

TALLER: “El arte de la abducción”

El arte de la abducción

Profesor:

Román Alberto Esqueda Atayde

Sede: UAEM, Cuernavaca Morelos, Museo Universitario de Arte Indígena Contemporáneo

Fechas y horarios del Taller Presencial:

Viernes 1 de septiembre, de 16:00 a 21:00 hrs.

Sábado 2 de septiembre de 9:00 a 14:00 horas.

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

-Dialogar en torno al concepto de abducción para identificar las relaciones de éste con el tema de la creatividad en el diseño.

-Identificar las implicaciones educativas para el desarrollo del pensamiento abductivo en los estudiantes de diseño.

-Proponer estrategias didácticas para el abordaje de proyectos de diseño a partir de la primeridad, la segundidad y la terceridad.

ACTIVIDADES PREVIAS

Personas interesadas deberán contestar, previo al TALLER, las siguientes preguntas y enviarlas, a más tardar el lunes 28 de agosto, al siguiente correo:

ejecutivo@comaprod.com

Preguntas:

- ¿Qué es la creatividad para usted?
- ¿Quiénes son tres personajes de la historia a los cuales usted considera creativos y por qué?
- ¿Cuál es tu actividad más creativa en un día?
- ¿Cómo ayudas a tus estudiantes a desarrollar su creatividad?
- Da un ejemplo de diseño creativo y explica por qué lo consideras así.
- Si conoces la palabra abducción, ¿puedes definir a qué se refiere?

Temario y actividades de taller, 31 de agosto y 1 de septiembre 2023.

I. La Abducción, generalidades.

Ejercicio de Taller: experimentando las categorías en primera persona.

II. Modos de Abducción en Peirce.

Ejercicio de Taller: maravillarse como condición para el trabajo abductivo.

III. La abducción científica (generación de hipótesis creativas en Charles Darwin)

Ejercicio de Taller: La estrategia abductiva: conocer la regla en el diseño/ contrastarla con la experiencia ante la Inteligencia Artificial/ ¿Rediseñar el Diseño?

IV. Leonardo da Vinci: modelo de diseñador abductivo o ¿Cómo formar diseñadores?

Discusión grupal.

V. Herramientas para formar diseñadores abductivos, a partir del OTRO.

V.1. Marcos Cognitivos (casos de diseño)

V.2. Poética de la experiencia: las metáforas cognitivas (casos de diseño)

V.3. Las imágenes esquema (casos de diseño)

VI. Conclusiones: la educación del diseñador en la época de la inferencia abductiva: más allá del hacer.

Ejercicio de taller: rediseñar al diseño.

BIBLIOGRAFÍA SUGERIDA:

<https://diseno.cua.uam.mx/trayectoria.html#investigacionDocencia>

Boletín BILD #1 El pensamiento de Diseño. Véase en:

<https://diseno.cua.uam.mx/trayectoria.html#investigacionDocencia> file:///C:/Users/usuario/Downloads/BILD%20Dise%C3%B1o%20(8).pdf pp. 3-7

Esqueda Román. *Diseño: el generador de semiosis. Ensayos a partir de la retórica, la abducción y las ciencias cognitivas.* México, Ars Optika, 2022.

Puede adquirirse en: <https://www.arsoptikaeditores.com.mx/el-diseno-generador-de-semiosis>

Inscripciones y Costos:

Costo: \$1,500.00 más IVA

Hacer el depósito a la cuenta de:

Consejo Mexicano para la Acreditación de Programas de Diseño A.C. número 7826611 sucursal 7000 de Banamex, Clabe Interbancaria 002180700078266117.

Mandar una copia de la ficha de depósito o de la transferencia bancaria al correo ejecutivo@comaprod.com con la siguiente información:

- a) Nombre completo del asistente el curso (ese mismo nombre se pondrá en su constancia de participación).
- b) Grado académico.
- c) Área de especialidad (gráfico, industrial, textil, animación, etc.)
- d) Universidad de procedencia.
- e) Teléfonos.
- f) Constancia de situación fiscal

