que interfiere en sus vidas.

Un buen ejemplo son algunos procesos relacionados a la gestión democrática de los presupuestos participativos, modelo adoptado por algunas ciudades para mejorar la transparencia en sus cuentas, y para traer a la población (usuaria de los servicios públicos) la posibilidad de decidir el destino de los recursos, reconociendo, a través de su percepción, cuáles son las prioridades y asumiento corresponsabilidades.

Está claro que existe una "demanda reprimida" de personas que sienten que proyectar su "banercito", "loguito", "sitiecito" no es suficiente. Que creen que diseño es un poder de transformación, que su conocimiento y sus habilidades pueden —y son— útiles para la sociedad, pero que podrían serlo mucho más. Vivimos presos al paradigma de que la innovación es realizada por genios aisladas. Einstein, Newton, Jobs... todavía estamos aprendiendo a reconocer con naturalidad la innovación realizada por la multitud.

En el Diseño Libre, el conocimiento viene de diversas fuentes:

especialistas, novatas, curiosas, entusiastas. De las mismas personas que dan uso al resultado del proceso de diseño hasta personas distantes, que viven bajo otras condiciones y culturas. Su enfoque no está apenas en un "producto final", y el conocimiento generado también es parte del producto, permitiendo que el diseño sirva a más personas durante más tiempo.

El Diseño Libre abre posibilidades en la producción y en el consumo de diseño, creando una base de conocimientos, una base común de trabajo y reflexión. Una avalancha de conocimiento sobre las decisiones de diseño se pierden en el transcurso de los proyectos. ¿Cuánto la comunidad de diseño se beneficiaría si un "Designleaks" difundiera información de casos que conocemos y que son parte de nuestro día a día, conocimientos que pudiesen ser utilizados por otros diseñadores?

Tendríamos una cultura de diseño basada en la mediación. Es innegable el papel fundamental del diseño en la mediación de valores de la cultura a través de objetos e interfaces. La mediación no es aquello que sale de la mano de una diseñadora, sino la técnica perfeccionada que permite apropiación del diseño para diversos fines. La libertad que el Diseño Libre defiende no es la libertad de la diseñadora, sino la libertad de la usuaria de proyectar mientras se usa, de ser también una diseñadora: permite que cada una se vea como autora del uso que hace de los objetos e interfaces a su alrededor.

En último análisis, el Diseño Libre valida la participación de todas en la cultura material; se realiza, como mínimo, una aproximación entre el uso efectivo y proyecto idealizado, dos momentos que acostumbran ser totalmente separados en el discurso tradicional, pero que únicamente son dos caras de la misma moneda.

Proyecto cultural

En el Diseño Libre, la propuesta es que los proyectos sean re proyectados espontáneamente, en un proceso de mezcla cultural continua.

*Para comer a mis semejantes, heme sentado a la mesa.
[Augusto dos Anjos]*

Aparte del incentivo a la colaboración dentro de los proyectos, esta idea se torna fuerte con la colaboración entre los proyectos. Es un canibalismo cultural: utilizar proyectos anteriores para desarrollar el suyo. Con el uso de licencias Creative Commons, ese "canibalismo cultural" se vuelve políticamente correcto. La ventaja es que una idea que estaría destinada a ser olvidada puede ganar una "oportunidad de vida" con la apropiación de un nuevo proyecto, reconceptualizándole frente a nuevos contextos.

Es justamente en este sentido que el Diseño Libre se identifica con un posicionamiento que tiene un punto de partida que comienza en la antropofagia, como un contacto bruto y sabroso de la mordida de lo desconocido. Sigue, después, con el Tropicalismo, con acordes tocados sirviéndose de los instrumentos que llegan hasta nosotras. Reafirma los pies con la moción de la Cultura Digital, "metareciclando" y "digitofagizando" ideas con todo el mundo. Abrazada, en medio de una legión mutante con el Open Design, aun así el Diseño Libre trae un sabor diferente para quien le saborea.

La cuestión ética es central en el Diseño Libre, lo que aleja sus discusiones del Diseño Abierto (Open Design). Diseño Libre habla sobre permitir que todas proyecten. Diseño, en la concepción amplia del término, dice que todos nosotros ya proyectamos —pero, ¿cuán conscientes estamos de este tipo de libertad que tenemos? No se trata solamente de disponer archivos fuente de proyectos gráficos, o modelajes 3D. Se trata de difundir el conocimiento en diseño, siendo el primer paso a la apertura del proceso de diseño, permitiendo que otras personas intervengan en el proyecto y, quién sabe, aprendan algo útil que llevarán consigo en sus propios proyectos.

Distanciándose de un enfoque de "compartir archivos abiertos", o de dominar la utilización de un software u otro, el Diseño Libre busca sobrepasar el dominio técnico de la herramienta, y contextualizar el conocimiento. Saber cuándo utilizar una herramienta es tan importante como saber utilizarla.

O designo é um cantor de Pout-Pourri.

Daí nos decidimos comê-lo.

O designo é um cadáver hiperativo que eu digeri.

%

El diseño es un cantante de Pout-Pourri.

Por ello es que decidimos comerlo.

El diseño es un cadáver hiperactivo que yo digeri.

*A livre expressão é o que constrói uma nação
independentemente da moeda e sua cotação*

*Deixa eu falar, filha-da-****!!! Expressão!!*

%

*La libre expresión es lo que construye una nación
independientemente de la moneda y su cotización.*

*¡Déjame hablar, hija de -****! ¡Expresión!*

[Raimundos -Deixa eu falar]

Diseño en red

- + Diseño son borradores, bosquejos, ilustraciones
- + Diseño son prototipos, modelos, instrucciones
- + Diseño es una solución: el producto, el servicio o beneficio generado por ellos para las personas
- + Diseño son los aspectos estéticos de la solución
- + Diseño es el proceso de búsqueda la solución a un problema

+ Diseño es el conocimiento sobre procesos y productos

+ Diseño es la facultad humana de interactuar con el ambiente y con los objetos que nos rodean, interfiriendo y transformando nuestro entorno

+ Diseño es...

Dependiendo de la definición escogida para trabajar con diseño, serán enfocados ciertos aspectos y otros dejados de lado. El diseño se transforma en un instrumento para lograr objetivos, pero se pierde una noción inclusiva, variada y difusa por algo específico y estático, que puede ser comprendido mejor y, en última instancia, comprado y vendido.

En este libro queremos recuperar la multiplicidad del diseño perdida en la instrumentalización y especialización de áreas. Queremos traer de vuelta la esperanza de que el diseño es algo grandioso, capaz de transformar el mundo en un lugar mejor.

Pero, ¿Cuál sería ese mundo mejor? ¿Un mundo lleno de objetos que traen confort a unos pocos a costa de los recursos naturales no renovables? ¿Al precio del trabajo de quién? ¿Convertir en comunes y accesibles las cosas iguales, etéreas e impersonales?

Ha llegado la hora de repensar lo que el diseño tiene para ofrecer al mundo.

¿Son las vías públicas repletas de carros?

¿Las fábricas de baratijas en países distantes?

¿Bodegas repletas de juguetes de plástico que tardarán milenios para descomponerse naturalmente?





**projectillo,
trabajo, iguanas,
freelance**

proyecto de vida

proyectos de sociedad

proyectos de proyectos = metadesign

Problemas capciosos como estos no pueden ser tratados simplemente como efectos laterales lamentables. Lo que parecería ocurrir por casualidad, fue proyectado. Existen proyectos dentro de proyectos. Existen proyectos de trabajo, proyectos de vida, proyectos de sociedad. Un proyecto está amarrado a otro —el límite de un proyecto es otro proyecto: la finalidad de todo eso.

¿Quién define esos proyectos? Aunque el proyecto aparentemente ocurra en las manos de los especialistas, estos no trabajan solos. El especialista tiene que lidiar con una serie de interesados en el proyecto, los llamados stakeholders (inversionistas), que aunque no pongan una mano en la masa, participan activamente de la definición de los valores del proyecto. Los stakeholders, por su lado, no están defendiendo una posición estrictamente individual, sino una que representa las intenciones de los grupos que forman parte, de su clase social, de sistemas económicos, de su cultura.

Si consideramos que todas estas entidades afectan el proyecto, entonces podemos definirlo como un proyecto colectivo. Vos y yo. Conectados. Un proyecto donde los especialistas son solamente nodos de una red, nodos que concentran una cantidad de conexiones que permiten una accesibilidad a otros nodos mayores y una consecuente consciencia más amplia de posibilidades.

Este modelo de concentración funciona mientras las redes tienen recursos escasos y demandas administrables. Además de ser variada, dinámica y emergente, la demanda por diseño en el mundo es mayor de lo que algunos especialistas en el asunto pueden explicar.

Cuando la demanda aumenta, diversifica y los recursos se vuelven más accesibles, el modelo de concentración se vuelve demasiado lento para la red. Los nodos de especialistas acaban impidiendo que la red cree nuevas conexiones, y la red busca expandirse por caminos alternativos.

El profesionalismo fusiona al individuo en patrones de acomodación ambiental total; el trabajo amateur busca el desenvolvimiento de la conciencia crítica sobre las reglas básicas de la sociedad.

El amateur puede darse el lujo de perder; el profesional, por su parte, tiende a clasificar y especializar, a aceptar sin crítica las reglas básicas de la sociedad.

Las reglas básicas, proporcionadas por la reacción en masa de sus colegas, sirven como un medio ambiente penetrante del cual el profesional extrae su satisfacción sin tener conciencia propia.

El especialista es un hombre que se mantiene estático.

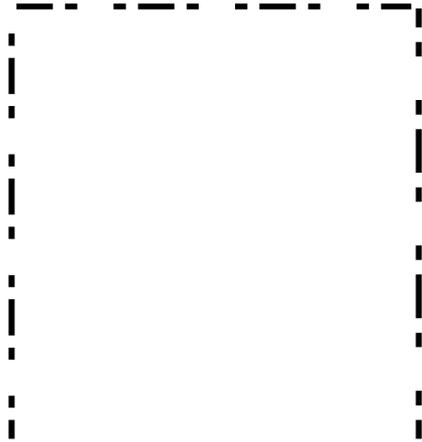
[Marshall McLuhan]

Una silla se sentó cansada,



y le preguntó al designer:

¿Por qué yo?



Ahora nosotros estamos viviendo un momento de expansión de todos los tipos de redes. No son solo las redes de computadoras que se expanden, sino también las redes sociales las que permiten que las personas hagan algo en el mundo. El simple acto de cepillarse los dientes depende de la influencia de muchas redes:

- + distribución de agua
- + distribución de pasta y cepillo de dientes
- + recolección y transformación de los materiales para el cepillo
- + fabricación de los ingredientes para la pasta de dientes
- + conocimientos relacionados a la salud bucal
- + hábitos sociales

Si una conexión de esa red no existiese, el acto no ocurriría. Cuando nuevas conexiones son hechas, nuevos actos son posibles. La tendencia es aumentar, no disminuir, el grado de complejidad de la acción: el sujeto tendrá siempre más opciones a considerar, más objetos con los que interactuar, más conexiones a crear y mantener.

La disponibilidad de opciones es celebrada como la conquista de una libertad. Cuanta mayor es la cantidad de opciones disponibles, mayor es la libertad. Sin embargo, también aumenta la posibilidad de perplejidad, o sea, la incapacidad de tomar una decisión frente a tantas alternativas. La cantidad da la impresión de que todas las posibilidades ya fueron consideradas y que otras opciones no son posibles. Esta supuesta libertad de escoger es un engaño, pues el sujeto no construye sus opciones.

"Se tiende a concebir la libertad y la individualidad como un estatus, como un estado. Se cree que un hombre es libre cuando vive en condiciones que le permiten la toma de decisiones libremente. Pero, solo es libre cuando se produce su libertad. En la más libre de las sociedades, aun hay esclavos entre los hombres, cuando los hombres entienden la libertad como una vestimenta y no como una concretización, como implementación, como proyecto."

[Otl Aicher]

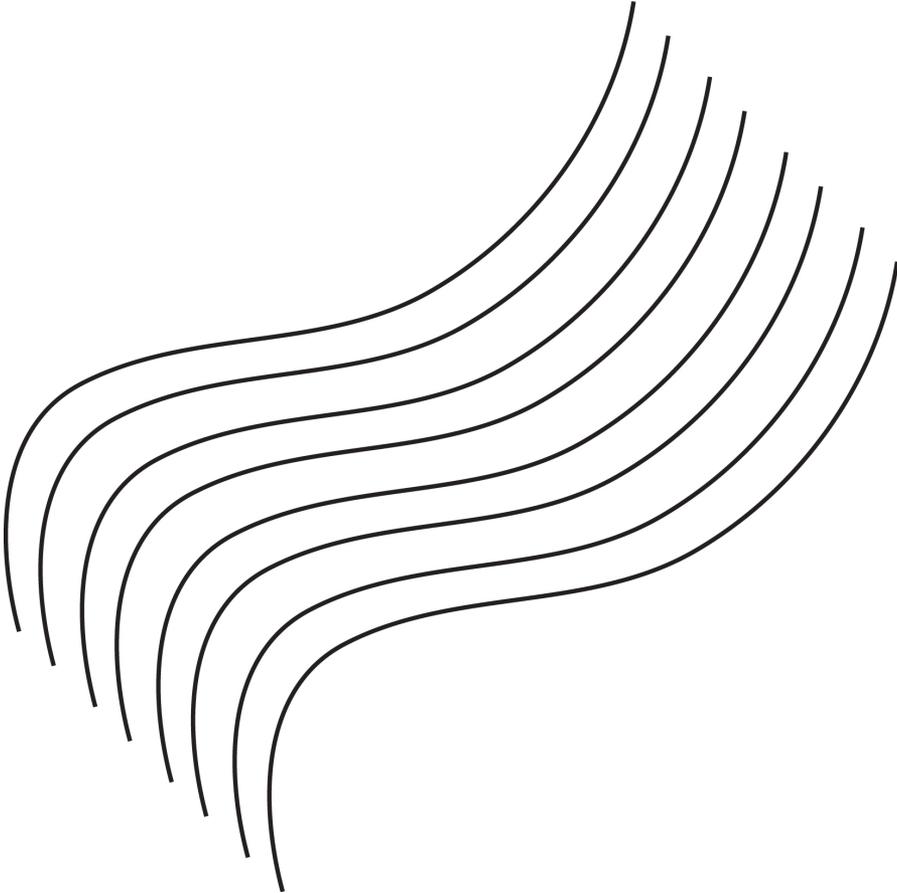
La libertad que estamos discutiendo en el Diseño Libre es la libertad de proyecto. La libertad que cualquier ser humano tiene de conspirar por su libertad, de redefinir su realidad a través del artificio. De reconocerse como agente, y no solo observador de la cultura material. Creemos que el diseño siempre fue libre. Esa posibilidad siempre existió. Sin embargo, ahora se torna tan crucial para los rumbos de la sociedad que deseamos enfatizar con ese nombre: Diseño Libre.

Por diseño libre entendemos la necesidad de repensar el diseño frente a las transformaciones de los sistemas de producción y consumo ocurridas recientemente por la diseminación de ideologías liberales y tecnologías de la información. ¿Cómo pensar una práctica de diseño que de cuenta de esa multiplicidad de abordajes, técnicas, métodos, herramientas, conocimientos, valores, culturas que interpelan los proyectos contemporáneos?

Inspirado en las libertades fundamentales del Software Libre, proponemos las siguientes libertades para el Diseño Libre:

- + La libertad de aprender a usar, independiente de un uso propuesto o esperado en un proyecto abierto que fuese consultado.
- + La libertad de estudiar y reproducir el proceso que generó el producto, consultando las documentaciones de las decisiones de diseño: los archivos fuente.
- + La libertad de colaborar con el proceso, incluso modificando el mismo.
- + Alterar cualquier parte de un proceso.
- + La libertad de aprender a hacer: de producir y reproducir.

... ¿Y qué es libertad para vos?



Pupusa loca D'Libre Desain

Resumiendo, el Diseño Libre es una pupusa loca salvadoreña o un gaspacho español. Una morcilla de ideología. Una paella valenciana con valor agregado. Es un chorizo apetitoso, de aquellos llenos de cosas que vos ni querés saber de dónde vinieron. Diseño, libre, es hacer diseño con tortilla. Omelette con rizoma. Tomá todo lo que tenés en la refrigeradora y ponelo en una sartén.

El material del Diseño Libre no es la interacción, ni lo digital, o la colaboración; nada de eso. Nuestro material de trabajo está en depósitos tupperware que estaban guardados allá en el fondo, junto a aquel frijol en un depósito de sorbete.

Quiere decir, entonces, que ustedes en lugar de dar el pescado, ¿ustedes enseñan a pescar? No, nosotros no enseñamos a pescar, mostramos lo que se necesita para ser vegetariano. Tener la opción de acción, estar consciente de lo que se está comiendo, el origen de la comida.

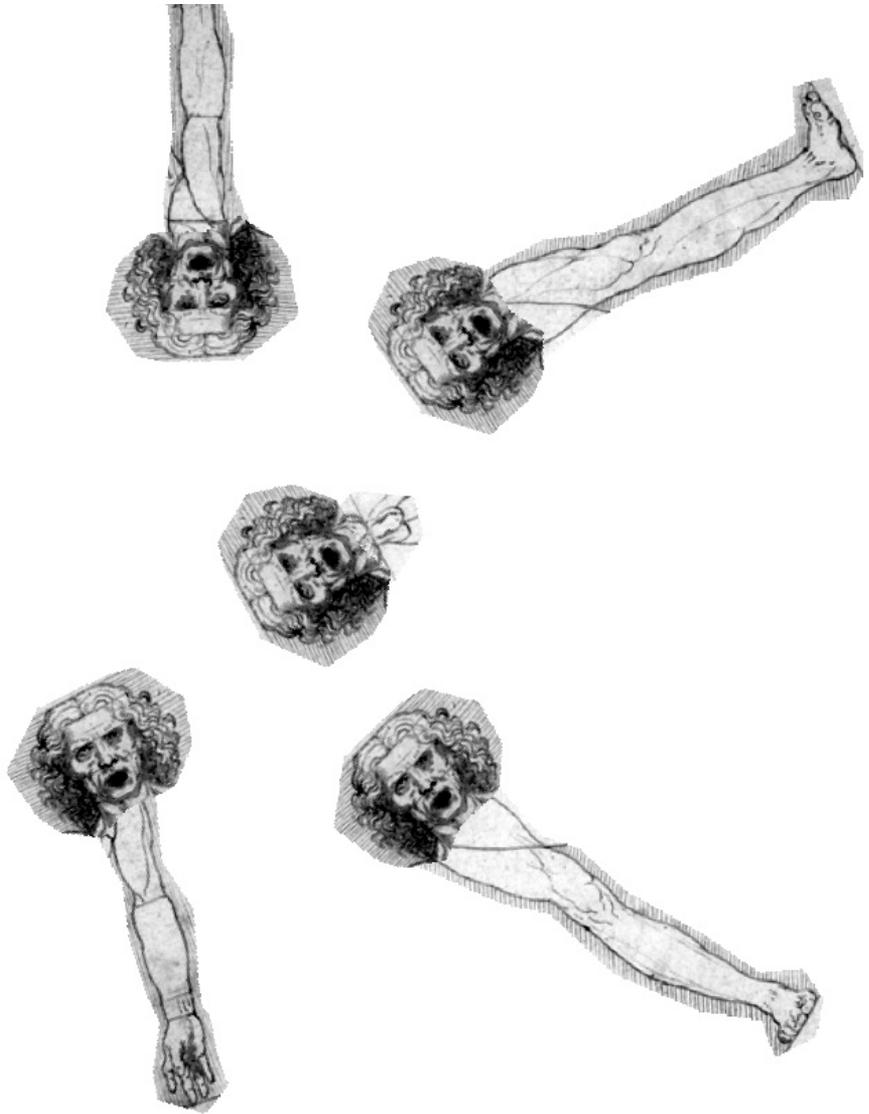
El Diseño Libre no es una pupusa loca, sino el hecho de hacer una. Entonces no se exagera en la cantidad de sal.

*O seu amor é canibal Comeu meu coração Mas agora eu sou feliz
O seu amor é canibal Meu coração Agora é todo carnaval.*

‰

*Su amor es caníbal. Comió mi corazón. Pero ahora soy feliz.
Su amor es caníbal. Mi corazón ahora es todo carnaval.*

[Ivete Sangalo - Canibal]



Colaboraron con este libro

Podés enviar un email a todos los colaboradores de una vez a través de la dirección electrónica diseñolivre@faberludens.com

Frederick Van Amstel

frederick.amstel@faberludens.com.br

Estudiante de Doctorado en Diseño Participativo por la Universidad de Twente. Máster en Tecnología y Licenciado en Comunicación. Confundador del Instituto Faber-Ludens de Diseño de Interacción y editor del blog Usabilidoido.

Rodrigo Freese Gonzatto

rodrigo.gonzatto@faberludens.com.br

Estudiante de la Maestría en Tecnología por la UTFPR. Especialista en Diseño de Interacción y Licenciado en Comunicación. Actúa con investigación y consultoría en Diseño de Interacción y User Experience en el Instituto Faber-Ludens.

Edyd Junges

edyd.junges@faberludens.com.br

Especialista en Diseño de Interacción por el Instituto Faber-Ludens y Licenciado en Publicidad y Propaganda. Consultor de Innovación e investigación en User Experience en el Instituto Faber-Ludens.

Renato Costa

renato.costa@faberludens.com.br

Estudiante de Maestría en Diseño y Educación por la UFPR. Especialista en Usabilidad y Licenciado en Diseño Industrial. Confundador del Instituto Faber-Ludens, actúa en desarrollo de interfaces gráficas en la Compañía Paranaense de Energía.

Drica Veloso

drica@estudiolivre.org

Especialista en Desing de Interacción por la PUC Minas y Licenciada en Comunicación. Consultora en las áreas de arte

digital, educación y nuevas tecnologías, cultura digital, innovación abierta, software libre, producción audiovisual e interactividad.

Karla da Cruz Costa
karlacruz@gmail.com

Especialista en Diseño de Interacción por el Instituto Faber-Ludens y graduada en Comunicación para Web. Actúa como coordinadora de User Experience en la agencia Midiaweb Interactive.

Pedro Marins
pedromarins@gmail.com

Estudiante de la Licenciatura en Diseño Industrial. Desing Digital por la PUCPR y técnico en Procesamiento de Datos. Desarrolla un proyecto de Iniciación Científica en Usabilidad con la colaboración del Instituto Faber-Ludens.

Rafael Giuliano
rgiuliano@apreciato.com.br

Formación multidisciplinar en Letras, Comunicación y Diseño de Interacción. Emprendedor e investigación, se dedica al desarrollo de personal. Es Intervencionista Appreciativo Senior, Tutor y Mediador Appreciativo.

Vinicius Chuves
vini.chuves@gmail.com

Especialista en Diseño de Interacción por el Instituto Faber-Ludens y graduado en Web Design. Actúa como diseñador web en la PUCPR.

Franco Fuchs
francofuchs@gmail.com

Licenciado en Comunicación Social por la UFPR. Periodista cultural, ya trabajó en los periódicos Correio da Bahia y Gazeta do Povo.

Gonçalo Ferraz
goncalo.ferraz@faberludens.com.br

Especialista en Marketing por la PUCPR con especialización por la UCSD y Licenciado en Diseño Industrial. Cofundador del Instituto Faber-Ludens, donde actúa como consultor y coordinador de la especialización en Diseño de Interacción.

Augusto Rückert

augustodiseño@gmail.com

Graduado en Diseño de Producto en la UFRGS. Actúa como diseñador web en la OpServices y es voluntario en el Grupo de Pacientes Artríticos de Porto Alegre.

Créditos de la traducción

Red Maniobras Colectivas en El Salvador: Es la suma de muchos colectivos de distinta índole pero con valores comunes: el fundamental, trabajar por una cultura de paz y beneficiar a la sociedad de la que hacen parte. La red se reúne mensualmente desde mayo de 2012 y de momento actúa en micro, los miembros de los colectivos apoyan al desarrollo de un proyecto específico de otro colectivo. La experiencia de traducción del Diseño Libre es el primer proyecto "nuevo" que trabajamos en común. Para este trabajo han colaborado personas de los colectivos:

Comunidad de Cultura y Comunicación Abierta de El Salvador: activistas de distintos perfiles profesionales que trabajan para dar acceso a la población a TIC's + Cultura y sensibilizar sobre la Cultura Libre. Su proyecto más ambicioso hasta la fecha es la creación del Capítulo Creative Commons en El Salvador: www.ccca.lacasatomada.org

Colectivo Urbano: es un grupo de carácter abierto, dirigido principalmente a artistas emergentes en busca de espacios para exponer/vender sus obras. urbanocolectivo.com

Helio Colectivo: Incursiona en muchas ramas creativas: Diseño Teatral, Diseño Artesanal, Diseño Gráfico, Diseño de Vestuario, Poesía y Literatura, Fotografía, Instalaciones, Murales, Ilustración, Audiovisuales, Diseño de Espacios y Performance. heliocc.com

La Casa Tomada - Centro Cultural de España en El Salvador: La Casa Tomada nace como un proyecto innovador de gestión cultural donde los artistas y el público amante de las artes en general desempeñarán un papel activo, en la que se pretende la participación e implicación del público en toda suerte de actividades culturales.

Centro Cultural de Brasil en El Salvador: Brasil permanecía

rodeado no sólo por una frontera territorial de inmensos espacios poco poblados, sino por otra frontera, la del idioma. Con ese propósito, el de integrar al país en el universo de los países hispanohablantes de la región, los centros e institutos fueron extendiéndose por toda América Latina y en ciudades como Washington, Madrid, Barcelona, Roma y Helsinki.

Sin contar con el acercamiento comercial, diplomático y académico, los alumnos latinoamericanos parecen acudir a las clases de portugués con una curiosidad espontánea que nace de la atracción que ejerce la propia cultura brasileña.
<http://www.ccbes.org.sv>

Fidel Armando Cañas, Licenciado en Comunicación Social. Profesor de portugués en el Centro Cultural de Brasil en El Salvador. Ha trabajado en proyectos de investigación social aplicada a las comunicaciones y en traducciones del español al portugués y viceversa

Paula Álvarez, España, 1982: Coordina el programa Sociedad del Conocimiento, Nuevas Tecnologías y Comunicación en el Centro Cultural de España en El Salvador. @ciudadana_alvar

Juliana Soto Galindo Es comunicadora social y trabaja como profesora de portugués en el Centro Cultural Brasil-El Salvador, Embajada de Brasil, desde 2004. Participó en proyectos de investigación social aplicada a las comunicaciones.

Sarbelio Henríquez, El Salvador, 1985, es diseñador gráfico, docente en la Universidad Salvadoreña Alberto Masferrer y artista visual. Fundador de Helio Colectivo. @heliocc

Isis Sol es salvadoreña-brasileña. Licenciada en Comunicación Social en la UCA y Profesora de portugués en el Centro Cultural de Brasil en El Salvador.

Emilio Velis, El Salvador, 1986 es ingeniero industrial, especialista en hardware libre, trabaja en el programa de voluntariado de la

ONG Habitat para la Humanidad. @dbsnp

Rhency Giovanni Flores Alfaro, El Salvador, 1988, escritor, estudiante de economía en la UCA, hace parte del Colectivo Urbano desde hace dos años y medio.
www.mitomaniaco.tumblr.com

Sofía Burgos: Estudiante de Economía en la UCA, entusiasta del software libre y graduada del Centro Cultural de Brasil en El Salvador. Participa en el programa de microcréditos de Techo El Salvador.

Daniel Palacios: Estudiante de Licenciatura de Ciencias de la Computación y graduado del Centro Cultural de Brasil en El Salvador

Agradecimientos:

David Ferrufino y Sofía por los refrigerios.

Evelyn del Pinal por el vinito y el agua.

Fátima Galindo de Soto, Directora del CCBS.

Fernando Fajardo, Director del CCESV.

Nery y Juan del CCESV.

Amber Rose por cedernos el papel picado,

Por último, a todo el equipo de Faber-Ludens y su apoyo.

*Objeción; dicen que soy un loco pero,
no señor, no hay nada patológico en mi interior,
el día que nací fue un día muy feliz.*

[Polly Class - Lupo]

Sobre el Instituto Faber-Ludens

El Instituto Faber-Ludens de Diseño de Interacción es una nueva entidad sin fines lucrativos que promueve el desarrollo del Diseño y de la Tecnología en Brasil a través de la integración entre mercado y academia desde 2007.

El Instituto está compuesto por un equipo multidisciplinar comprometido con la transformación de la sociedad en nivel nacional y global. Por tratarse de un área carente en investigación y graduación, y de alta demanda por la población brasileira, el Instituto tiene como enfoque las tecnologías de comunicación. Entendemos como tecnologías de comunicación todo artefacto utilizado para dar soporte a la interacción entre personas como teléfonos celulares, juegos, websites, software sociales, instalaciones artísticas, etc.

Preocupados en desarrollar metodologías de diseño adecuadas para la realidad brasileña, buscamos en nuestra cultura características que podrían generar innovación. Tres conceptos clave para nuestro modo de trabajo: jeitinho brasileiro (la forma de ser del brasileño), gambiarra (adaptación) y humor. Creemos que la capacidad del brasileño para adaptarse a situaciones adversas, de conseguir reír de la desgracia y formular soluciones improvisadas podrían ser, en lugar del estigma, innovación.

Para nosotros, la tecnología es un medio, no un fin. Queremos, con esta, imaginar una sociedad más justa y divertida, que ofrezca oportunidades para el desarrollo de los individuos y de los colectivos, sin discriminación.

Hacemos esto a través de cuatro procesos: a) observación de las relaciones sociales en una determinada situación; b) interpretación cultural; c) prototipos low-tech de nuevas tecnologías y d) publicación de todo conocimiento generado en los procesos anteriores. Este último tiene especial importancia, pues garantiza

que tenga impacto social aunque no sea implementado. A través de nuestro sitio web, miles de personas están aprendiendo sobre Diseño de Interacción con las descripciones de nuestros proyectos y la base de conocimiento que se forma a partir de ellos.

Los proyectos de investigación desarrollados Instituto Faber-Ludens utilizan la plataforma libre Drupal para su organización interna. La colaboración está abierta para cualquier interesado a través del website faberludens.com.br. Durante y después del proyecto, las discusiones quedan todas disponibles para consulta y licenciadas por Creative Commons. Eso significa que un visitante del website puede continuar el proyecto en otro contexto, copiando elementos o reproduciendo el propio proceso de desarrollo. Nominamos nuestro abordaje de Diseño Libre: un diseño que es libre para aprender, usar, copiar, transformar y subvertir. Creemos que diseño es el conocimiento clave para el desarrollo social para el siglo XXI y este conocimiento no puede ser restringiendo a académicos y profesionales especializados. El diseño debe ser libre para todo y todos.

Bookmarks

Presentamos una selección de links para profundizar en el tema

Arduino: arduino.cc

BigBlueButton: bigbluebutton.org

Booksprints: booksprints.net

BrOffice: broffice.org

Bug Labs: buglabs.net

Carbon FootPrint: carbonfootprint.com

Catarse: catarse.me

Chico Xavier: institutochicoxavier.org.br

Corais: corais.org

Creative Commons: creativecommons.org.br

Design for Download: drooglab.com/projects/events/design-for-download/

Design Livre: diseñolivre.faberludens.com.br

Designoteca: diseñooteca.com

Droog: droog.com

Drupal: drupal.org

Etherpad: etherpad.com

FabLab Amsterdam: fablab.waag.org

Facebook: facebook.com

Free Software Foundation: www.fsf.org

Frog Mob: frogmob.frogdesign.com

Google: google.com

Instituto Faber-Ludens: faberludens.com.br

iFixIt: ifixit.com

IKEA: ikea.com

Quirky: quirky.com

Let'sEvo: lets-evo.net

Nike ID: nikeid.nike.com

Office User Interface Blog: blogs.msdn.com/b/jensenh

Open Atrium: openatrium.com

Open Design Fundation: openesign.org

Open Design Now: openesignnow.org

Open Font Library: openfontlibrary.org

Open P2P design: openp2pdesign.org

OpenIDEO: openideo.com

Poesia Concreta: poesiaconcreta.com

Scribus: scribus.net

Twitter: twitter.com

(Un)limited Design Contest: unlimiteddesigncontest.org

Waag Society: waag.org

Wikileaks: wikileaks.org

Wikipedia: wikipedia.com

The Pomodoro Technique: pomodorotechnique.com

Bibliografia

Adriana Veloso Meireles. A inovação no Design de Interação: Design Livre para modelos sustentáveis (Trabajo final de curso) – Especialización en Design de Interacción, PUC Minas, Belo Horizonte, 2011.

Álvaro Vieira Pinto - O Conceito de Tecnologia. vol. 2 Rio de Janeiro: Contraponto, 2005.

António Machado. Cantares (poema).

Antônio Martiniano Fontoura. EdaDe – A educação de crianças e jovens através do design. 2002. 357 f. Tesis (Doctorado) – Programa de posgrado en Ingeniería de Producción – PPGEP, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2002.

Augusto dos Anjos. Eu e outras poesias. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

Caio Adorno Vassão. Arquitetura Livre – Complexidade, Metadesign e Ciência Nômade. Tesis (Doctorado) – Facultad de Arquitectura y Urbanismo, FAUUSP, Universidad de São Paulo, São Paulo, 2008.

David Freeman. Creating emotion in games: The craft and art of emotioneering. Indianapolis: New Riders, 2003.

Dick Raaijmakers. Method. Edición y traducción: Vincent W.J. van Gersen Oei. Amsterdam: Onomatopee, 2009.

Dijon de Moraes. Metaprojeto: o design do design. São Paulo: Blucher, 2010

Eduardo Agni. Uma proposta de Design Livre. In. Agni.art. Disponível em <<http://www.agni.art.br/uma-proposta-de-design-livre/>>

Eric S. Raymond. The Cathedral and the Bazaar: musings on Linuz and Open source by an Accidental revolutionary. Sebastopol: O'Reilly. 2001.

Frederick van Amstel. A Saga do Design Livre. In. Usabilidoido. 15 jun 2011. Disponível em <http://usabilidoido.com.br/a_saga_do_design_livre.html>

Frederick van Amstel. Open Design and Free Design are not the same. In. Fred van Amstel. 10 mai 2011. Disponível em <<http://fredvanamstel.com/blog/open-design-and-free-design-are-not-the-same>>

Frederick van Amstel. Pedagogia do Design Livre. In. Usabilidoido. 18 nov 2011. Disponível em <http://usabilidoido.com.br/pedagogia_do_design_livre.html>

Horst Rittel e Melvin Webber. Dilemmas in a General Theory of Planning. In. Policy Sciences, Vol. 4. Amsterdam: Elsevier Scientific Publishing Company, 1973; p.155-169.

Hugh Dubberly. How do you design? Dubberly Design Office, 2010

Jesús Martín-Barbero. Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia. Rio de Janeiro: Editora da UFRJ, 1997.

Joan Ernst van Aken. Valid knowledge for the professional design of large and complex diseño processes. Design Studies, v. 26, n. 4, p. 379-404, Jul. 2005.

Make Shift: a journal of hidden criativity, 1.ª edição, 2011.

Marshall McLuhan. Os Meios são as Massa-gens. São Paulo: Editoral Record, 1969.

Massimo Menichinelli. Why is Open Design Going Mainstream Now. In. Open P2P Design. Disponível em <<http://www.openp2pdesign.org/2011/open-design/open-design-is-going-mainstream-now-first-part/>>

Míriam Cristina Carlos Silva. Comunicação e Cultura Antropofágicas - mídia, corpo e

paisagem na erótico-poética oswaldiana. Porto Alegre: Sulina, Sorocaba: EDUNISO, 2007.

Otl Aicher. El mundo como proyecto. Barcelona: Gustavo Gili, 1994.

Paulo Freire. Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

Peter Troxler, Paulo Atkinson e Caroline Hummels. Open Design Now: Why Design Cannot Remain Exclusive. Amsterdam: BIS publishers, 2011.

Revista de Antropofagia. Reedición de la revista literaria. São Paulo: Círculo do Livro, 1975.

Rodrigo Freese Gonzatto. Design Livre: processo aberto, desenvolvimento liberto. In. Instituto Faber-Ludens. 15 jul 2009. Disponível em <<http://www.faberludens.com.br/pt-br/node/1755>>

Rodrigo Savazoni e Sergio Cohn (Org.). Cultura Digital.br. Rio de Janeiro: Beco do Azogue, 2009.

Umberto Eco. Obra Aberta. São Paulo: Editorial Perspectiva, 1968.

Victor Papanek. Design for the real world: human ecology and social change. London: Thames and Hudson, 1985.

What is free software? In. GNU Operating System. Disponível em <<http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.html>> Jesús Martín-Barbero. Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia. Rio de Janeiro: Editora da UFRJ, 1997.

Joan Ernst van Aken. Valid knowledge for the professional design of large and complex design processes. Design Studies, v. 26, n. 4, p. 379–404, Jul. 2005.

Make Shift: a journal of hidden creativity, 1.^a edição, 2011.

Marshall McLuhan. Os Meios são as Massa-gens. São Paulo: Editorial Record, 1969.

Massimo Menichinelli. Why is Open Design Going Mainstream Now. In. Open P2P Design. Disponible en <<http://www.openp2pdiseño.org/2011/open-diseño/open-diseño-is-going-mainstream-now-first-part/>>

Míriam Cristina Carlos Silva. Comunicação e Cultura Antropofágicas - mídia, corpo e paisagem na erótico-poética oswaldiana. Porto Alegre: Sulina, Sorocaba: EDUNISO, 2007.

Otl Aicher. El mundo como proyecto. Barcelona: Gustavo Gili, 1994.

Paulo Freire. Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

Peter Troxler, Paulo Atkinson e Caroline Hummels. Open Design Now: Why Design Cannot Remain Exclusive. Amsterdam: BIS publishers, 2011.

Revista de Antropofagia. Reedición de la revista literaria. São Paulo: Círculo do Livro, 1975.

Rodrigo Freese Gonzatto. Design Livre: processo aberto, desenvolvimento liberto. In. Instituto Faber-Ludens. 15 jul 2009. Disponible en <<http://www.faberludens.com.br/pt-br/node/1755>>

Rodrigo Savazoni e Sergio Cohn (Org.). Cultura Digital.br. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2009.

Umberto Eco. Obra Aberta. São Paulo: Editorial Perspectiva, 1968.

Victor Papanek. Design for the real world: human ecology and social change. London: Thames and Hudson, 1985.

What is free software? In. GNU Operating System. Disponible en <<http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.html>> Jesús Martín-Barbero. Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia. Rio de Janeiro: Editora da UFRJ, 1997.

Joan Ernst van Aken. Valid knowledge for the professional diseño of large and complex diseño processes. Design Studies, v. 26, n. 4, p. 379–404, Jul. 2005.

Make Shift: a journal of hidden criativity, 1.ª edição, 2011.

Marshall McLuhan. Os Meios são as Massa-gens. São Paulo: Editorial Record, 1969.

Massimo Menichinelli. Why is Open Design Going Mainstream Now. In. Open P2P Design. Disponible en <<http://www.openp2pdiseño.org/2011/open-diseño/open-diseño-is-going-mainstream-now-first-part/>>

Míriam Cristina Carlos Silva. Comunicação e Cultura Antropofágicas - mídia, corpo e paisagem na erótico-poética oswaldiana. Porto Alegre: Sulina, Sorocaba: EDUNISO, 2007.

Otl Aicher. El mundo como proyecto. Barcelona: Gustavo Gili, 1994.

Paulo Freire. Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

Peter Troxler, Paulo Atkinson e Caroline Hummels. Open Design Now: Why Design Cannot Remain Exclusive. Amsterdam: BIS publishers, 2011.

Revista de Antropofagia. Reedición de la revista literaria. São Paulo: Círculo do Livro, 1975.

Rodrigo Freese Gonzatto. Design Livre: processo aberto, desenvolvimento liberto. In. Instituto Faber-Ludens. 15 jul 2009. Disponible en <<http://www.faberludens.com.br/pt-br/node/1755>>

Rodrigo Savazoni e Sergio Cohn (Org.). Cultura Digital.br. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2009.

Umberto Eco. Obra Aberta. São Paulo: Editorial Perspectiva, 1968.

Victor Papanek. Design for the real world: human ecology and social change. London: Thames and Hudson, 1985.

What is free software? In. GNU Operating System. Disponible en

<<http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.html>>tín-Barbero. Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia. Rio de Janeiro: Editora da UFRJ, 1997.

Joan Ernst van Aken. Valid knowledge for the professional diseño of large and complex diseño processes. *Design Studies*, v. 26, n. 4, p. 379–404, Jul. 2005.

Make Shift: a journal of hidden criativity, 1.ª edición, 2011.

Marshall McLuhan. *Os Meios são as Massa-gens*. São Paulo: Editorial Record, 1969.

Massimo Menichinelli. Why is Open Design Going Mainstream Now. In. *Open P2P Design*. Disponible en <<http://www.openp2pdiseño.org/2011/open-diseño/open-diseño-is-going-mainstream-now-first-part/>>

Míriam Cristina Carlos Silva. *Comunicação e Cultura Antropofágicas - mídia, corpo e paisagem na erótico-poética oswaldiana*. Porto Alegre: Sulina, Sorocaba: EDUNISO, 2007.

Otl Aicher. *El mundo como proyecto*. Barcelona: Gustavo Gili, 1994.

Paulo Freire. *Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

Peter Troxler, Paulo Atkinson e Caroline Hummels. *Open Design Now: Why Design Cannot Remain Exclusive*. Amsterdam: BIS publishers, 2011.

Revista de Antropofagia. Reedición de la revista literaria. São Paulo: Círculo do Livro, 1975.

Rodrigo Freese Gonzatto. *Design Livre: processo aberto, desenvolvimento liberto*. In. Instituto Faber-Ludens. 15 jul 2009. Disponible en <<http://www.faberludens.com.br/pt-br/node/1755>>

Rodrigo Savazoni e Sergio Cohn (Org.). *Cultura Digital.br*. Rio de Janeiro: Beco do Azogue, 2009.

Umberto Eco. *Obra Aberta*. São Paulo: Editorial Perspectiva, 1968.

Victor Papanek. Design for the real world: human ecology and social change. London: Thames and Hudson, 1985.

What is free software? In. GNU Operating System. Disponível em <<http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.html>> Jesús Martín-Barbero. Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia. Rio de Janeiro: Editora da UFRJ, 1997.

Joan Ernst van Aken. Valid knowledge for the professional diseño of large and complex diseño processes. Design Studies, v. 26, n. 4, p. 379–404, Jul. 2005.

Make Shift: a journal of hidden criativity, 1.ª edición, 2011.

Marshall McLuhan. Os Meios são as Massa-gens. São Paulo: Editorial Record, 1969.

Massimo Menichinelli. Why is Open Design Going Mainstream Now. In. Open P2P Design. Disponível em <<http://www.openp2pdiseño.org/2011/open-diseño/open-diseño-is-going-mainstream-now-first-part/>>

Míriam Cristina Carlos Silva. Comunicação e Cultura Antropofágicas - mídia, corpo e paisagem na erótico-poética oswaldiana. Porto Alergre: Sulina, Sorocaba: EDUNISO, 2007.

Otl Aicher. El mundo como proyecto. Barcelona: Gustavo Gili, 1994.

Paulo Freire. Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

Peter Troxler, Paulo Atkinson e Caroline Hummels. Open Design Now: Why Design Cannot Remain Exclusive. Amsterdam: BIS publishers, 2011.

Revista de Antropofagia. Reedición de la revista literaria. São Paulo: Círculo do Livro, 1975.

Rodrigo Freese Gonzatto. Design Livre: processo aberto, desenvolvimento liberto. In. Instituto Faber-Ludens. 15 jul 2009. Disponível em <<http://www.faberludens.com.br/pt-br/node/1755>>

Rodrigo Savazoni e Sergio Cohn (Org.). Cultura Digital.br. Rio de Janeiro: Beco do Azogue, 2009.

Umberto Eco. Obra Aberta. São Paulo: Editorial Perspectiva, 1968.

Victor Papanek. Design for the real world: human ecology and social change. London: Thames and Hudson, 1985.

What is free software? In. GNU Operating System. Disponible en <<http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.html>>

¡El libro no se acaba aquí!

Este libro puede ser copiado, complementado, remixado y traducido cuantas veces la comunidad lo desee. Si querés hacer una contribución, entrá a corais.org/livro ¡y hacé tu propuesta!