



INTERNACIONAL

Alvaro Guillermo Guardia

ACADÉMICA

Roxana Garbarini | Mónica Farkas | Alejandra Mizrahi

INNOVACIÓN

Diana Rodríguez Barros

PRÁCTICA PROFESIONAL

Yukiko Uscanga - Emilia Velasco

RAP: SOCIEDAD Y CONSUMO

Facundo Abalo | M. Verónica Fourcade |

J. Manuel Pavón | Eviel Ramos

TESIS DE GRADO

Georgina Giannon

TESIS DE POSGRADO

Alan Neumarkt

**DISEÑO
INNOVACIÓN
SOCIEDAD**



EDITORIAL	03
MARÍA DE LAS MERCEDES FILPE	03
<hr/>	
INTERNACIONAL	04
Diseño y consumo. Una visión de futuro	
ALVARO GUILLERMO GUARDIA	04-16
<hr/>	
ACADÉMICA	17
Diseño en la ciudad	
ROXANA GARBARINI	17-26
Escrituras del diseño	
MÓNICA FARKAS	27-37
El textil como sistema de pensamiento	
ALEJANDRA MIZRAHI	38-45
<hr/>	
INNOVACIÓN	46
Cultura de multitudes en el posdigitalismo y los protagonistas de la generación <i>knowmad</i>	
DIANA RODRIGUEZ BARROS	46-55
<hr/>	
PRÁCTICA PROFESIONAL	56
La industria de la moda busca tener un cambio disruptivo	
Entrevista	
YUKIKO USCANGA	56-61
La conciencia como guía de las prácticas profesionales	
EMILIA VELASCO	62-68
<hr/>	
RAP	69
Sociedad y consumo	
FACUNDO ABALO MARÍA VERÓNICA FOURCADE JUAN MANUEL PAVÓN EVIEL RAMOS	69-72
<hr/>	
TESIS DE GRADO	73
La agenda como discurso visual	
GEORGINA GIANNON	73-79
<hr/>	
TESIS DE POSGRADO	80
Interpretar argentinidad. La conversión identitaria del IKA Torino	
ALAN NEUMARKT	80-94

DIS REVISTA DE DISEÑO
INNOVACIÓN SOCIEDAD
ISSN 2618-3935

Revista periódica de la UNNOBA dirigida a la comunidad académica y profesional de las diferentes ramas del diseño. Sus contenidos se vinculan con las problemáticas relativas a la sustentabilidad y la innovación social y apuntan a construir un espacio de discusión, divulgación y puesta en común de investigaciones, experiencias y producciones de diseño innovativo.

IDI - Instituto Diseño e Investigación
UNNOBA - Universidad Nacional
Noroeste Buenos Aires

 **idiunnoba**
 **idi_unnoba**
 **idi@unnoba.edu.ar**
 **idi.unnoba.edu.ar**

Todas las notas reflejan el punto de vista de sus autores, que no necesariamente coincide con el del editor quien no se hace responsable por sus dichos.

EDITA

CEDi
Centro de Edición y Diseño UNNOBA
- Sede Callao 289 3º piso, CP 1022
Tel 54 11 53531520
CABA, Argentina
- Sede Pergamino Monteagudo 2772,
CP 2700, Tel 54 2477 409500
Pergamino, prov. Bs. As.,
Argentina

Directora
Mg. María de las Mercedes Filpe
Editora
DCV Claudia Di Paola
Coordinador
DCV Cristian Rava
Coord. de contenido
Lic. María Florencia Longarzo
Maquetación
Ana Julia Fernández
Correctora de estilo
Trad. Mariángel Mauri

Impresión
Latingráfica
Rocamora 4161
Ciudad de Buenos Aires, Argentina
Tirada 250 ejemplares

 **revistadis**
 **revistadis@unnoba.edu.ar**
 **revistadis.unnoba.edu.ar**

AUTORIDADES UNNOBA

Rector
Dr. Guillermo R. Tamarit
Vicerrectora
Mg. Danya V. Tavela
Secretaria de Investigación, Desarrollo y Transferencia
Dra. Carolina Cristina
Directora del IDI
Mg. María de las Mercedes Filpe

Consejo Interno del IDI
Dra. María Del Valle Ledesma
DCV Florencia Elena Antonini
DCV María de las Mercedes Ortin
DCV Sara Guitelman

COMITÉ EDITORIAL

Mg. Alvaro Guillermo Guardia -
ESPM SP, Brasil
Mg. Sergio Peña Martínez - Isdi, Cuba
Dra. Rosita De Lisi - UdelaR, Uruguay
Mg. María de las Mercedes Filpe -
UNNOBA
Dra. María Del Valle Ledesma - UBA
Dra. Alejandra Mizrahi - UNT
Mg. Patricio Nadal - UNaM
Dr. Alan Neumark - UNMdP
DI María Sánchez - FOA
Prof. Daniel Wolkowicz - UBA

 **www.unnoba.edu.ar**

EDITORIAL

Con mucho esfuerzo lanzamos el #2 de la revista DIS, en el marco de una América Latina atravesada por tensiones geopolíticas que también son tensiones en el campo de la constitución de un sistema-mundo cultural, porque la estructura simbólica de una comunidad siempre ha tenido un papel relevante en la conformación del espacio socioeconómico. La necesaria reconstrucción de nuestro continente, centrada en la educación, la producción, la innovación, el trabajo, la soberanía y la inclusión, requiere de conversaciones y consensos, y quienes integramos la Universidad pública estamos involucrados en ello.

Con enfoques holísticos y multidisciplinarios, en este número destacamos voces internacionales, a través de Alvaro Guillermo Guardia (Brasil), una entrevista a Yukiko Uscanga (México-Japón) y un artículo de Mónica Farkas (Uruguay). En la sección Académica, los escritos de Rosana Garbarini (FADU-UBA) y Alejandra Mizrahi (UNT) nos dan un pantallazo de las prácticas e investigaciones que se desarrollan en el ámbito federal. En la sección Innovación, Diana Rodríguez Barros (UNMdP) indaga sobre el posdigitalismo. Además, inauguramos la sección rap y compartimos una tesis de posgrado y una de grado.

Afirmamos y sostenemos que el camino para una América Latina inserta en el mundo es siempre la democracia, la educación y el debate constructivo. Agradecemos a quienes colaboraron con este número, especialmente a la Universidad Nacional del Noroeste de la Provincia de Buenos Aires (UNNOBA), que contribuye para que este diálogo sea una realidad, asumiendo el compromiso con la educación pública, inclusiva y de calidad.

¡Nos seguimos escuchando!

Dra. Diana Rodriguez Barros

Cultura de multitudes en el posdigitalismo y los protagonistas de la generación *knowmad*



En entornos posdigitales, virtuales e interconectados, suceden acciones inéditas, próximas al concepto de Industria 4.0. Reconocemos que quienes mejor se adaptan a estos ecosistemas, especialmente en aquellos ambientes de trabajo cambiantes, en contextos de multitudes, serán personas que desarrollen nuevas habilidades y competencias, que se destaquen por una mentalidad asimilable a la del trabajador del conocimiento, los *knowmads*.

Aquí presentamos una caracterización de ellos, e identificamos su personalidad independiente, versátil, imaginativa; idónea para compartir experiencias y trabajos con prácticamente cualquier persona, en cualquier lugar y en cualquier momento; con capacidad de proponer modalidades alternativas para idear, generar y producir conocimiento, desplazarse en entornos fluidos, dar lugar a desarrollos creativos, imprimir innovación a sus prácticas y ser responsables de su formación. Concluimos inquiriendo, desde nuestros roles docentes, si actuamos como guías, facilitadores y agentes provocadores que aporten a desarrollar las habilidades y competencias *knowmad* necesarias para el desempeño en los complejos contextos contemporáneos.

PALABRAS CLAVES: CULTURA, MULTITUDES, POSDIGITALISMO, TRABAJADORES DEL CONOCIMIENTO, KNOWMADS



Em ambientes pós-digitais, virtuais e interligados, acontecem ações inéditas, próximas ao conceito de indústria 4.0. Reconhecemos que aqueles que melhor se adaptarem a esses ecossistemas, especialmente naqueles ambientes de trabalho que mudam, em contextos de multidão, serão pessoas que desenvolvem novas habilidades e competências, que se destacam por uma mentalidade parecida ao do trabalhador do conhecimento, os knowmads.

Aqui apresentamos uma caracterização deles, e identificamos sua personalidade independente, versátil e imaginativa; idônea para compartilhar experiências e trabalhos com qualquer um, em qualquer lugar, e qualquer momento; com a capacidade de propor modalidades alternativas para conceber, gerar e produzir conhecimento, movimentar-se em ambientes fluidos, dar origem a desenvolvimentos criativos, imprimir inovação para suas práticas e ser responsáveis de sua formação. Concluímos inquirindo, a partir de nossas funções como docentes, caso agirmos como guias, facilitadores e agentes provocantes que contribuem para o desenvolvimento das habilidades e competências knowmad necessárias para o desempenho nos complexos contextos contemporâneos.

PALABRAS CHAVES: CULTURA, MULTIDÃO, POSDIGITALISMO, TRABALHADORES DO CONHECIMENTO, KNOWMADS

Escenarios de la complejidad e interacción con multitudes en el posdigitalismo

En entornos posdigitales, de naturaleza virtual e interconectada a la web (Berry, 2015; Berry y Dieter, 2014), suceden acciones inéditas próximas al concepto amplio de Industria 4.0. Diversos autores han dado en llamarlo Cuarta Revolución Industrial, Industria Inteligente o Ciberindustria. Para Klaus Schwab (2016), desde este marco referencial se redefinen relaciones innovadoras entre sociedad, cultura y tecnología que traccionan procesos vinculados al diseño, la cocreación y la innovación; a la sustentabilidad, la producción, los modos de trabajo y modos de comercialización; a la comunicación y la difusión, entre otras características fuertes.

Observamos que se proponen modelos donde convergen e interaccionan tecnologías indispensables, tales como la internet de las cosas (*Industrial Internet of Things*) y los sistemas ciberfísicos; la cultura del hacedor (*Maker Culture*), el diseño de interfaces, la fabricación digital e impresión 3D; la arquitectura de la información y fuentes de datos (*Big Data*, *Data Mining* y *Data Analytics*); la inteligencia artificial (*Artificial Intelligence*); la robótica colaborativa (Cobot); la realidad virtual y realidad aumentada (*Virtual Reality & Augmented Reality*), entre otras.

Asimismo, como indican Cristóbal Cobo y John Moravec (2011), determinadas acciones y los ambientes participativos que las sustentan, los relacionan al concepto de inteligencia colectiva. Desde allí se estimulan hábitos colaborativos de creación y validación del conocimiento, en tanto que se habilitan ecosistemas cognitivos que facilitan intervenciones en ambientes igualitarios.

Por eso, ante los modos y prácticas socioculturales imperantes, pareciera que el empoderamiento de las comunidades de práctica y de educación, los cambios organizacionales y las nuevas modalidades productivas, junto con la posibilidad de generar acciones con tecnología digital interconectada a la web, facilitan y estimulan procesos creativos de inusitado alcance. Estos nos llevan a un escenario donde los grupos

Un *knowmad* posee una personalidad creativa, innovadora, imaginativa e idónea para compartir experiencias.

sociales caracterizados como multitud son capaces de provocar transformaciones, prácticas e innovaciones inéditas.

Siguiendo a Juan Freire (2013), compartimos el encuadre que sugiere sobre el colectivo “multitud” como concepto contrapuesto a “masa”. El autor plantea, por un lado, que “masa” es un concepto clave del modelo industrial en correspondencia con la segunda mitad del siglo XX. Se caracteriza, en términos estadísticos, por su promedio o tendencia central, como propiedad estadística de primer orden. Es receptora de un producto o servicio estandarizado y optimizado para el promedio. Puede descomponerse en subgrupos más pequeños. La tendencia central es la eficiencia y la calidad. No demuestra inteligencia singular, pues todos los elementos de la masa son idénticos y no aportan nueva información.

Por otro lado, Freire plantea que “multitud” es un concepto que responde al modelo postindustrial del siglo XXI, en que la eficiencia y calidad son solo requisitos en gran medida alcanzables mediante tecnología. El objetivo principal es generar innovación continua y disruptiva. Se caracteriza por su varianza, como propiedad estadística de segundo orden. Si es concebida como tal, no es segmentable, dado que pierde diversidad. Cada componente es diferente, aporta diversidad y genera capacidad de innovación. En este sentido, es inteligente desde la perspectiva singular.

El trabajador del conocimiento, la generación *knowmad*

En los entornos posdigitales, ¿qué transformaciones se están produciendo desde la perspectiva de la complejidad y la innovación? En particular, ¿cuáles son los cambios que se deberían llevar a cabo en la cultura emprendedora y productiva con relación a los perfiles profesionales más idóneos y acordes con tal panorama?

Los cambios complejos producidos en la sociedad posdigital han impregnado las diversas prácticas sociales y culturales. En particular, observamos como la apropiación tecnológica se ha integrado de un modo natural en las nuevas generaciones. También se ha excedido el valor meramente instrumental de los artefactos y aplicaciones. Según Douglas Adams (2002), los ecosistemas que contienen a las personas se conforman de manera básica de todo aquello que existe contemporáneamente a cada generación. Este fenómeno sucede hasta la mediana edad de manera sencilla. Entre los 15 a 35 años, puede constituirse en la tecnología a la que el individuo dedique toda o gran parte de su vida profesional. Pero si los cambios suceden luego de los 35 años, la actualización, conexión, adaptación y reproducción se torna complicada, en tanto el orden se altera, independientemente de renunciar a la adaptación y actualización continuas que suceden, y de manera obvia el devenir impone.

Más allá de tales rangos etarios, reconocemos en esta dirección nuevos roles, figuras y modalidades, así como nuevas competencias y habilidad desplegadas en correspondencia con los niveles de adaptación e integración a los ecosistemas vigentes. Asumimos, siguiendo al glosario OCDE ITE (OCDE, 2010), que “habilidad” es la capacidad de realizar tareas y solucionar problemas, mientras que una “competencia” es la capacidad de aplicar los resultados del aprendizaje en un determinado contexto, sea referido a educación, trabajo, desarrollo personal o profesional. Por lo tanto, una competencia no está limitada a elementos cognitivos (referidos al uso de la teoría, conceptos o conocimiento implícito), sino que remite a cuestiones funcionales (referidas a habilidades técnicas), atributos interpersonales referidos a habilidades sociales u organizativas) y valores éticos.

Según John Moravec (2008), quienes mejor se adaptan a estos nuevos ecosistemas, y en especial a los ambientes de trabajo cambiantes, serán aquellos que desarrollen nuevas habilidades y competencias, y que se destaquen por una mentalidad asimilable a la del trabajador del conocimiento, los *knowmads*. Este neologismo, que combina las palabras *know* (conocer) y *nomad* (nómada), tiene su razón de ser en la flexibilidad. Consecuentemente y de manera necesaria, deben recurrir a la innovación como una estrategia de supervivencia ante un estado de cambio constante. El autor los identifica como los artesanos del siglo XXI. Los reconoce, además, como los trabajadores del futuro, expresados y contenidos desde y en los contextos de las multitudes.

Moravec ha propuesto una serie de criterios inclusivos, no excluyentes y abiertos, que cualifican las habilidades y competencias de los *knowmads*. Priorizan una personalidad creativa, innovadora, colaborativa y motivada, sin limitaciones de edad; son capaces de crear sentido socialmente construido que no teme el fracaso; son buscadores de información y facilitadores para usos diversos de ella; son altamente inventivos, intuitivos y capaces de generar ideas originales; adaptables a diferentes contextos y entornos; son hábiles para plantear y resolver problemas desconocidos en contextos diferentes; dúctiles para recurrir a recursos diversos y resolver diferentes problemas; competentes para crear redes de conocimiento horizontales; son gestores de redes que pueden conectar y conectarse a personas, ideas y organizaciones; están atentos a los contextos y a la adaptabilidad de la información; son conscientes del valor de liberar el acceso a la información; decididos a compartir conocimientos y experiencias sin límites ni condicionantes geográficos; están resueltos a afrontar procesos de aprendizaje y autoaprendizaje permanente, tanto de carácter formal como informal; aptos para desaprender rápidamente, sumando nuevas ideas; alfabetizados digitalmente: comprenden cómo y por qué funcionan las tecnologías digitales; exploradores y experimentadores constantes con recursos y aplicaciones propias de entornos posdigitales.

En esta dirección, el autor precisa que un *knowmad* posee una personalidad creativa, innovadora, imaginativa e idónea para compartir

experiencias y trabajos con prácticamente cualquier persona, en cualquier lugar y en cualquier momento.

De tal forma, un *knowmad* resulta apreciado por su conocimiento, flexibilidad, capacidad de adaptación y anticipación, maleabilidad y plasticidad, condiciones que le otorgan méritos competitivos con respecto a otros trabajadores.

Tiene aptitudes para configurar y contextualizar ambientes de trabajo en cualquier momento, así como para formar e integrar redes abiertas. Tal condición le otorga considerable movilidad y generación de oportunidades.

Es así que los *knowmads* son de espíritu independiente, reinventan sus propias ocupaciones, que desarrollan próximas a sus intereses singulares. Raquel Rocca (2015) sostiene que un *knowmad* es un particular profesional versátil que formaliza alteraciones profundas con respecto al concepto de trabajo en las sociedades industriales. Independientemente de su rango jerárquico, incluye casi todos los otros perfiles laborales. Puede ser autónomo, *freelance*, emprendedor o

¿Cómo nos preocupa y ocupa crear sujetos creativos, capaces de aprovechar su imaginación y capacidad innovadora?

autoempleado. Se destaca por sus singulares competencias en cuanto a competencias lógicas (*soft-skill*, *e-skill*), interés, curiosidad, capacidad de aprendizaje, que exceden un tipo particular de régimen, vínculo y financiación de trabajo. Asimismo, es sumamente valorado por contextualizar sus conocimientos para generar un valor nuevo.

Para Cristóbal Cobo (2016), desde redes y dispositivos interconectados a la web, los *knowmads* son capaces de reutilizar, aprovechar y explotar las estructuras cognitivas generadas por otros, enriquecerlas y compartirlas. Tal disposición contribuye a profundizar y optimar la exploración y experimentación como rasgos destacados. Esta circunstancia no implica ausencia de identidad, sino que, por el contrario, la variabilidad creativa y la capacidad de hibridación que los

DIANA RODRIGUEZ BARROS

es arquitecta (UNMdP), especialista en Docencia Universitaria (UNMdP), magister en Educación Psicoinformática (UNLZ), doctora en Arquitectura (UBA). Se desempeña como profesora titular regular en Medios Digitales Aplicados a Arquitectura y el Diseño Industrial en las carreras de Diseño Industrial y de Arquitectura (FAUD-UNMdP). Es investigadora y directora de proyectos acreditados SCyT UNMdP sobre modelos virtuales, posdigitalismo, transmedialidad, diseño de interfaces y prácticas didácticas. Es autora de numerosos artículos académicos y ha participado y publicado trabajos en eventos y revistas nacionales e internacionales. Se desempeña como directora de becarios y tesis, y evaluadora externa de proyectos de investigación, revistas científicas y congresos. Participó como jurado en concursos y ha integrado comisiones asesoras nacionales e internacionales sobre proyecto, diseño y medios digitales. Es fundadora, y fue presidenta (1999-2000) y vicepresidenta (2011-2013) de la Sociedad Iberoamericana Gráfica Digital (SIGraDI) y premio Arturo Montagú (2006).

identifica facilitan liberar habilidades innovadoras en esta dirección. En la misma dirección, para Antoni Gutiérrez-Rubí y Juan Freire (2013), el *knowmad* no delega y concentra su formación solo en una determinada institución. Tiene la capacidad de crear y recrear en forma permanente sus propios entornos de capacitación, actualización y experimentación. En forma paralela, promueve las transformaciones de los escenarios de trabajo, donde la virtualidad y la movilidad son ejes estructurales y esenciales para generar ecosistemas de innovación. Asimismo, los entornos posdigitales, que resultan ser los entornos naturales para el desarrollo de los *knowmads*, disminuyen especificidades con respecto a ubicación y tareas a realizar.

En particular, las remezclas de espacios y de relaciones sociales están alterando no solo las formas de trabajo, sino también los procesos de aprendizaje, pues habilitan poder aprender, trabajar, jugar y compartir en prácticamente cualquier contexto. Sin embargo, aún pareciera que son relativamente escasas las posibilidades al respecto en los ambientes educativos.

Las tendencias, metaacciones, transformaciones y cambios multicausales de los *knowmads*

Kevin Kelly, en su libro *The inevitable* (2016), plantea una serie de tendencias amplias sobre aspectos de la sociedad posdigital. Estas involucran perfiles profesionales, tecnología, sistemas de producción, nuevos productos, preferencias de consumo, comportamientos y cambios culturales, entre otras. Están mediatizadas por una serie de metaacciones que dan lugar a transformaciones y cambios multicausales. En forma directa reflejan e impactan en la figura del *knowmad* y operan como desencadenantes de habilidades y competencias que los cualifican.

Metaacción vinculada al devenir, volverse otra cosa (*becoming*). Entiende que la ubicuidad y la dependencia a la web conforman un espacio conversacional constituido en rasgo fuerte que incluye. Reconoce que se participa de un permanente presente sin fin, donde coexisten simultánea y complementariamente las figura de lego y experto en cada individuo.

Metaacción vinculada al fluir (*flowing*). Retoma el concepto de vida líquida y cambio constante. En tanto todo es devenir, nada está concluido. Los procesos importan más que los resultados. Lo final es efímero y transitorio pues todo fluye. Este cambio abarca e incluye, nunca finaliza y se ha transformado en el eje de lo que sucede sin cesar.

Metaacción vinculada al acceder (*accessing*). Precisa que, frente al estado de mutación permanente, lo necesario e indispensable es asegurar la posibilidad de introducirse para iniciar el cambio. La metáfora de la "nube", que permite habitar, operar e interactuar en este tránsito. Tal pasaje se sostiene en tendencias vinculadas con el ingreso a la

desmaterialización, la descentralización, la ubicuidad, así como a las demandas en tiempo real propio de las plataformas y los reservorios de datos y aplicaciones.

Metaacción vinculada al preguntarse (*questioning*). Considera que la energía e inteligencia colectiva se retroalimentan indefinidamente. Ante cada resultado surgen nuevos caminos para explorar. En muchos casos puede arribarse a nuevos descubrimientos y recreaciones. De tal forma, el permanente preguntar, interpelar, cuestionar e interrogar colectivamente, así como plantear el problema, resulta más vigoroso y potente que las propias respuestas y soluciones.

Metaacción vinculada al rastrear (*tracking*). Identifica que en la web las posibilidades de reconocer, averiguar y escudriñar son inmensas. La contingencia de generar bases de datos, actualmente fragmentadas, sobre cuestiones de salud, comportamientos, preferencias y necesidades inmediatas, es inagotable. Sin embargo, este estado de metainformación en constante renovación y actualización también es sumamente invasor, de modo que se vuelve uno de los aspectos más lábiles, pues implica peligros y riesgos amparados en el anonimato, tal es el caso de la web profunda.

Metaacción vinculada al filtrado (*filtering*). Reconoce que toda plataforma, por desordenada y libre que se presente, o ineludiblemente en cuanto red poderosa, impone normas de interacción. En forma permanente se filtra tanto como se es filtrado y direccionado. Por esto, la posibilidad de operar como influencia destacada, al igual que como curador entre pares, genera espacios novedosos, no necesariamente asociados a la masa pero próximos al concepto de multitud.

Metaacción vinculada al compartir (*sharing*). Estima que, frente a la abundancia tecnológica, son rasgos destacados la colaboración y la cocreación a gran escala complementaria del consumo colaborativo de bienes y servicios. En particular, la posibilidad de compartir la propiedad de la coautoría se torna un rasgo notable. Sin embargo, existe un límite aún confuso que refiere a la imposibilidad de compartir la singularidad de los intangibles, así como de las experiencias originales y únicas.

Metaacción vinculada al remezclar (*remixing*). Plantea que se considera a la creatividad como una recreación, pues siempre existen referentes previos sobre los que intervenir. El desafío implica que, de tales operaciones, surjan hibridaciones originales que respondan a concepciones próximas a la idea de "procomún", y que orienten los abordajes hacia la sustentabilidad, la diversidad y la productividad. En particular, la cultura del hacedor, el pensamiento de diseño y la fabricación digital, entre otros recursos y metodologías, despliegan en esta dirección sus improntas renovadoras.

Metaacción vinculada al recomenzar, volver a empezar (*beginning*). Enuncia que, frente a la complejidad de la sociedad posdigital, se está en estado de permanente abordaje, construcción y reformulación. La multidimensionalidad de los diversos planos de interpretación y la escala de los fenómenos que se afrontan y suceden, exceden los abordajes monodisciplinarios y transitan diferentes niveles de realidad desde abordajes inter-, multi- y transdisciplinarios.

Metaacción vinculada al habitar en las interfaces (*screening*). Sostiene que vivir en y desde las pantallas implica dinámicas diferentes. Se impone una lógica diferente a la del texto impreso y la secuencialidad, cambian los criterios de estabilidad y validación, se alteran el principio y fin de la lectura, mutan los recursos monomediales tradicionales hacia la transmedialidad. También prevalecen la multitarea y el procesamiento paralelo. Por sobre todo, destaca la pregnancia de las imágenes ante la palabra, y el pensamiento se torna eminentemente visual.

Metaacción vinculada al interactuar (*interacting*). Anticipa la necesidad de generar nuevos modos de interacción con dispositivos, pantallas y aplicaciones. Están radicados en la posibilidad de relacionarse y accionar con las interfaces para garantizar el buen uso, compensar necesidades e intereses y conseguir intervenciones simples, eficaces, productivas y satisfactorias. Desde la singularidad de la biométrica, como identificación basada en el reconocimiento de las características físicas e intransferibles de las personas, involucra vinculaciones con los sentidos, el diseño de experiencias y la inmersión. Las tecnologías de realidad virtual y de realidad aumentada invaden las prácticas en este aspecto.

Metaacción vinculada al añadir conocimiento con inteligencia artificial al diseño (*cognifying*). Indica que el pensamiento artificial provoca situaciones inéditas próximas a la disrupción, incluso en niveles muy elementales. Tal situación retroalimenta la generación de más inteligencia artificial, a partir del análisis y organización de datos para optimizar algoritmos. En consecuencia, también nuevas ideas, dispositivos y aplicaciones.

Al respecto, Hugo Pardo Kuklinski (2016a, 2016b) ya anticipaba que tales metaacciones, puesto que denotan acciones, estados y también procesos de intangibles, proponen un desafiante abordaje pedagógico para analizar, cartografiar y refundar el futuro mediato de la sociedad posdigital.

A manera de conclusiones provisionarias y discusiones posibles

Reconocemos cómo los *knowmads* proponen modalidades alternativas de idear, generar y producir conocimiento; se desplazan en entornos fluidos; dan lugar a desarrollos de procesos creativos; imprimen innovación a sus prácticas; se hacen responsables de su formación y adhieren a conductas de autoaprendizaje y aprendizaje constante, tanto en ambientes formales como en difusos ambientes informales, individuales o colectivos.

¿Qué sucede si analizamos las orientaciones hacia donde traccionan las metaacciones?, ¿reconocemos las nuevas habilidades y competencias requeridas específicamente por los *knowmads*?, ¿somos conscientes de su relación con la educación dominante?

Entonces, es obvio que surgen interrogantes fuertes sobre ¿qué educamos?, ¿para qué educamos?, ¿cómo educamos?, ¿desde dónde educamos?

Profundizando los cuestionamientos, ¿cómo nos preocupa y ocupa crear sujetos creativos, capaces de aprovechar su imaginación y capacidad innovadora?, ¿traccionamos hacia la homogeneidad, la estandarización y la uniformidad desde modelos reproductores y endogámicos, o facilitamos el desarrollo de competencias y habilidades próximas a las figuras de los *knowmads*, dado que consideramos estimular originalidad, diversidad, flexibilidad y movilidad?, ¿favorecemos y damos lugar a las experiencias personalizadas de aprendizaje sucedidas desde espacios formales, no formales e intermedios en entornos posdigitales?, ¿trascendemos instituciones y currículos tradicionales?

En síntesis, posicionados desde los entornos posdigitales y desde nuestros roles docentes, ¿actuamos como guías y facilitadores, pero también como agentes provocadores, que contribuyan a desarrollar las habilidades y competencias *knowmad* necesarias para el desempeño en los complejos contextos contemporáneos?

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Adams, D. (2002) *The Salmon of Doubt: Hitchhiking the Galaxy One Last Time*. Nueva York: Harmony Books.
- Berry, D. (2014) *Critical Theory and the Digital*. Nueva York: Bloomsbury.
- Berry, D. y Dieter, M. (2015) *Post-digital Aesthetics: Art, Computation and Design*. Londres: Palgrave.
- Cobo, C. (2016) *La innovación pendiente. Reflexiones (y provocaciones) sobre educación, tecnología y conocimiento*. Montevideo: Colección Fundación Ceibal/Debate. Recuperado de <https://innovacionpendiente.com>
- Cobo, C. y Moravec, J. (2011) *Aprendizaje invisible. Hacia una nueva ecología de la educación*. Barcelona: Edicions Universitat de Barcelona. Recuperado de <https://www2.educationfutures.com/books/aprendizajeinvisible/download/AprendizajeInvisible.pdf>
- Freire, J. (14 de febrero de 2013) "Masas vs. multitudes ... de la estupidez a la inteligencia" [Entrada en el blog *nómada, blog de Juan Freire*]. Recuperado de <https://nomada.blogs.com/jfreire/economia/page/2/>
- Gutiérrez-Rubí, A. y Freire, J. (2013) *Manifiesto Crowd: La empresa y la inteligencia de las multitudes*. Madrid: Laboratorio de Tendencias LABO. Recuperado de https://www.gutierrez-rubi.es/wp-content/uploads/2013/03/manifiesto_crowd.pdf
- Kelly, K. (2016) *The inevitable. Understanding the 12 technological forces that will shape our future*. Nueva York: Viking.
- Moravec, J. (2008) "Knowmads in Society 3.0". *Education futures*. Recuperado de <https://www2.educationfutures.com/blog/2008/11/knowmads-in-society-30/>
- OCDE (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos) (2010) "Habilidades y competencias del siglo XXI para los aprendices del nuevo milenio en los países de la OCDE". *OCDE & ITE*. Madrid: Instituto Tecnologías Educativas. Recuperado de <http://www.ite.educacion.es/>
- Pardo Kuklinsky, H. (2016a) "Los 12 verbos inevitables del post-digitalismo (1)". *DGTL digitalismo.com*. Recuperado de <http://digitalismo.com/lo-inevitable-de-nuestra-cultura-post-digital-1/>
- Pardo Kuklinsky, H. (2016b) "Los 12 verbos inevitables del post-digitalismo (2)". *DGTL digitalismo.com*. Recuperado de <http://digitalismo.com/los-12-verbos-inevitables-del-post-digitalismo-2/>
- Roca, R. (2015) *Knowmads. Los trabajadores del futuro*. Madrid: Lid Editorial.
- Schwab, K. (2016) *La cuarta revolución industrial*. Barcelona: Penguin Random House Grupo Editorial España.

EDITA



✉ cedi@unnoba.edu.ar

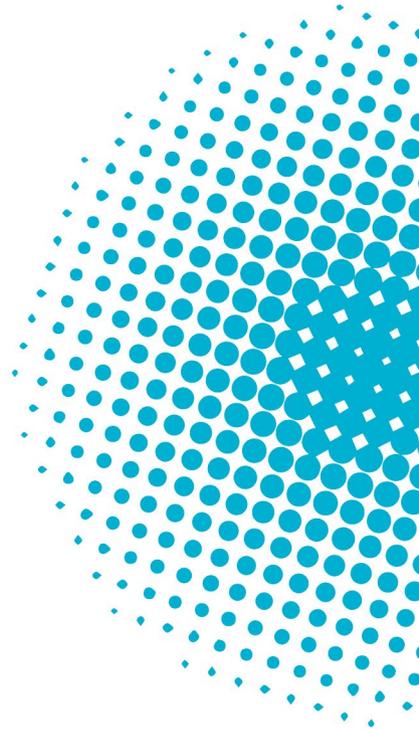
🌐 cedi.unnoba.edu.ar

100 años de la Bauhaus

Tipografía de tapa creada por Herbert Bayer, diseñador gráfico, fotógrafo, pintor y arquitecto austriaco.

En 1925 diseñó la fuente Universal, sans serif geométrica, de formas depuradas y en minúsculas exclusivamente.

Esta tipografía fue utilizada sobre la entrada del edificio de la Bauhaus en Dessau (1925-1932), obra de Walter Gropius y la más emblemática de entre sus escuelas.





EDITA



IDI Instituto
Diseño
Investigación

SECRETARÍA
DE INVESTIGACIÓN
DESARROLLO
Y TRANSFERENCIA

 **UNNOBA** UNIVERSIDAD NACIONAL
NOROESTE • BUENOS AIRES