



Pensamiento en Diseño y Bibliotecas Digitales

Offray Vladimir Luna-Cárdenas

MUTABIT | [HTTP://MUTABIT.COM](http://mutabit.com)

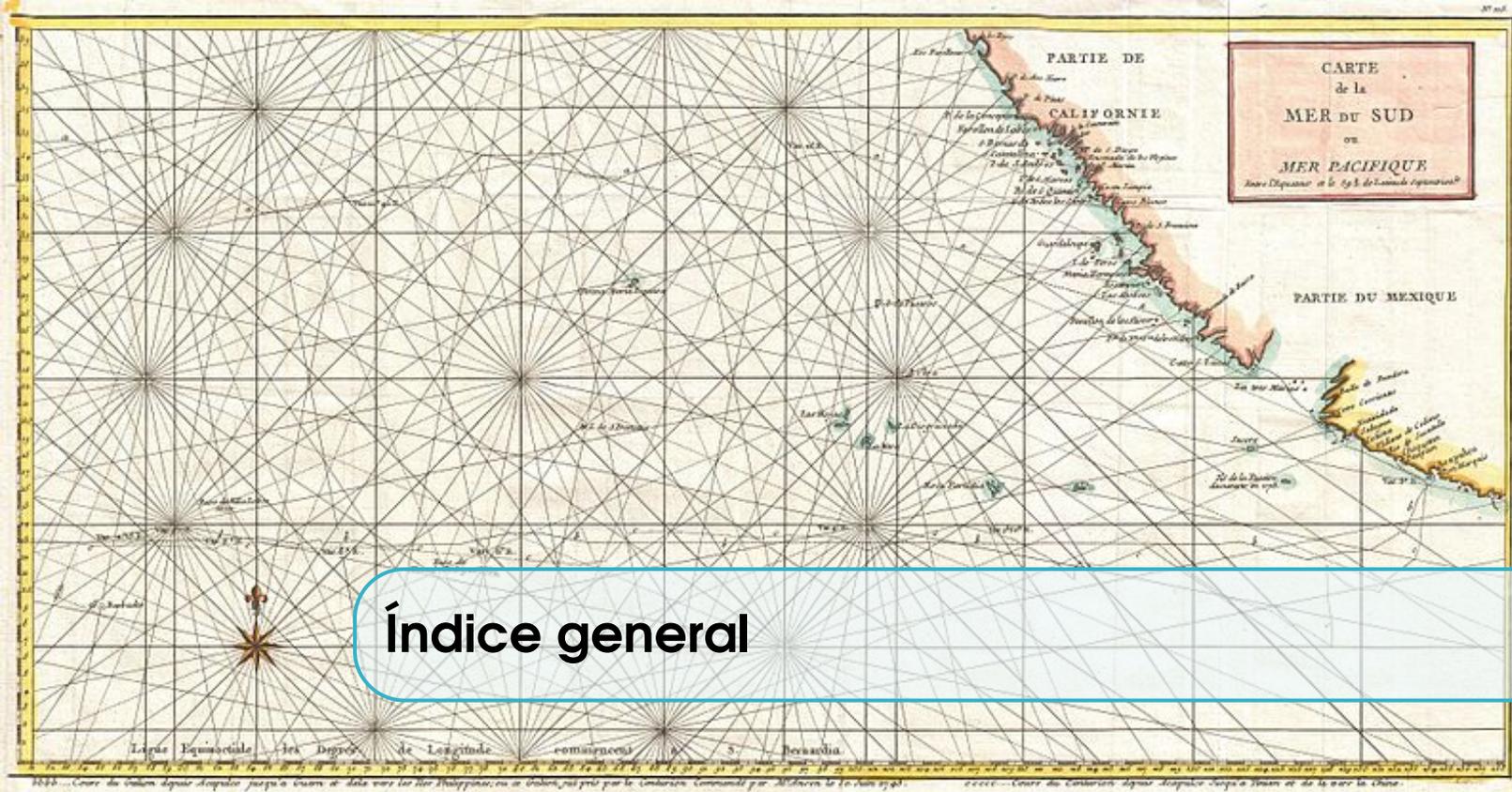
©2018 Offray Vladimir Luna Cárdenas.
Algunos derechos reservados.

Este documento y su código fuente pueden ser distribuidos, modificados y comercializados siempre y cuando se preserven dichas libertades sobre las copias y modificaciones, bajo los términos de la *Academic Free License 3.0* (AFL). Mayor información sobre la licencia y los derechos y restricciones que esta otorga en:

[https://tldrlegal.com/license/academic-free-license-3.0-\(afl\)#fulltext](https://tldrlegal.com/license/academic-free-license-3.0-(afl)#fulltext).

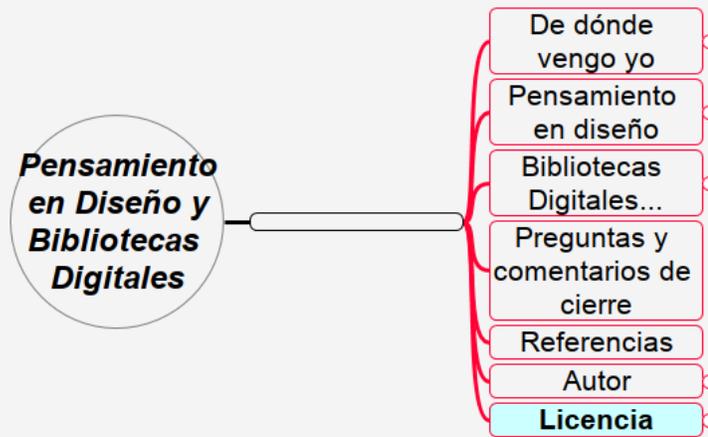
El repositorio de código fuente para esta presentación y otros materiales complementarios y relacionados está en: <https://is.gd/bidibog>

Primera versión, Enero 2018



Índice general

1	Presentación	4
2	De dónde vengo	6
3	Pensamiento en diseño	7
4	Bibliotecas Digitales	8
5	Cierre	11



1. Presentación

El comienzo de nuestra participación en el marco del proyecto de Biblioteca Digital de Bogotá se puede encontrar en mayor detalle en la entrada al blog "Posibles diálogos entre Biblioteca Digital y ciudadanías digitales en Bogotá", que invito a leer en el enlace <https://is.gd/hcZsew>.

El documento que el lector tiene en frente es su continuación y corresponde al soporte de una presentación (de aproximadamente 2 horas) que fui invitado a hacer en enero de 2018. Los requerimientos para éste documento eran que fuese de 5 páginas (o más) y estuviera acompañado de bibliografía. Como mis presentaciones son muy visuales y usualmente soportadas por mapas mentales, no tenía sentido que acá hiciera una larga narrativa textual de lo que diría durante esas dos horas. Así que, siguiendo las apuestas por artefactos de conocimiento mixtos o *transmedia*, propios de una biblioteca digital, este documento es complementario a dicha presentación, siendo una narración panorámica del mapa de ruta mostrado en ella. Pero sabemos que la narración no es el mapa y que el mapa no es el territorio. Por tanto, invito al lector a usar los enlaces ofrecidos en este archivo para que haga *click* en ellos, si lo está leyendo en un soporte digital (como PDF) o que los transcriba al navegador, si los está leyendo en un soporte analógico (papel). Los enlaces han sido adecuadamente acortados para facilitar dicha transcripción (salvo los de la bibliografía final, donde lo habitual es ofrecer enlaces completos). Por ejemplo, el *enlace donde se encuentra esta presentación y otro material complementario* es: <http://is.gd/bidibog>, que será de utilidad para encontrar los distintos soportes en toda su extensión, incluyendo el mapa en escala completa y en formatos descargables y editables.

A su vez, cada capítulo o sección principal tiene una cabecera altamente visual, correspondiente al trozo del mapa mental que se aborda en dicho capítulo y que es explicada con algo más de detalle en el texto del mismo. Por ejemplo, la imagen en la cabecera de este capítulo corresponde al mapa general de la charla y sus secciones principales, que es presentada al auditorio al inicio de la misma y se expande en la medida en que la presentación avanza. Cada una de ellas tiene su propio capítulo de detalle en este documento.

Este texto es, entonces, una breve carta de navegación para un viaje visual por un documento abierto y vivo, que continuará expandiéndose en el espacios analógicos, digitales y mixtos, como el *hackerspace* HACKBO (<http://hackbo.co/>), y los eventos que se dan en los mismos, como el

DATA WEEK (<http://mutabit.com/dataweek>). Y sabemos que las cartas de navegación y los mapas son vestigios de viajes pasados o derroteros para viajes futuros, es decir, son una invitación a navegar.

El puerto espera.

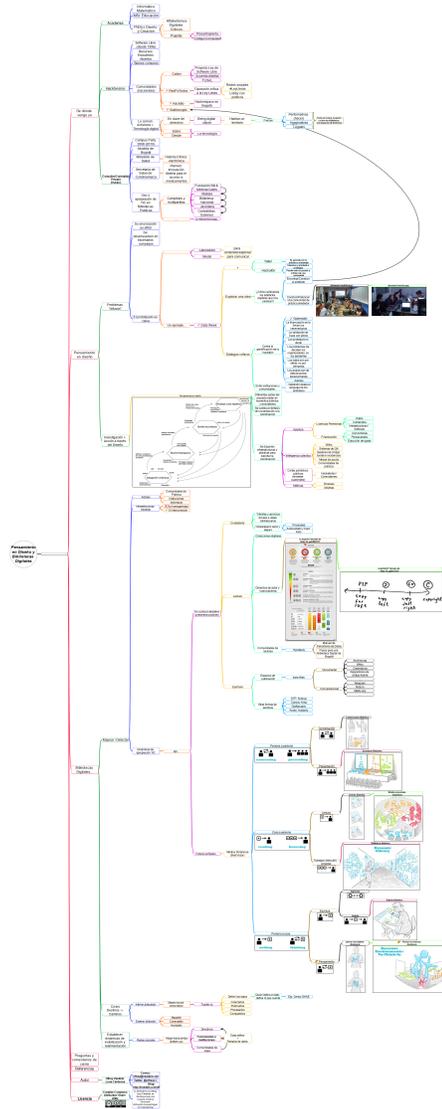


Figura 1.1: Mapa completo de la charla. Algunos detalles y sus referentes conceptuales serán mostrados y ampliados en este documento y desplegados en detalle en la charla.



Esta sección introduce al expositor y su lugar de enunciación. Para ello hace una mirada panorámica en su experiencia académica y como *hacktivista*, para detenerse luego en la labor profesional en el sector privado y público, específicamente en el proyecto de Uso y Apropiación de TIC para bibliotecas públicas, durante 2015, que fue financiado con dineros provenientes de la Fundación Bill y Melinda Gates. Partiendo de allí se establece cómo las TIC serán consideradas desde la perspectiva de empoderadoras de derechos y comunidades de práctica y también parte de proyectos complejos y multipartita, cuya ejecución es difícil y dónde en pensamiento diseño puede aportar mucho, particularmente desde las experiencias que ponen a dialogar los tres espacios: académico, *hacktivista* y de consultoría, con las lecciones aprendidas en ellos.

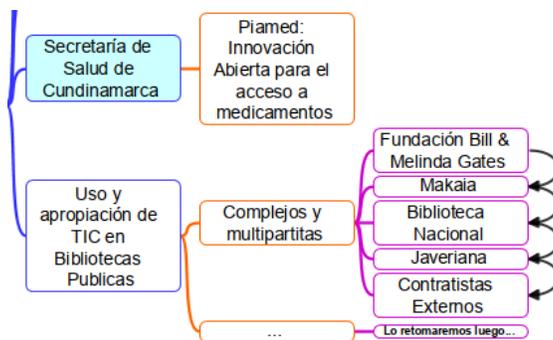
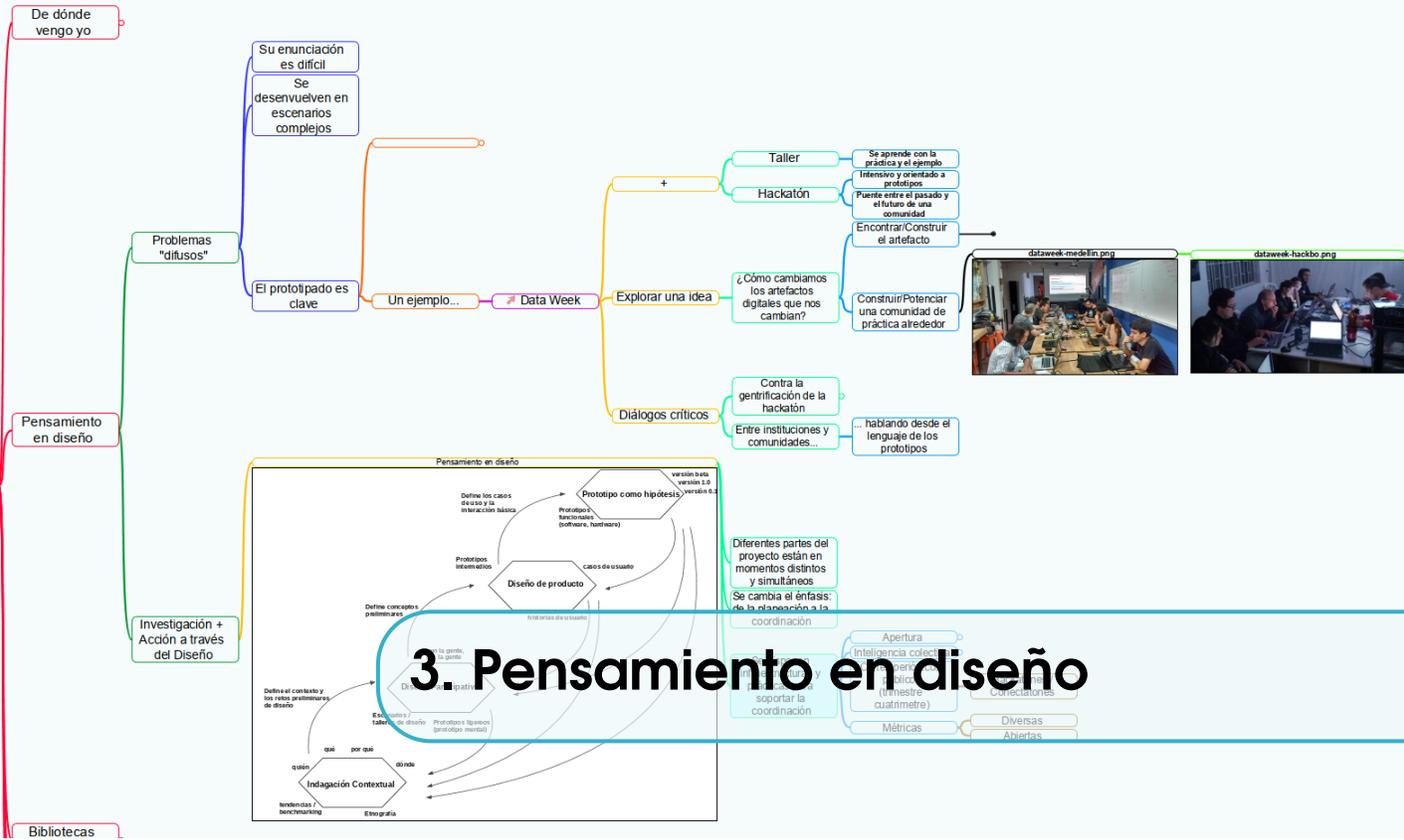


Figura 2.1: Detalle del proyecto de Uso y Apropiación de TIC en Bibliotecas Públicas.



En esta parte se profundiza sobre el pensamiento en diseño, cómo este aborda problemas difusos, cuya enunciación es difícil y se desenvuelven en escenarios complejos, lo cual hace puente con el cierre del tema anterior. Se habla de cómo los prototipos son claves para el pensamiento en diseño y se ofrece un ejemplo desde el DATA WEEK, en el marco de las *hackatones* críticas y la exploración de problemas difusos, lo cual puede ilustrar otro tipo de *hackatones* que se podrían hacer en el marco del proyecto de bibliotecas digitales.

De allí se pasa a mostrar la metodología de investigación acción a través del diseño de Teemu Leinonen, que permite ciclos de realimentación permanentes, propios para los proyectos complejos y se establece un conjunto de buenas prácticas y cambios de énfasis en los proyectos en los que lo hemos usado.

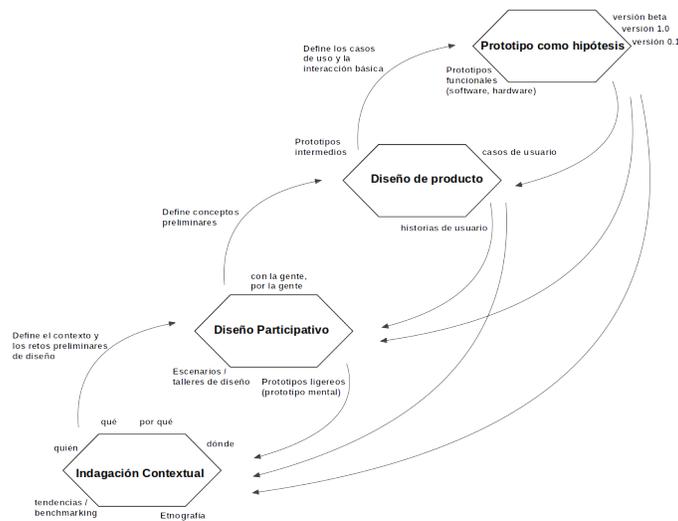
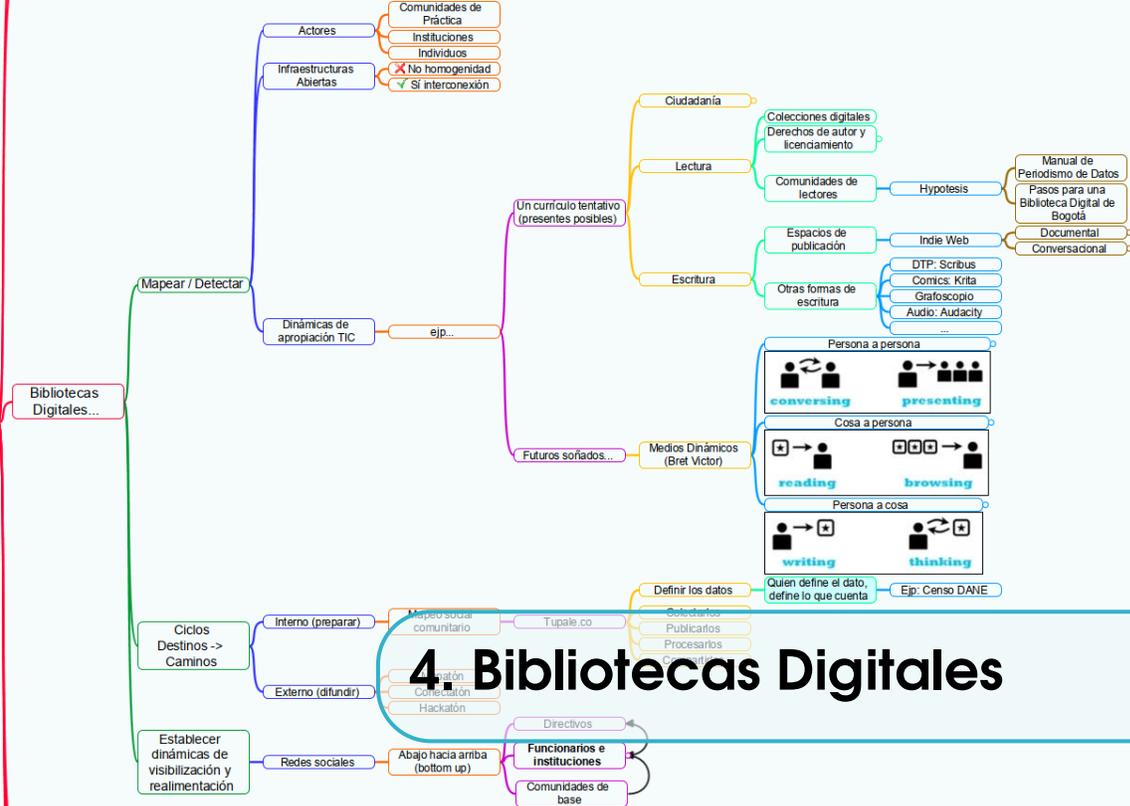


Figura 3.1: Detalle de la metodología de Pensamiento en Diseño de Teemu Leinonen.



Esta sección se aplican las metodologías de pensamiento en diseño, presentadas anteriormente, a un prototipo sugerido particular: una cartografía de actores, infraestructuras abiertas y dinámicas de apropiación TIC para la construcción y el fortalecimiento de las bibliotecas digitales. Sobre las dinámicas de apropiación TIC se mostrarán prototipos de currículos tentativos y un posible futuro soñado sobre dichas bibliotecas y transformaciones.

Para conectar el futuro deseado con los presentes actuales, se establecerán luego un conjunto de ciclos de realimentación que permiten llevar a cabo ese cartografía social comunitaria, mencionando una infraestructura específica para la misma, TÚPALE, (<http://tupale.co>) y las prácticas a su alrededor, que permiten la definición, recolección, publicación, procesamiento y republicación de los datos en dicha cartografía.

Se cierra la sección proponiendo un conjunto de dinámicas de realimentación y visibilización de lo ocurrido en el prototipo, a fin de potenciarlo.

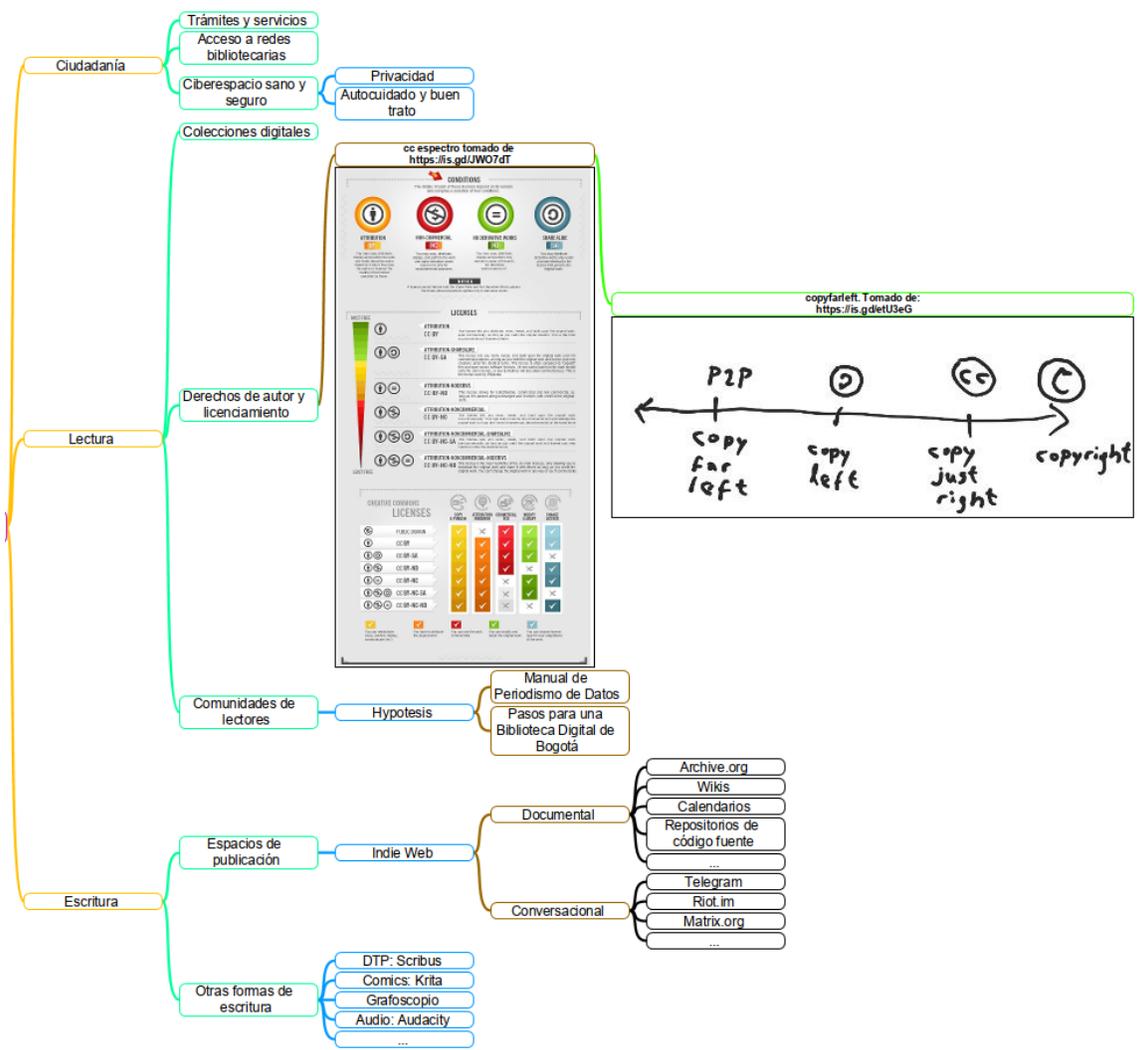


Figura 4.1: Detalle/Expansión sobre prácticas de apropiación TIC en una biblioteca digital.

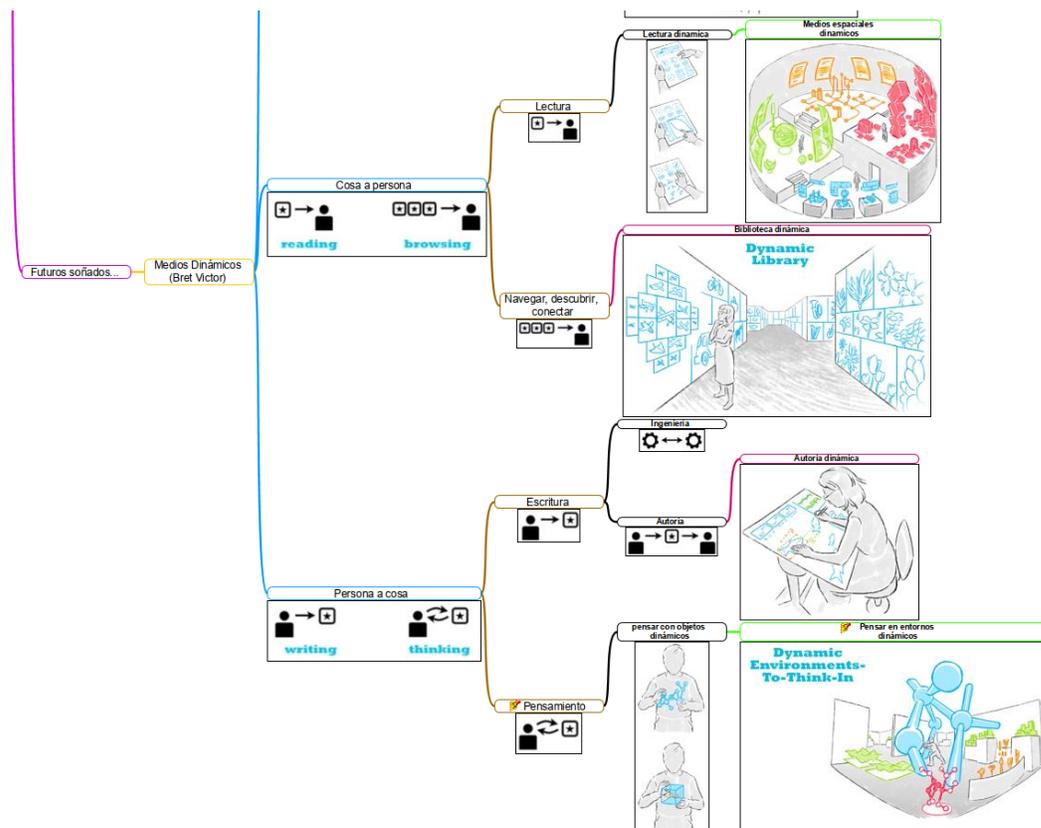


Figura 4.2: Detalle/Expansión sobre posibles futuros en una biblioteca digital.



5. Cierre

La parte final abre un espacio más amplio para comentarios y preguntas (aunque ellas también se pueden formular a lo largo de la presentación). Se espera que estas ayuden y sean un vínculo respecto a otras actividades relacionadas con esta charla, como mesas de trabajo y talleres.



Bibliografía

- [1] Teemu Leinonen y Eva Durall Gazulla. “Pensamiento de diseño y aprendizaje colaborativo”. Español. En: (ene. de 2014), págs. 107-116. ISSN: 1988-3293. URL: <http://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=42&articulo=42-2014-10> (visitado 21-10-2016).
- [2] Offray Vladimir Luna Cárdenas. *Data Week: Taller + Hackatón de visualización de datos*. 2015. URL: <http://mutabit.com/dataweek/> (visitado 29-08-2017).
- [3] Offray Vladimir Luna Luna Cárdenas. *Grafoscopio: A moldable tool for literate computing and reproducible research*. DOI: 10.21105/joss.00251. Oct. de 2017. URL: <http://joss.theoj.org> (visitado 10-01-2018).
- [4] Saikaly Fatina. “Approaches to design research: towards the designerly way.” En: 2005. URL: http://www.verhaag.net/ead06/fullpapers/ead06_id187_2.pdf.
- [5] Teemu Leinonen. *Software as Hypothesis: Research-Based Design Methodology*. 2008. URL: <http://www.slideshare.net/teemul/software-as-hypothesis-researchbased-design-methodology-presentation> (visitado 29-07-2015).
- [6] Bret Victor. *The Humane Representation of Thought*. Dic. de 2014. URL: <https://vimeo.com/115154289> (visitado 10-01-2018).