

Make México chingón again
Diario de un diseñador italiano **hallo hallo, welcome :)**

Marco Lampugnani ^_^

me

1981. Trained as an ~~architect~~ what I mainly do today is building relational processes with communities, online/offline. I work with public sector companies, spontaneous communities.

WHOAMI?

www.facebook.com/mlampu

instagram: @mlampu

twitter: @mlampu

mail: mlampu@itesm.mx

1981. Trained as an architect what I mainly do today is building relational processes with communities, online/offline. I work with public sector companies, spontaneous communities.

WHOAMI?

I founded snark - space making and I've been part of many major recent public and cultural processes in Italy and worldwide.



www.facebook.com/mlampu

instagram: @mlampu

twitter: @mlampu

mail: mlampu@itesm.mx

1981. Trained as an ~~architect~~ what I mainly do today is building relational processes with communities, online/offline. I work with public sector, companies, spontaneous communities.

WHOAMI?

I founded snark - space making and I've been part of many major recent public and cultural processes in Italy and worldwide.

[Interstellar Raccoons](#) is the platform/brand/network I now belong to.

www.facebook.com/mlampu

instagram: @mlampu

twitter: @mlampu

mail: mlampu@itesm.mx

1981. Trained as an architect what I mainly do today is building relational processes with communities, online/offline. I work with public sector companies, spontaneous communities.

WHOAMI?

I founded snark - space making and I've been part of many major recent public and cultural processes in Italy and worldwide.

Interstellar Raccoons is the platform/brand/network I now belong to.

I'm also designing learning environments for higher educational institutions like www.relatiionaldesign.it, Politecnico di Milano and ITESM.

www.facebook.com/mlampu

instagram: @mlampu

twitter: @mlampu

mail: mlampu@itesm.mx

1981. Trained as an architect what I mainly do today is building relational processes with communities, online/offline. I work with public sector companies, spontaneous communities.

WHOAMI?

I founded snark - space making and I've been part of many major recent public and cultural processes in Italy and worldwide.

Interstellar Raccoons is the platform/brand/network I now belong to.

I'm also designing learning environments for higher educational institutions like www.relationaldesign.it, Politecnico di Milano and ITESM.

Among my interests is the relationship between design and entrepreneurship which I investigates both desk and hands on as a startupper with cyrcolo (P2P cycling community) and as mentor.

www.relationaldesign.it / mlampu

instagram: @mlampu

twitter: @mlampu

mail: mlampu@itesm.mx

Google me!

mentor

few things I'm thinking about recently...



Tecnológico
de Monterrey

La ciudad como taller

Diseñando
el futuro

Marco
Lampugnani

Escuela de
Arquitectura +
Diseño Industrial

Tec de Monterrey
Campus León
MX

03 Mar
h 19:00

Auditorio principal
TEC Monterrey
Campus León

2016

Emerge Mx
001

Problemas
de la frontera sur
de México

MAR 2014

MEMORIAS DE PRIMERA MANO DE UN ITALIANO
RECIÉN MUDADO A MÉXICO.

MARCO LAMPUGNANI

03/ENE/2016 - CDMX - Primer contacto

Y aquí estoy. Mi primer contacto con México, primera vez en toda la vida. Empezó como profesor extranjero invitado en el ITESM Campus León con clases de diseño y arquitectura. ¿Quién soy? Ful entrenado como arquitecto, pero lo que más hago hoy es construir procesos relacionales con comunidades, pueden ser online y offline. Trabajo con el sector público y privado, además de comunidades espontáneas.

08/FEB/2016 - León - Conflicto

Final de mi primer sesión de clase en Tec.

Marco: "Ok, esta es la tarea para la siguiente clase: bajar Tinder, conseguir una cita, ir a la cita y generar un diario que documente la experiencia desde diversos puntos de vista: antropológico, sociológico y desde el *service design*."

Clase: "..."

Fui reportado al Dir. de Campus.

08/FEB/2016 - Yuriria - Similitudes México-Italia

Es indudable que México tiene, potencialmente, todos los elementos para ser la próxima superpotencia global: un nivel de riqueza que no se conoce en Europa desde hace décadas aunque sorprendentemente polarizada, un patrimonio material e inmaterial con pocos competidores en el mundo, gente increíble, recursos, etc.

Es indudable también que aparentemente comparte con Italia esa imposibilidad de salir de la situación de estancamiento en la que están atascadas ambas naciones. Curiosamente, esa imposibilidad muy simple: no es que sea completamente imposible, es que tan sólo sus habitantes no le prestan mucha atención.

Es algo que llevo discutiendo con amigos en conversaciones casuales durante algo de tiempo. ¿Es mejor vivir en un país donde la corrupción es vergonzosamente pública o en uno finalmente honesto? No lo sé, pero esa polaridad es la que lo vuelve atractivo.

17/AGO/2014 - Rotterdam - ¿Qué es diseño?

Muchas veces me preguntan "¿Qué hace un diseñador?" Dando una taxonomía como respuesta: objetos, casas, servicios, etc.

Nunca estuve más lejos de esta definición en toda mi vida.

Ya no me convence: ¿Qué sería de mí entonces que en mi vida he podido diseñar de todo? "De la cuchara a la ciudad" como decían en los 20's (Muthesius) o el "everything is architecture" (Hollein). Mi respuesta hoy es: un diseñador produce valor.

Un valor compuesto y totalmente medible: económico, social, cultural, ambiental, etc. Es un valor que va más allá del valor de mercado de las cosas en el sentido más estricto. Es el valor añadido a los bienes y a los servicios.

Se trata de un valor que queda incorporado en cosas, objetos, productos, servicios, edificios, etc. Es fundamental entender la relación invertida entre valor y output. Este tipo de relación invertida es lo que califica al designer hoy: el diseño es la búsqueda de valor que llega a dar forma a un output, no al revés. La situación contraria genera una condición de alienación (sí, en sentido marxista) del designer: se cumple en la repetición acrítica de una metodología que nada tiene de diferente de la alienación fordista. De cierta forma, la religión global del *design thinking* tiene algo de culpa en esto.

13/MAY/2016 - León - Trojan

De forma muy inesperada me han pedido tomar la Dirección de la Lic. en Diseño Industrial en el ITESM Campus León. Es inesperado por muchas razones: llevo apenas cinco meses aquí y me quedan uno o dos semestres más como profesor extranjero invitado. No lo veía venir. Debo disminuir mi nivel de ignorancia en el tópico.

24/SEP/2016 - GDL - Pensar diseño

Pensar diseño implica contemplar un área importantísima: la educación. Personalmente veo la educación como la disciplina que moldea los ambientes de aprendizaje, que son entornos relacionales totalmente inmersivos, basados en comunidad, en los que distintos grupos de individuos deben dar forma a su propia experiencia de aprendizaje.

Estos ambientes pueden ser físicos o virtuales y depender de infinidad de

herramientas. En este sentido el profesor cambia: ya no es la transmisión frontal de conocimiento sino adquirir habilidades cercanas a un facilitador y gestor de comunidades.

El trabajo del coordinador de ambientes es darle forma a la gente involucrada, el espacio, los recursos y los objetivos. Es a los entornos de aprendizaje más horizontales que los saldrían de las clases convencionales. Pero se enfatizar mediante el aprendizaje bilateral (peer to peer) que en condiciones donde el aprendizaje mutuo beneficie al aprendizaje colectivo y contribuya al grupo de trabajo adecuadamente.

Nos esforzamos mucho por balancear el trabajo individual para encontrar los momentos en donde los individuos se movieron juntos o colaboraron para desarrollar las cosas importantes.

En términos de visión, la evolución de la cultura de México. En algunos casos se generaría desde cero "evolucionar" me refiere al enfoque productivo/industrial centrado en ver el diseñador como generador de valor, primero mediante muchos agentes más importante añadir que. Además, esto lo vuelve más inteligente en términos mercantiles, pues se forman nuevos nichos en los que podemos establecer nuestra oferta.

Crítico - Crítico
Lorenzo Canales

El pensar y el hacer
Adrián Navarro

Fecha de caducidad
Imanol Rodríguez

Los Provocadores
Diana Cuevas

Sobre diseño,
frivolidades, mexicanismos y otras cosas
Almahim Lizán

El abismo entre el día
y el diseñador
Luis Cárdenas

Formar una opinión
José de la O

Diseño y discriminación
Andrés Burgoño y Estefanía Acosta

Cómo diseñar te aleja
del diseño
Elizabeth Gómez

Memorias de primera
mano de un italiano
recién mudado a México
Marco Lampugnani



in the end

more than an economical problem, it is an
ECOLOGICAL one:

which is designer's role in society?
how does it fosters change?

(as it shoould do as nowadays role of D is to create value)

respuesta: 1

créa valor

#nevicata14

inversión: 200.000 €

curated services: + 200.000 €

donaciones: 50.000 €

impates externos: quiosco +200%

de tema crítico a total consenso (90%)

la plaza se queda peatonal

define el benchmark para políticas urbanas de espacio público bien común y welfare urbano

#nevicata14 se desmonta y remonta en un barrio periferico

visitantes: + 1.500.000

web reach: + 1.000.000

participantes: + 1000



LOWaste for Action

inversión: 300.000 €

empresas desarrolladas: 6

empresas activas después de 3 años: 5

residuos tratados: 100 T/año

valor producido: 7.7 M €

empleo generado: 50+



respuesta 2:

diseña/activa

intermediarios

social innovation

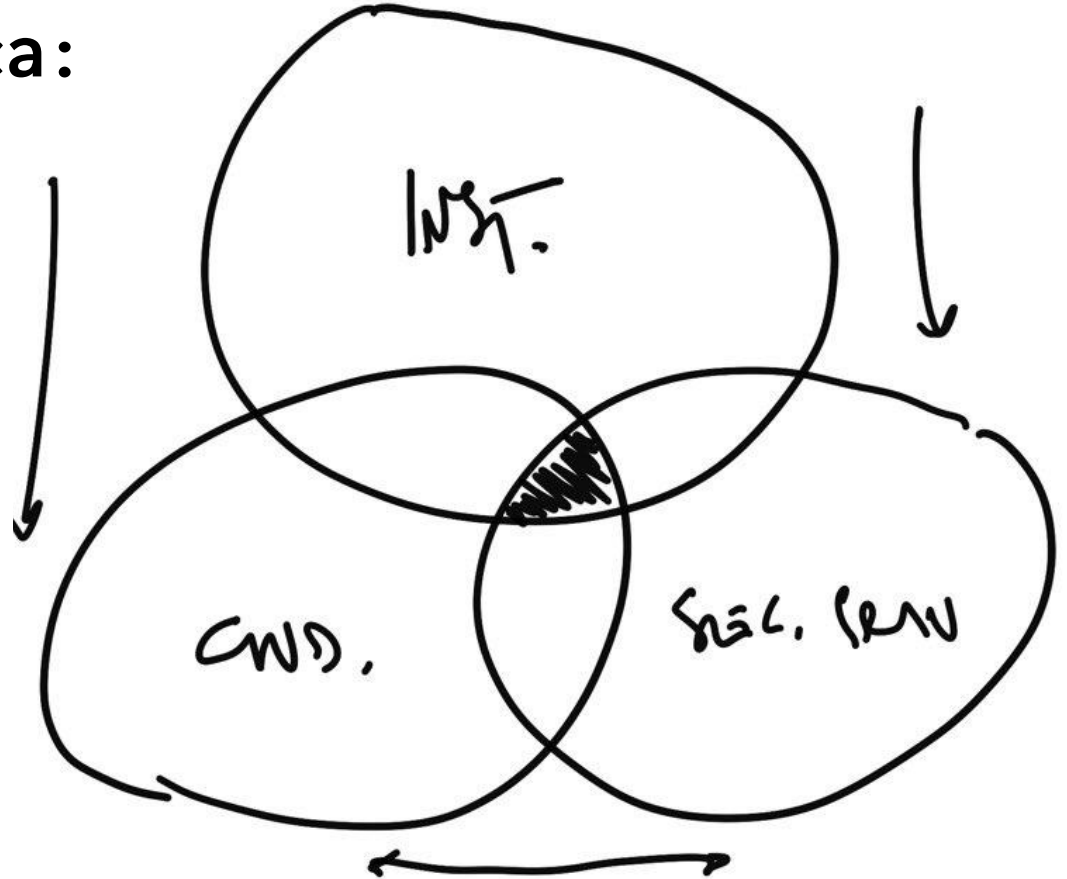
Social innovation

Innovación social

short RECAP

La esfera pública: (habermas)

- Instituciones
- Privados
- Ciudadanos

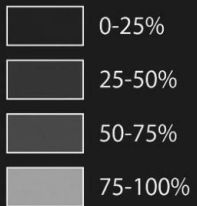


CONCEPT #1

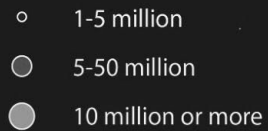
the urban age



Percentage Urban



City Population



CONCEPT #2

the network society




Iowa Caucus



CONCEPT #3

futuro=performance

A black and white portrait of William Gibson, an older man with glasses, looking directly at the camera. The background is dark.

“the future is already here,
it’s just not evenly distributed”

William Gibson

Quote of the day

CONCEPT #4

crisis



“An economy for the 99%”

Oxfam

Capitalist clientelism?



Every year it is the same story: in early January, **Oxfam releases a report stating that a handful of people are, collectively, as wealthy as the planet's poorest 50 per cent.** Only the number of this gilded elite changes. In 2010 it was the richest 388 who possessed the same as all those benighted billions at the bottom. By last year that had fallen to 80. Now, Oxfam informs us with appalled incredulity, the figure is 62.

One may ask why the charity, which is committed to reducing poverty, is so interested in billionaires. Surely it is the fate of those living on next to nothing that it should be concerned with, not playboys with fleets of superyachts and private jets. Unfortunately, that would present a problem: for when Oxfam concentrates on statistics not politics, it concedes that "extreme poverty has halved in just 15 years".

The reality is that Oxfam is not campaigning against poverty any more. It is campaigning against wealth, as if the global economy were a zero sum game, with a finite amount of cash to be divided among the citizens of the Earth. Yet that is patently not true. **Capitalism generates wealth. Currently its fruits are lifting people out of extreme poverty at unprecedented rates.** To everybody but Oxfam, this represents extremely good news. The charity, however, gives the impression that it would be happier if everyone were poorer, as long as we were all equally poor.



More From The Web

Barnebys.co.uk

All Auctions In One Place

CONCEPT #5

alternativas

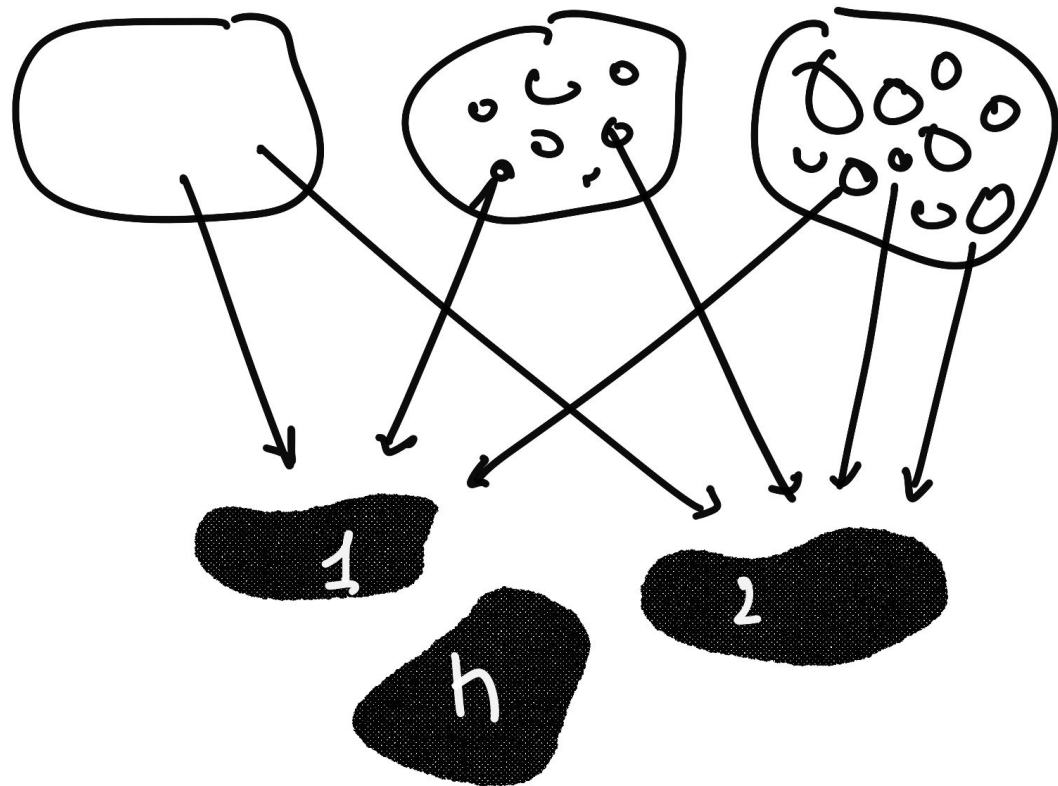


CONCEPT #6

the design age.

“Innovación social es la institucionalización de las relaciones (antes) informales entre actores para la generación de valor en la sociedad persiguiendo el bien común y el crecimiento del bienestar.”

Reingenierizar la esfera pública (@mlampu):



Welcome to utopia

A black and white close-up photograph of Richard Buckminster Fuller. He is wearing glasses and a patterned sweater over a collared shirt. His hands are raised, with fingers spread, framing his face. The background is dark.

Quote of the day

“the best way to predict the future
is to design it”

Richard Buckminster Fuller

PÚBLICO:

Perseguir el bien común

Organizar/implementar la visión global

**Garantizar la sustentabilidad de los
procesos (NO “homo homini lupus”)**

Empoderar lo local

PRIVADOS/CIUDADANÍA:

Desear

Perseguir el bien individual

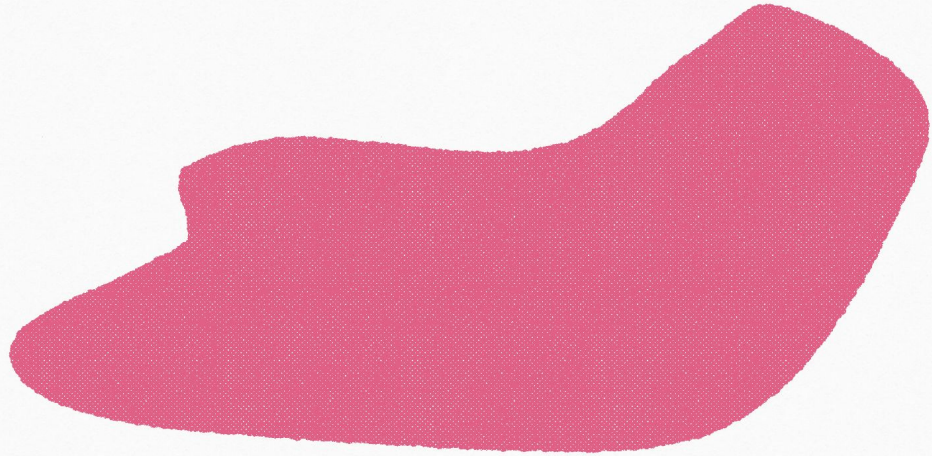
Tener conciencia colectiva

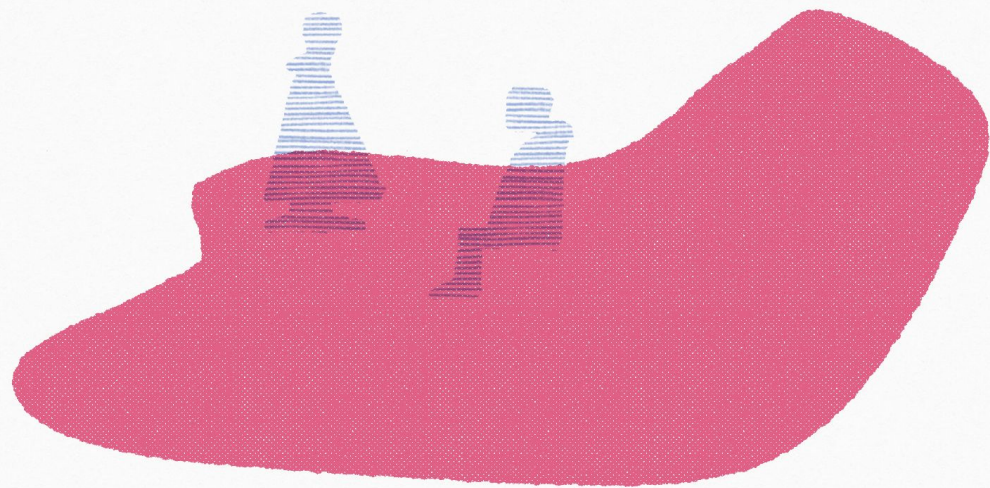
act locally

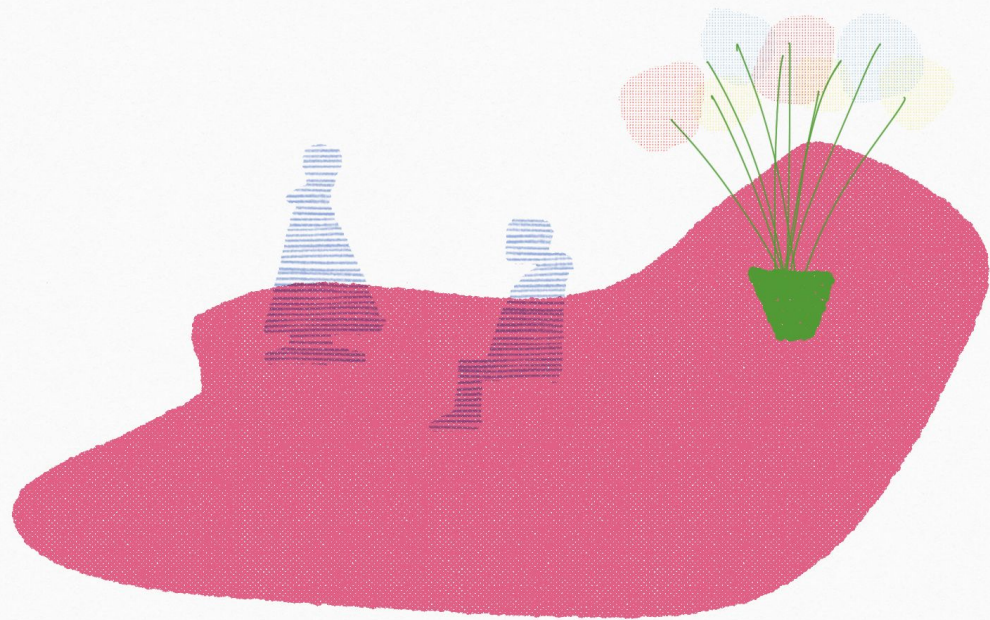
transmedia

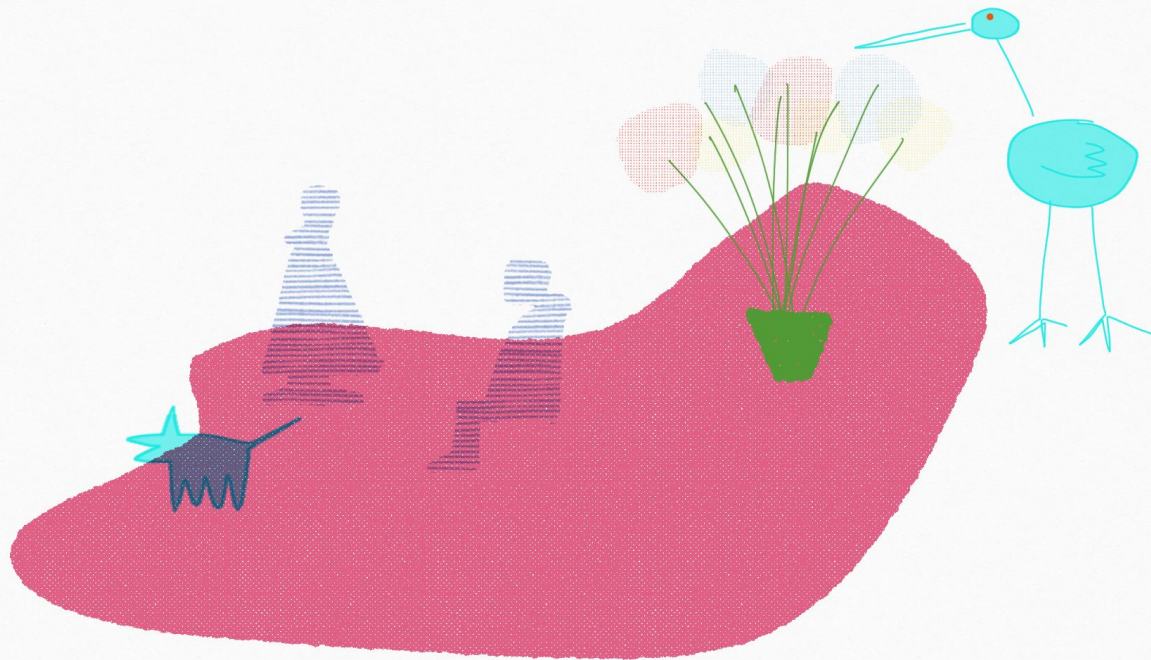
TRANSMEDIALITY

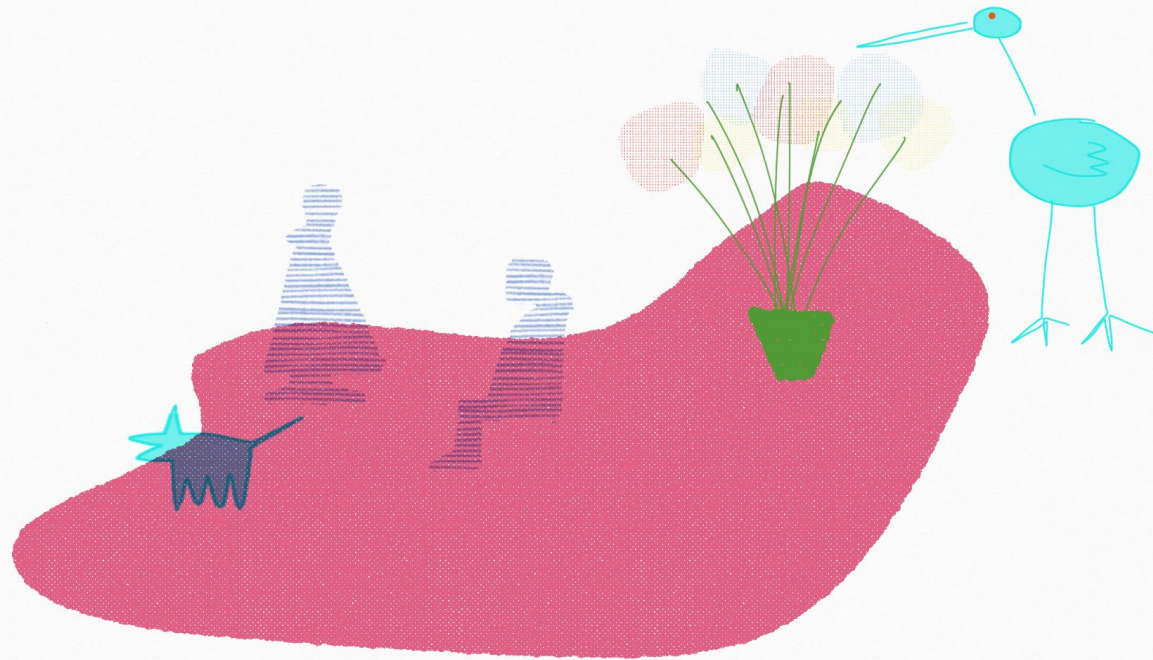
?!?!?!?!?!?!?!?!?!?

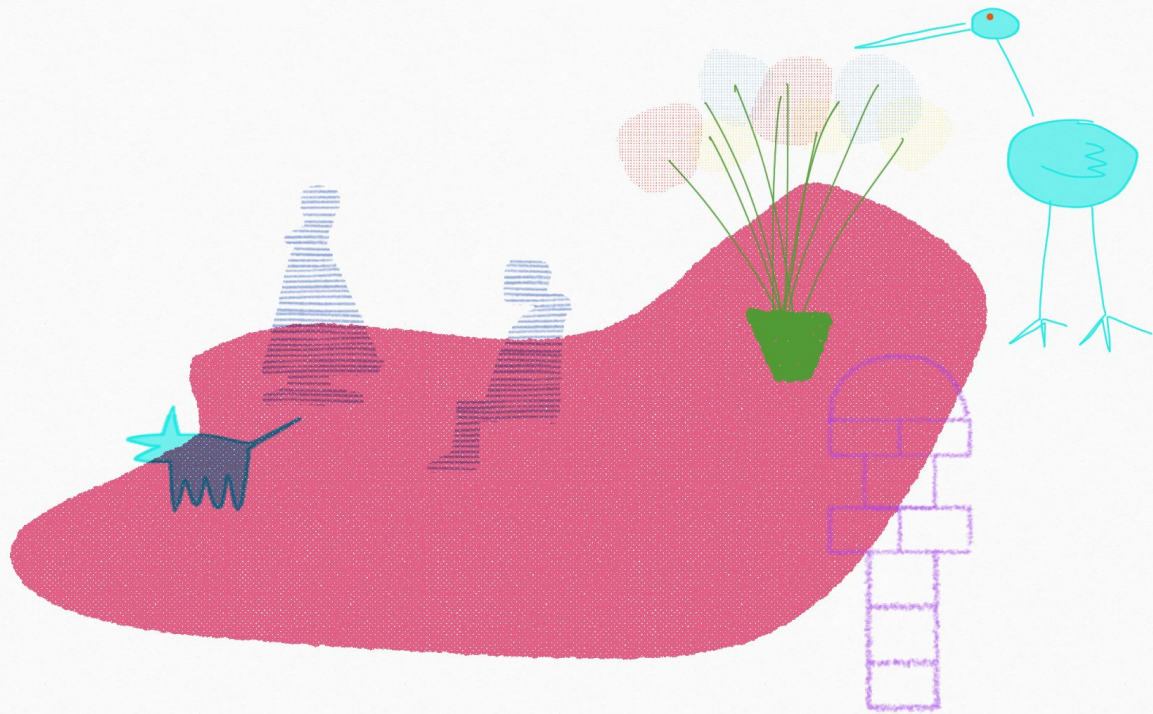


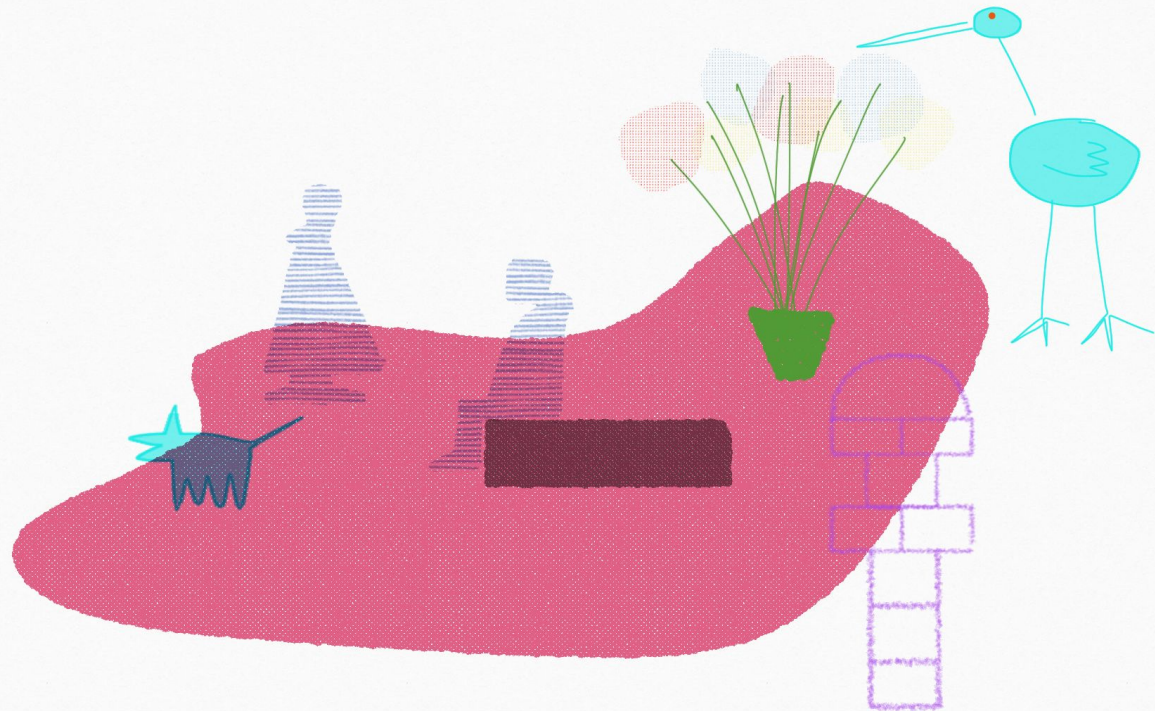


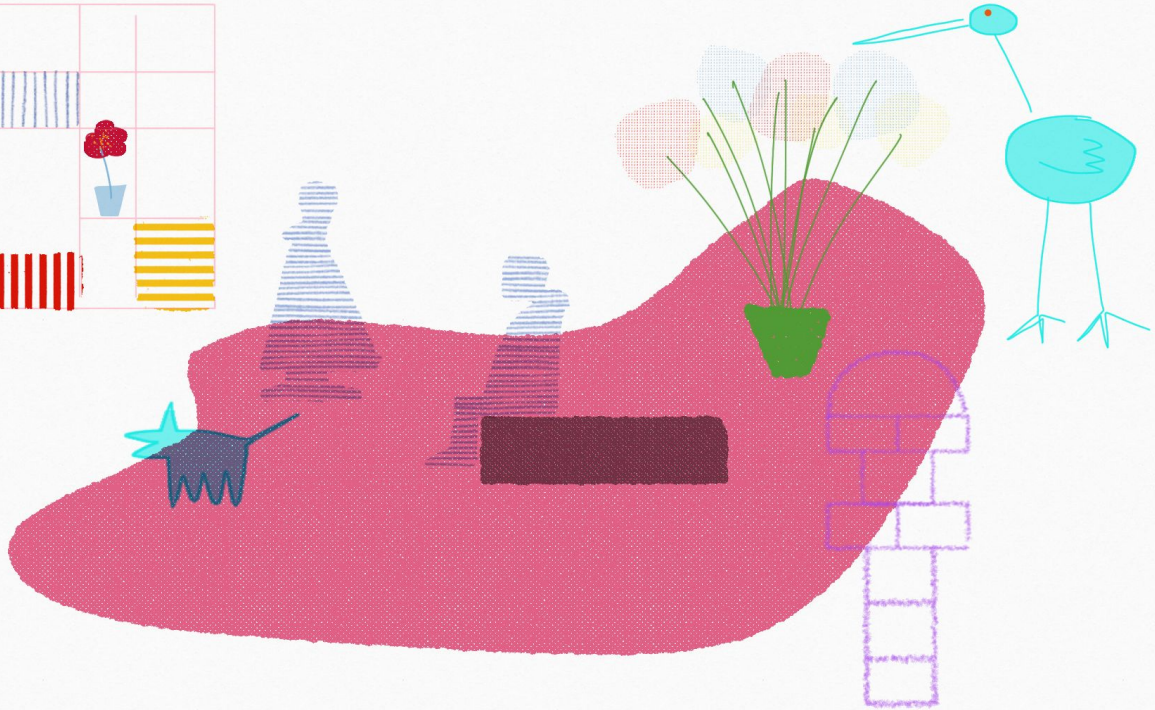
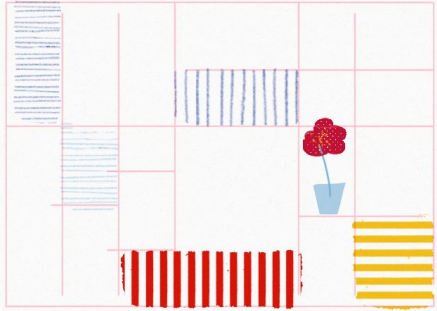


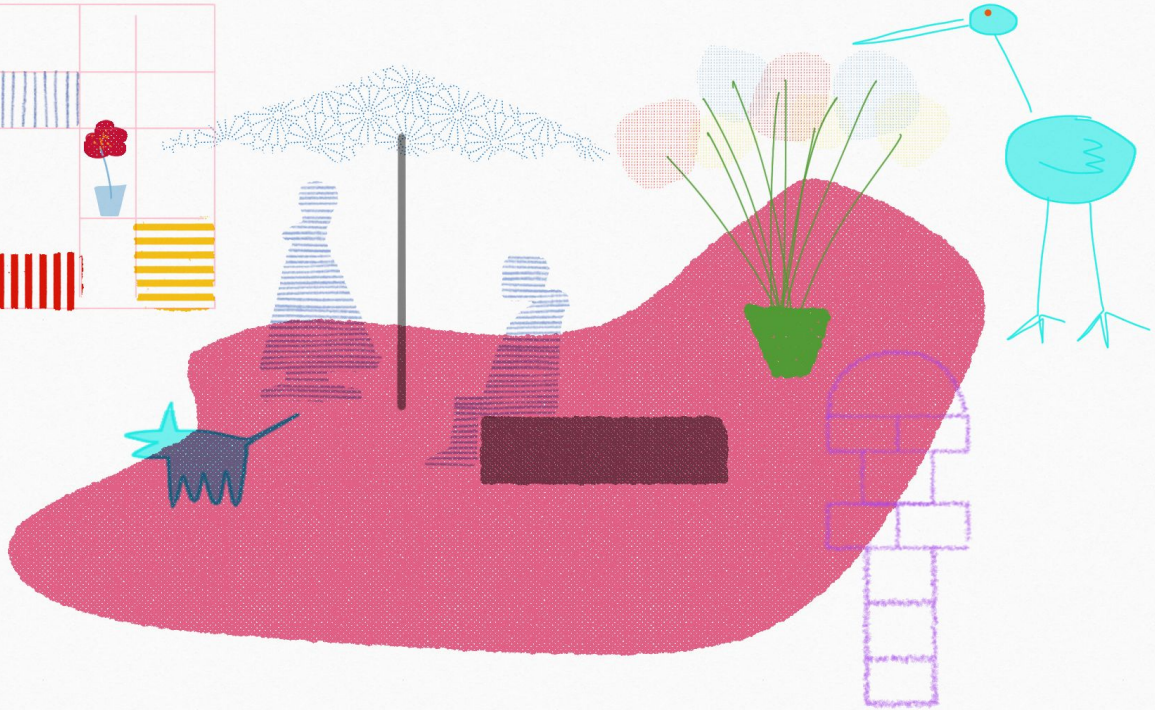
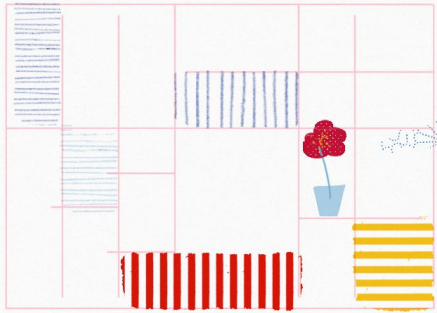


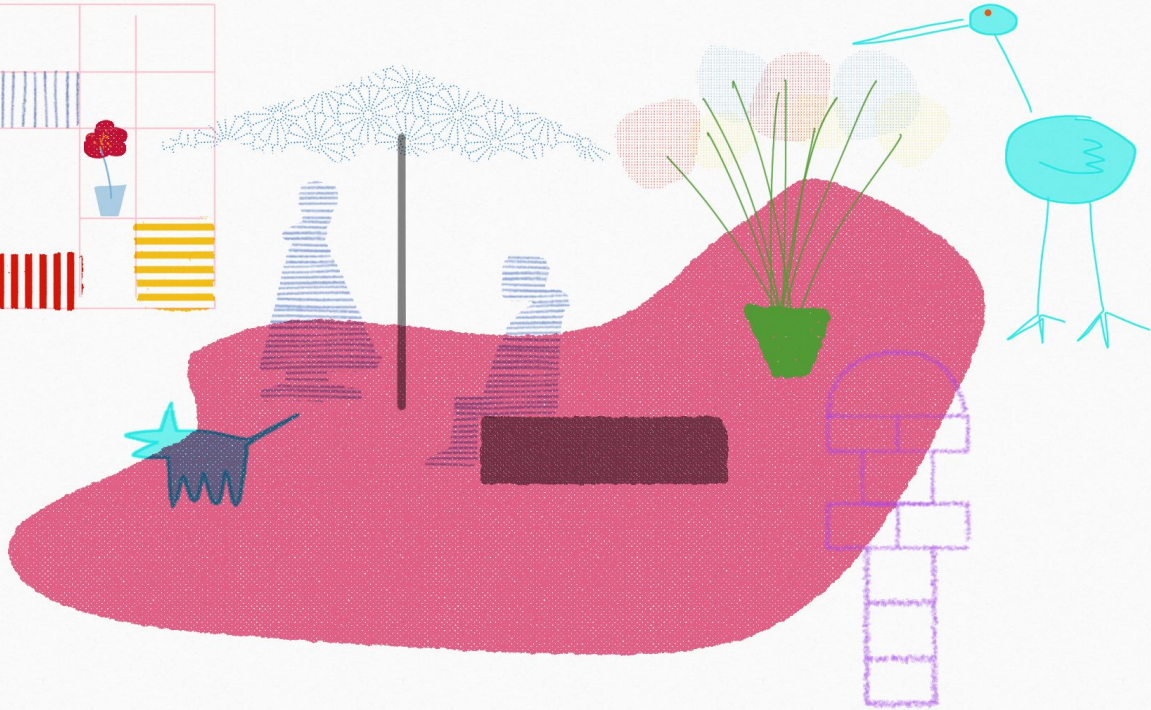
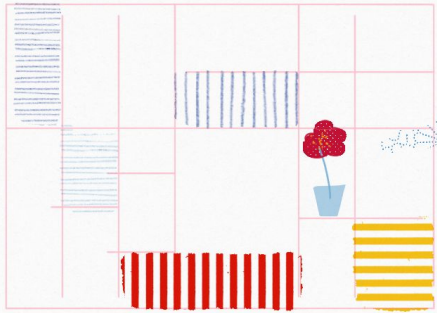


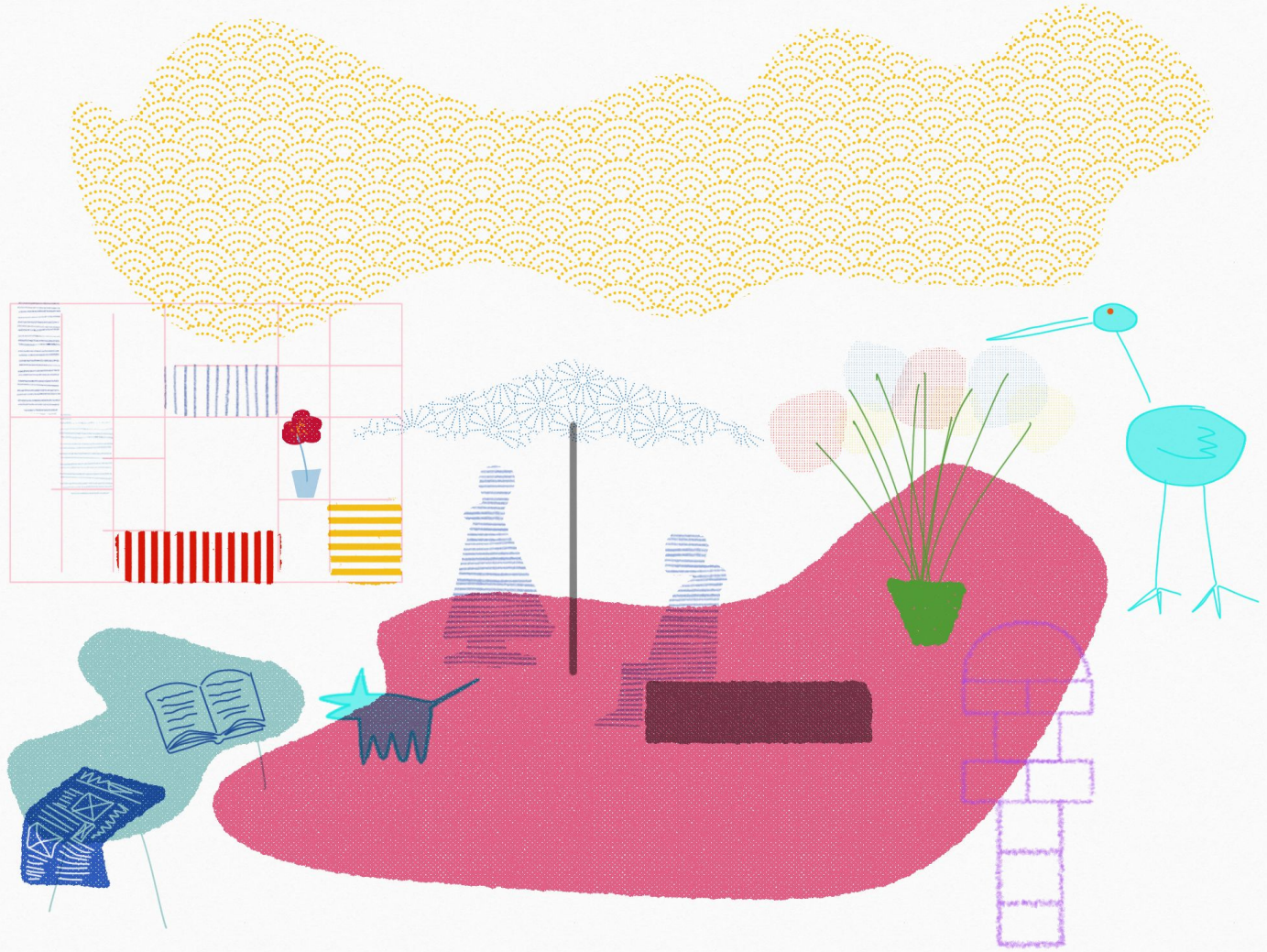


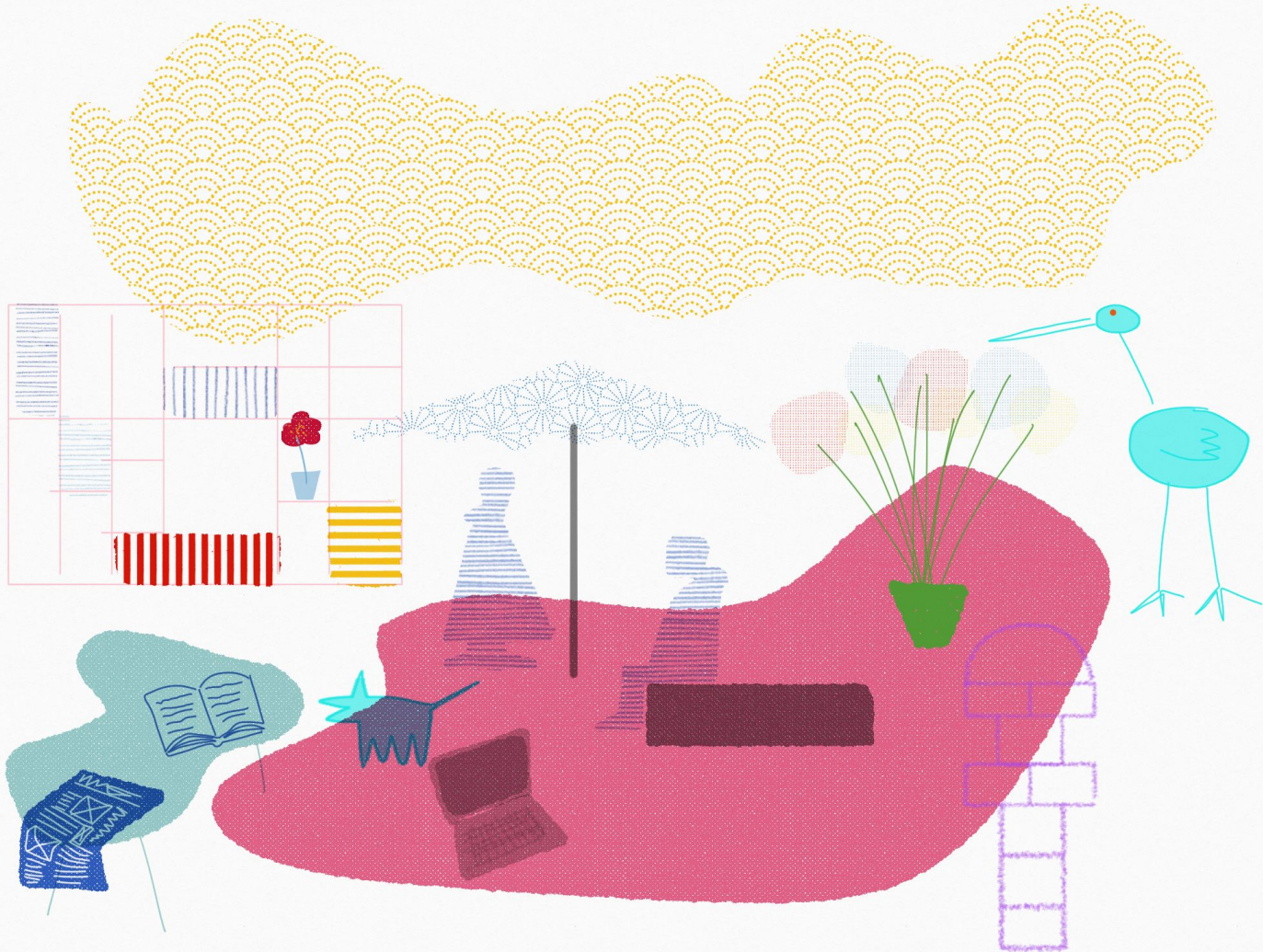


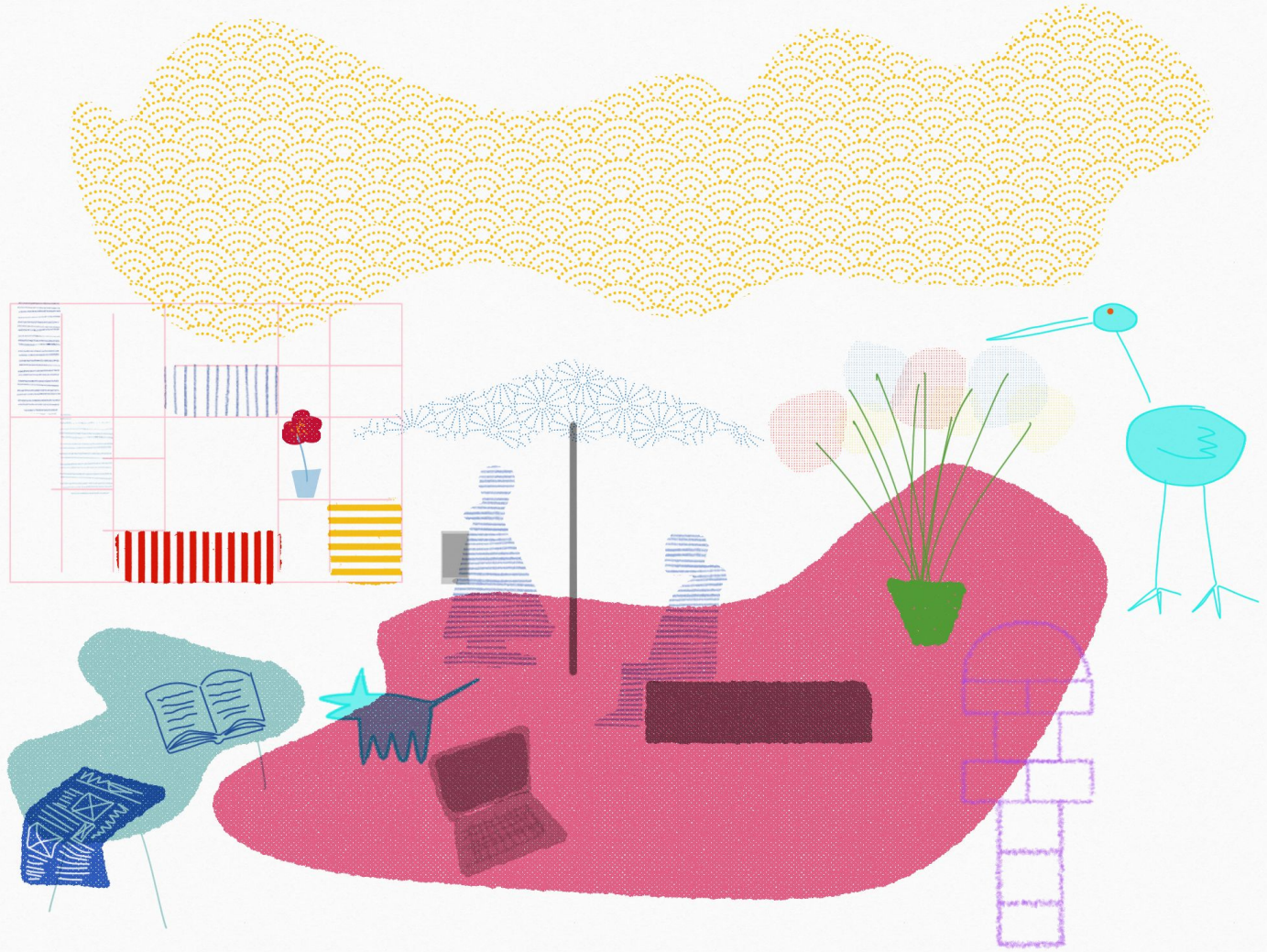


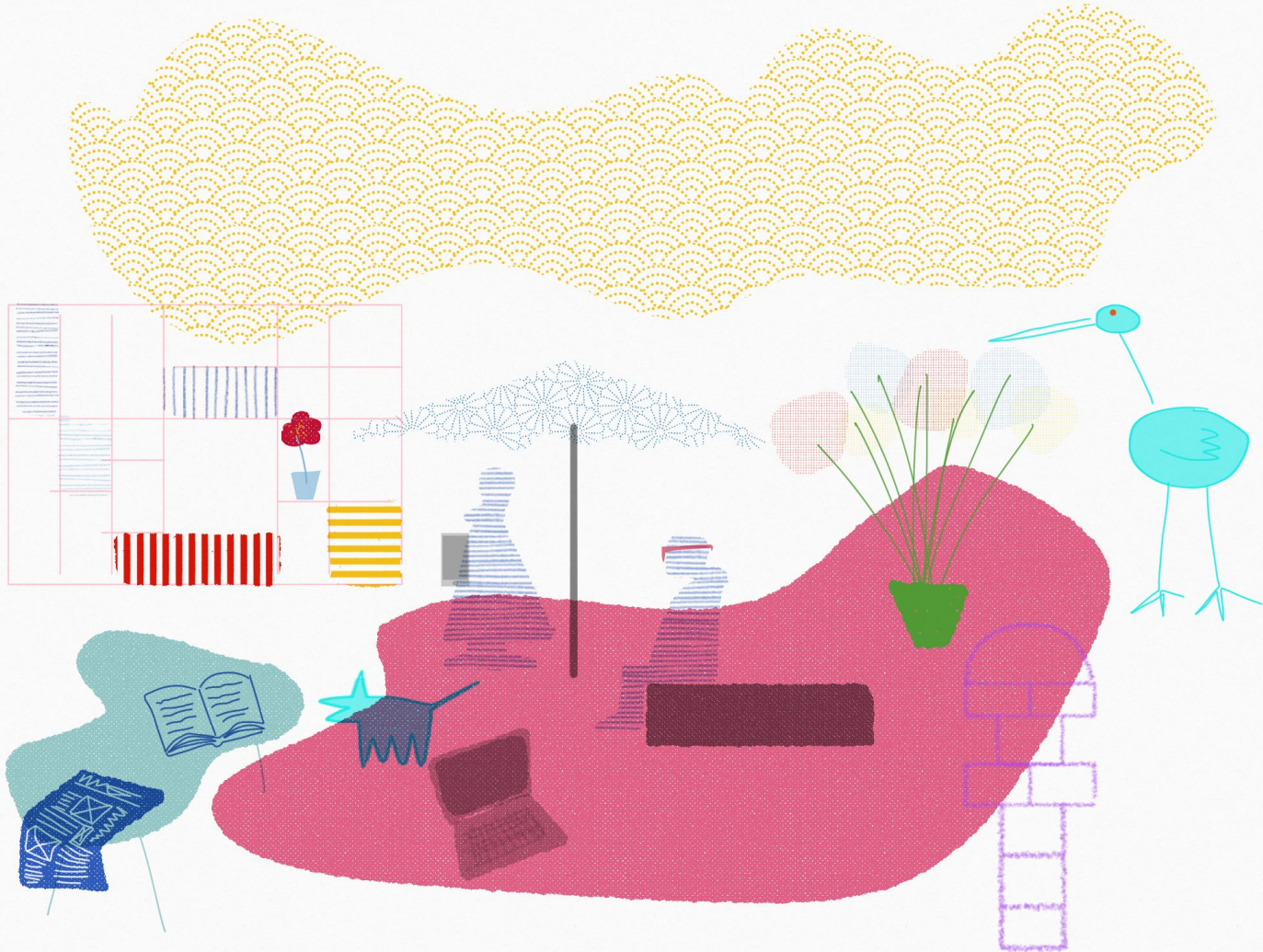












a mexican way



07:41

¡Hola!

ESCOGE UNA OPCIÓN

Hola



CAMPUS
MADERO
EM 2017

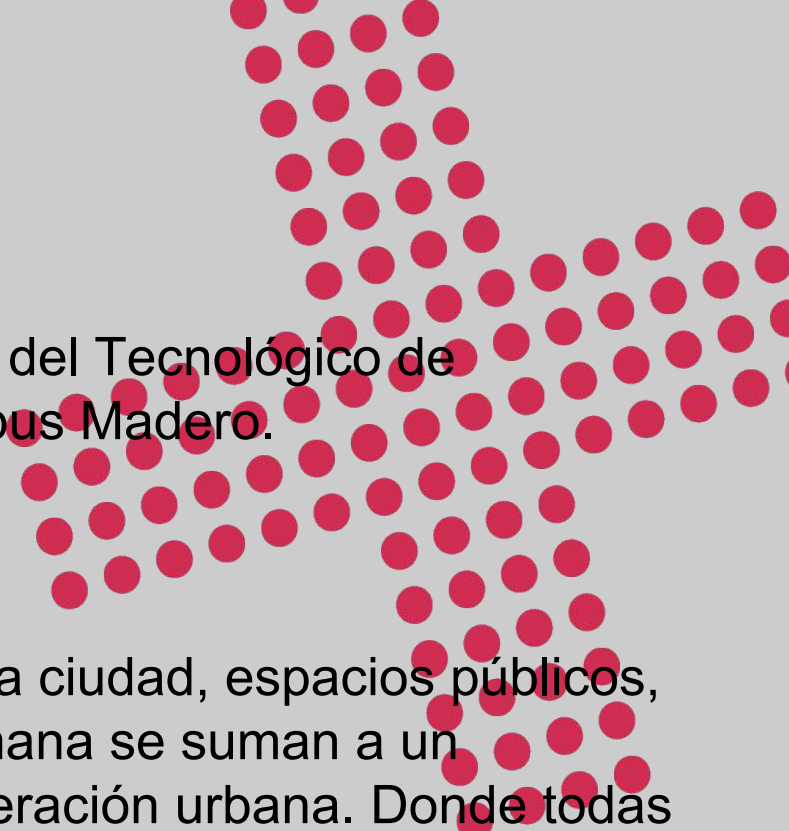
3-7 Abril 2017
1.0

Un pequeño resumen...

Durante la semana del 3-7 Abril 2017, la Escuela de Arquitectura y Diseño (EAD) del Tecnológico de Monterrey Campus León se muda al Campus Madero.

¿Qué es el campus Madero?

Un network de locaciones en el centro de la ciudad, espacios públicos, servicios y empresas que durante una semana se suman a un experimento de educación abierta y regeneración urbana. Donde todas las clases, actividades y oficinas de los integrantes (alumnos y colaboradores) de la EAD se dieron en este campus alternativo.



En general

1150 personas

(250 alumnos, 600 ciudadanos, 300 participantes a eventos)

41 clases (Dep. de Arquitectura y Diseño, Dep. de Emprendimiento)

25 profesores

73 staff

+20 lugares

15 eventos

5 días

INVERSIÓN: 32 \$ por persona de los cuales 22 TEC y 10 ICL

VALOR: +600.000\$ en educación, 250.000\$ en partnership, activación del centro, posicionamiento de la EAAD, generación de ecosistema creativo + posicionamiento sistema (EAAD nacional, vice rectoría Sentido Humano)

CAMPUS
MADERO

LEO.18

2018: CM 2.0

2018, Campus Madero 2.0..todo se dobla..

2x **ciudades:** MRL (5-9 Mar) LEO (12-16 Mar)

2x **público:** 2500 participantes esperados

2x **clases:** +122 vs 40 totales (MRL + LEO)

2x **eventos:** 30 vs 15 totales

Manteniendo la **misma inversión por participante:** 32 \$

más location en León:

Parque Hidalgo >

Zona Madero >

< Forum Cultural GTO



Campus Madero: más network

El proyecto resultará como una **iniciativa de la Ciudad de León** (con involucramiento directo del Alcalde) **con el Tecnológico de Monterrey** convirtiéndose en un prototipo de una estrategia clave para la administración: **transversalidad entre dependencias**

Equipo de coordinación:

EAAD en León

Dirección General de Innovación

Dirección General de Educación

Instituto Municipal de la Juventud

Instituto Cultural de León

Con el apoyo de: **Forum Cultural Guanajuato**

Este años logramos transferir a un campus más:

Además el proyecto tiene alcance REGIONAL:

- faculty regional
- alumnos regionales
- grupos de QRO y SLP en MRL y LEO

CAMPUS
MADERO

LEO 18

CAMPUS
MADERO

MRL 18

Thank you :)

P.S.

Design is a lifestyle: fun is everything. Enjoy, have fun.
exploit me while I'm here.

yours,

Marco

www.facebook.com/mlampu

instagram: @mlampu

twitter: @mlampu

mail: mlampu@itesm.mx