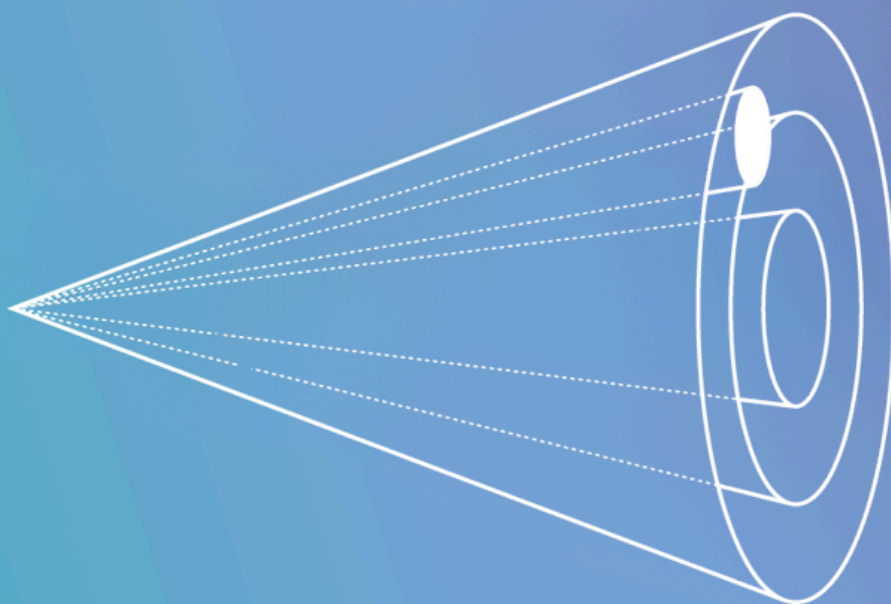


XX CONGRESO INTERNACIONAL SOBRE PRINCIPIOS Y PRÁCTICAS DEL DISEÑO

25-27 de febrero de 2026

Sapienza Università di Roma, Italia

2007 > 2026 | 20° aniversario



EL DISEÑO a través DEL TIEMPO



SAPIENZA
UNIVERSITÀ DI ROMA

Cumulus
Association



Principios y Prácticas del Diseño

XX Congreso Internacional sobre Principios y Prácticas del Diseño

<https://el-diseno.com/congreso-2026>

First published in 2026 in Champaign, Illinois, USA
by Common Ground Research Networks, NFP
www.cgnetworks.org
© 2026 Common Ground Research Networks

All rights reserved. Apart from fair dealing for the purpose of study, research, criticism, or review as permitted under the applicable copyright legislation, no part of this work may be reproduced by any process without written permission from the publisher. For permissions and other inquiries, please contact support@cgnetworks.org.



Cartas de
bienvenida



Nuevo Pensamiento
Nuevas Prácticas
Nuevas Sociedades

International Independent Interdisciplinary Scholar-led Non-Profit Since
Research Networks Conferences Journals Books Media Lab 1984



Estimados participantes del Congreso:

Es un gran placer darles la bienvenida al XX Congreso Internacional sobre Principios y Prácticas del Diseño. Les agradezco a todos el compartir sus trabajos con el resto de nuestra Comunidad.

Durante más de 30 años, Common Ground Research Networks ha invertido en el desarrollo de tecnologías que buscan romper las barreras de acceso en la comunicación académica. En cada fase, hemos construido espacios para apoyar el diálogo interdisciplinario, antes de que estos enfoques se pusieran tan de moda; fuimos capaces de conectar voces internacionales cuando las disciplinas a menudo estaban aisladas en silos nacionales; y apoyamos siempre una agenda de acceso e igualdad, al ofrecer vías y oportunidades para voces diversas.

Ahora proponemos otro tipo de intervención: construir una infraestructura de comunicación académica para un futuro mejor. Nuestro modelo mixto busca trascender los límites físicos al ofrecer un espacio para extender el contenido del Congreso en persona a pasarlo a un formato virtual, lo que garantiza que los delegados online tengan los mismos espacios participativos y experiencias dentro de la plataforma CGScholar. Al mismo tiempo, el modelo ofrece a los participantes un recurso con acceso a un espacio social donde los demás participantes pueden mantenerse conectados mucho después de que finalice el Congreso.

Para nosotros, el modelo mixto es más que un acercamiento a la tecnología. Estamos utilizando este filtro conceptual para mejorar nuestro objetivo:

- Disciplinas mixtas como un enfoque para las prácticas de investigación interdisciplinarias.
- Afinidades mixtas como una forma de abordar una política compartida para paradigmas de reconocimiento y redistribución.
- Voces mixtas como una forma de considerar dónde ocurre la investigación dentro y fuera de la academia.
- Ideas mixtas como terreno común para un nuevo sentido cívico.

También estamos comprometidos a ser líderes en la industria. Desde 2021 formamos parte del Pacto de editores para el logro de los objetivos de desarrollo sostenible de Naciones Unidas. Lanzado en colaboración con la Asociación Internacional de Editores, el pacto "presenta 10 puntos de acción que los editores, las asociaciones editoriales y otros pueden comprometerse a emprender para acelerar el progreso hacia el logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) para 2030. Los signatarios aspiran a desarrollar prácticas sostenibles y actuar como defensores de los ODS, publicando libros y revistas que ayudarán a informar, desarrollar e inspirar acciones en esa dirección".

Permítanme agradecerles de nuevo por su participación, por confiar su trabajo a Common Ground Research Networks. Agradezco igualmente a nuestros socios y colegas por la organización de este evento que no acaba nunca y que tiene una extensión continua en nuestra plataforma CGScholar.

Reciban un cordial saludo y quedo a su disposición para cualquier asunto que pueda ser de su interés.

Dr. José Luis Ortega Martín
Director Científico de CGRN en español

Estimados y estimadas congresistas, en nombre de la Red Internacional de Principios y prácticas del Diseño y del mío propio como orgulloso presidente, os damos una acogedora y orgullosa bienvenida a nuestro Congreso, que este año alcanza la muy considerable cifra de su 20a edición.

El título de nuestro Congreso este año es muy significativo: El diseño a través del tiempo. Y el tiempo que ha pasado desde que nació nuestro Congreso es realmente abrumador. Desde que en 2007 arrancásemos nuestra primera cita en el Imperial College de Londres han pasado ni más ni menos que 20 ediciones. Esta cifra es más que un número, detrás de la misma hay un gran esfuerzo de compañeros y compañeras que trabajan duramente para la consecución de este objetivo anual: reunir a una gran cantidad de investigadores e investigadoras de todas las partes del mundo para hablar de un tema que nos hace reflexionar y a su vez nos apasiona: el diseño. Mi orgullo y agradecimiento como presidente al gran equipo de trabajo que gestiona este proceso cada año es máximo.

También es un orgullo el alto número no sólo de ediciones, sino de participantes que cada año formáis parte de este Congreso. Con vuestro gran interés y determinación enriquecéis sobremanera un campo como es de la Investigación en Diseño que no para de crecer pero que a su vez necesita, como por desgracia tantos campos de la Academia, permanente reivindicación. Sin investigación no hay avances, sin avances no hay progreso.

Nuestro lema en esta 20a edición El diseño a través del tiempo nos aportará como cada año un espacio para reflexionar, para compartir, para hablar de procesos, prácticas y avances de investigación, pero este año también os pedimos una breve mirada al pasado, para saber de dónde venimos y cuánto hemos construido, de forma individual, de forma grupal, con una investigación en diseño cada vez más expandida y sólida, y como grupo, con 20 Congresos de la Red a nuestras espaldas, con entidades de enorme prestigio recibiéndonos (este año ni más ni menos la Università Sapienza di Roma, a la cual trasladamos también un gran agradecimiento por su acogida) y maravillosas ciudades (Lisboa, Berlín, Rio de Janeiro, Miami, Barcelona y tantas otras...) que hemos tenido la oportunidad de visitar en este proceso de reunión y puesta en común de ideas que es nuestro Congreso.

Además de mirar atrás, os animo por supuesto a seguir haciendo lo que más nos gusta: investigar en un campo tan diverso y rico como es el Diseño, que tantas aportaciones puede realizar a esta sociedad a través de su evidente carácter de transferencia. Y atendiendo a todo esto por supuesto nuestro mandato es claro: mirar también hacia delante con ganas y con optimismo.

Sólo me queda daros las gracias por vuestra participación y desearos el mejor de los Congresos, también como cada año a los compañeros y compañeras organizadores y representantes de Common Ground Research, y por supuesto a también de Università Sapienza di Roma por acogernos de brazos abiertos en sus instalaciones.

Sigamos como cada año creciendo juntos, reuniéndonos con el fin de poner en valor nuestras investigaciones y nuestra defensa del Diseño como ámbito de investigación.



nás, y son 20 ediciones ya, a nuestro Congreso,

Dear Delegates,

Welcome to the Twentieth International Conference on Design Principles & Practices, hosted by Sapienza University of Rome, Italy. We are delighted to have you join us for this event, bringing together design scholars, educators, researchers, and practitioners from around the world.

We are honored to host you at Sapienza University of Rome, an institution with over 700 years of history and a deep commitment to connecting heritage with future innovation. Within this institutional and historical framework, this year's conference explores the theme "Design Across Time," an invitation to reflect deeply on the temporal dimensions of design - how design has evolved, how it shapes and is shaped by historical contexts, and how it might respond to future challenges. Through this lens, we seek to broaden our understanding of design as both a measure and an agent of change, engaging with theory, practice, culture, and society across temporal scales.

During the conference, we hope to engage in thought-provoking discussions, share insights that challenge and expand our perspectives, and build connections that will continue long after the event. Whether you are participating in person in Rome or engaging through our hybrid online platform, we encourage you to immerse yourself fully in the program, connect with fellow delegates, and contribute to the collective inquiry that drives our community.

We are grateful for your presence here in Rome to present and discuss your work. We also extend our sincere thanks to our plenary speakers — Diletta Huyskes, Lorenza Baroncelli, and Antonio Scarponi — for embracing the conference theme and contributing perspectives that critically engage with the evolving role of design across time.

The diversity of perspectives and experiences represented across the program promises rich debates and meaningful exchange. We hope you have an engaging and rewarding experience here in Rome and online, and we look forward to co-creating new understandings of design across time.

Yours sincerely,

Angela Giambattista and Viktor Malakuczi

Conference Chair(s)

Twentieth International Conference on Design Principles & Practices

Sapienza University of Rome



Red de Investigación de Principios y Prácticas del Diseño



Fundada en 2007, la **Red de Investigación de Principios y Prácticas del Diseño** pone a su disposición un foro donde se exploran los significados y objetivos connotados al diseño. Partiendo desde planteamientos tanto profesionales como disciplinares, la red aborda una gran variedad de cuestiones; en aras de construir un diálogo, de naturaleza transdisciplinar, que abarque la amplia gama de paradigmas y prácticas inherentes al diseño. Buscamos construir una comunidad epistémica donde se puedan establecer relaciones transdisciplinares, geográficas y culturales. Como Red de Investigación, nos definimos por nuestro enfoque temático y la motivación para construir estrategias de acción determinadas por los temas comunes.

Prácticas del diseño

El diseñador ya no es el experto técnico, el esteta heroico o el individuo inspirado de nuestro pasado reciente, el diseñador contemporáneo aprovecha las fuentes dispersas de creatividad e innovación. La clave hoy es la colaboración. Para quienes practican el diseño, una paradoja central de nuestros tiempos es, por una parte, la creciente especialización, pero por la otra, la necesidad de una integración holística de un rango más amplio de tareas de diseño, funcionando entre y a través de las disciplinas de diseño. El diseño se está transformando en un proceso cada vez más social, en efecto sociable.

El imperativo de colaborar se extiende además, más allá del dominio de una interacción profesional y de trabajar en equipos de diseño. También se extiende a la relación entre los usuarios, clientes y consumidores del diseño. Hoy, los diseñadores necesitan desarrollar profundas relaciones colaborativas con su “público”. El diseño participativo y los diseños centrados en el usuario son solo dos frases clave que capturan el espíritu de este imperativo.

En términos generales, el equilibrio de poder en el proceso de diseño está cambiando desde el diseñador que todo lo sabe y crea cosas que son buenas para consumidores pasivamente agradecidos, a un diálogo que involucra procesos más cuidadosos y sistemáticos de consulta con el usuario, investigación, diseño colaborativo, prueba, evaluación y rediseño continuo. La democracia emergente del diseño convierte al diseñador en un conversador, facilitador, mentor y pedagogo. Como consecuencia se pone en duda el legado de autocomprensión del diseñador como un artista, tecnócrata y experto. Las nuevas políticas del diseño juegan a través de tensiones entre roles históricos y expectativas contemporáneas. En el trayecto, ¿qué se gana y qué se pierde? ¿Qué es inherentemente difícil, en lo que respecta a las nuevas relaciones entre el diseñador y el usuario, y qué es intrínsecamente liberador?

Tan pronto como cambia el equilibrio de poder, un mundo polimorfo y polivalente social se presenta así mismo. “Cualquier color que le guste, siempre y cuando sea negro”, dijo el heroico Henry Ford, quien cómodamente asumió que cada cliente, de los millones que conformaban su mercado masivo, tenía necesidades e intereses idénticos. Pero tan pronto como usted comienza a hablar de los nichos de mercado, el uso y la personalización, descubre la diversidad en un rango aún más sorprendente de matices y tintes — locales y globales— de diferentes capacidades e incapacidades de edades, culturas, géneros y afinidades. La paradoja de la democracia del diseño de hoy es que diseñar para todos significa diseñar para muchos intereses y usos diversos.

Por lo tanto, hay algunas nuevas líneas enfocadas en lo social, que los diseñadores desarrollan para objetivos de sostenibilidad, acceso, seguridad y bien social. Estos son asuntos de normas y cumplimiento cada vez más intrincados. O, si usted interioriza estas instancias, se transforman en asuntos de ética profesional autorregulados.

Estas son algunas de las cosas que, sencillamente, están cambiando el trabajo de ser un arquitecto, planificador urbano, diseñador industrial, ingeniero, diseñador visual, diseñador de web, gestor de conocimiento, diseñador de medios o comunicaciones, diseñador de modas, investigador de usos o diseñador educacional —por mencionar tan solo unas cuantas de las vocaciones aplicables al diseño—.

Modalidades de diseño

La digitalización de texto, sonido y la imagen fija o en movimiento, es una importante transición. Esto ha engendrado nuevas prácticas de modelado y simulación, de prefigurar lo real en lo virtual. También ha presentado lo virtual como un resultado del diseño en sí mismo.

El resultado es una nueva multimodalidad y sinestesia. La conceptualización del diseño requiere que los diseñadores se muevan entre las modalidades del lenguaje, la imagen, el sonido, el espacio, el tacto y el gesto. El significado de su diseño puede ser articulado de una manera, luego de otra, o de todas maneras al mismo tiempo en un proceso profundamente integrado de sinestesia.

Los diseñadores necesitan ser capaces de “hacer” un discurso de diseño profesional multimodal. Deben hablar y escribir a su manera a través de colaboraciones complejas con codiseñadores e interacciones con los usuarios. Necesitan ser capaces de “crear” visualizaciones mientras que exploran las alternativas de diseño mediante imágenes mentales y retratar sus visiones dentro de la realidad. Necesitan ser capaces de representar realidades espaciales, prefigurando las tres dimensiones mediante dos dimensiones y cambiando los planos en artefactos táctiles, objetos manipulables, espacios arquitectónicos y paisajes navegables. El nuevo medio digital proporciona herramientas nuevas, flexibles y accesibles para el pensamiento sinestético y multimodal. Hoy las invenciones de los medios se han transformado en las madres de la necesidad del diseño.

Tal innovación no es simplemente una innovación solo por sí misma. También es por las razones más prácticas. Hay una necesidad en aumento para la documentación a efectos de la planificación y la gestión de proyectos, la regulación y el cumplimiento, la evaluación del riesgo y la gestión del mismo y la especificación de proyectos y la claridad contractual.

Principios del diseño

La palabra “diseño” tiene un doble significado fortuito que describe simultáneamente una estructura intrínseca y el acto voluntario de crear. El diseño es a la vez morfología y construcción.

Morfología: el diseño es inherente, mientras que sus orígenes pueden ser orgánicos, inconscientes, de sentido común, o el producto cuidadosamente premeditado del trabajo profesional del diseñador. El diseño en este sentido es estructura, forma y función.

Construcción: el diseño es también un acto, una manifestación de voluntad, un proceso de transformación. La narrativa del diseño es más o menos así: toma los diseños disponibles en el mundo, inherente a los objetos encontrados, arquitecturas, paisajes, procesos, relaciones humanas, culturas. Luego se involucra en el acto de diseñar o reelaborar y reimaginar estos diseños. Esto no es nunca solo un negocio de reproducción y replicación. Siempre envuelve una inyección de los intereses sociales y experiencias culturales del diseñador; su subjetividad e identidad, no menos. El residuo, como la narrativa llega a un fin momentáneo, es el mundo transformado sin que importe lo poco que sea. Pero el mundo nunca vuelve a ser el mismo, y el rediseño se devuelve al mundo. La acción del diseño sigue las transformaciones que se unen al repertorio de diseños disponibles; nuevos inicios para nuevas narrativas de diseño.

Tal vista contrasta con comprensiones más antiguas del diseño, en las cuales los diseñadores eran receptores pasivos de rutinas expertas. Su formación dentro de la práctica profesional los ha conducido a aprender a reproducir formas de diseño recibidas, sancionadas y autoritarias. Esto pudo haber sido apropiado para un mundo que concedía importancia a la estabilidad y uniformidad. Pero el mundo de hoy es un lugar de cambio y diversidad. Diseñar, en un sentido dinámico, transformable, puede ser propicio e incluso emancipador. Es un proceso de cambiar al mundo. Con este espíritu, el Congreso del diseño, las revistas del diseño, la editorial del diseño y el blog de noticias de diseño se mueven entre una reflexión teórica sobre la naturaleza del diseño y los casos de estudio de la práctica del diseño, y desde las perspectivas basadas en la investigación a las basadas en la experiencia de los entendidos en diseño.



Tema 1: Educación del diseño

Aprender a ser un diseñador.

Cuestiones actuales:

- Pensamiento del diseño, modelos cognitivos y estilos de aprendizaje.
- Resolución de problemas, procesos de reconocimiento, desarrollo de hipótesis, procesos de razonamiento, soluciones.
- Residuos. Aprendiendo de nuestras experiencias históricas y contemporáneas del diseño.
- Innovación y creatividad. Significado en teoría y práctica.
- Casos, estudios empíricos sobre prácticas del diseño.
- Aproximaciones profesionales. Adquirir las competencias del diseñador, sus capacidades y actitudes.
- Métodos de observación, marcos de interpretación y criterios para el diseño.
- Teoría macro y micro. Lo cotidiano y la teorización de lo empírico.
- Diseño concebido, complejidad, heterogeneidad y holismo.
- Pedagogías del diseño. Enseñar y aprender en las profesiones del diseño.
- Diseños educativos. El profesor como diseñador de instrucción.
- Puntos de comparación. Precedentes, analogías y metáforas en el proceso de diseño.

Tema 2: Diseño en la sociedad

Sobre las fuentes sociales del diseño y sus efectos.

Cuestiones actuales:

- Diseño en políticas sociales. Política y planificación.
- Salud y Seguridad. Bienestar público en la práctica del diseño.
- Diseño y negocios. Mercados para el diseño y diseño de mercados.
- Sistemas humanos y procesos culturales. Globalización y profesiones del diseño.
- Diseño sin diseñadores. Diseños amateur, cotidianos, orgánicos y vivos.
- Diseño para la diversidad. Cultura, género y orientación sexual.
- Políticas de diseño. Creación de tecnologías, espacios e instituciones más comprometidas con las necesidades humanas.
- Finalidades del diseño: pragmática, estética y emancipatoria.
- Tecnología y humanidades. Tensiones y sinergias.
- Valores, cultura y sistemas de conocimiento. El papel de la perspectiva, la subjetividad y la identidad.
- Encuentros interculturales. Trabajar en equipos de diseño diverso y global.
- Nichos de mercado. Trabajar con diversos clientes y usuarios.



Tema 3: Objetos diseñados

Sobre la naturaleza y forma de los objetos de diseño.

Cuestiones actuales:

- Personas y artefactos. Explorando usos y utilidades.
- Narrativas del diseño. Historias y creación de sentido en el proceso de diseño.
- Estudios culturales. Diferencia, diversidad y multiculturalismo en el diseño.
- Incorporado y desincorporado. Etnografías del diseño.
- Material e inmaterial. Ideas y materiales.
- Forma y función. Las políticas del diseño industrial.
- Sociología del diseño. Artes decorativas, movimientos populares y comunidades de prácticas.
- Ciencia y tecnología en el diseño. Análisis crítico del tecnodeterminismo.
- Ecologías de medios y orientación del objeto. Artefactos diseñados y procesos como experiencias de aprendizaje.
- Procesos y objetos codiseñados. Diseño con usuarios y comunidades.
- Cercanía a los consumidores. El diseño como diálogo.
- Diseño universal y acceso. Midiendo la participación en los sistemas de diseño.

Tema 4: Diseño visual

Sobre la representación utilizando medios de comunicación visual.

Cuestiones actuales:

- Medios y mediación. Gramática visual singular y universal.
- Perspectiva, interés. El diseñador como agente o intermediador.
- Negociar la autenticidad y la autoridad. El poder de la continuidad y el cambio.
- Formas de comunicar el diseño: la vanguardia en desarrollo.
- Modelo y representación gráfica, simbólica, lógica y matemática.
- Sinestesia o modos de representación cruzada: lenguaje, imagen, espacio y medio.
- Bellas artes: ilustración, fotografía, film y vídeo.
- Economías visuales: publicidad, marketing y logos.
- Sistemas de información y arquitecturas: diseño de interfaz, diseño digital, software y diseño de redes sociales.
- Acercamientos públicos y profesionales. El papel del diseñador como comunicador.
- Patentes, copyright y propiedad intelectual. Los propietarios y lo público, lo comercial en el dominio público.



Tema 5: Gestión del diseño y práctica profesional

Sobre la organización del diseño, diseñar el trabajo y el diseño como práctica profesional.

Cuestiones actuales:

- Diseñar el diseño: de la conceptualización a la especificación.
- Conocimientos comunes. Compartiendo perspectivas, teorías y diseños en comunidades de prácticas.
- Multidisciplinariedad y cruces profesionales. Aproximaciones al diseño.
- Profesionalismo y sus trayectorias. Reducir la especialización y/o la multihabilidad.
- Trabajar con la investigación. Los practicantes del diseño como investigadores o usuarios de la investigación.
- Negocio de rapidez. La economía y el pragmatismo de la entrega rápida y diseño junto a construcción.
- Lógicas de la colaboración. Interactividad, sensibilidad y reflexividad en las comunidades de prácticas.
- Democratización del diseño y responsabilidad pública. Construyendo consulta y consenso.
- Diseño evolutivo. Colaboraciones en el tiempo.
- Experiencia como facilidad. Diseñadores que saben lo que podrían no saber.
- Diseño de proyectos. Planeamiento, gestión y posteriores.
- Gestión de proyectos centrados en el cliente o en el usuario. El papel cambiante del diseñador como mediador.

Tema 6: Diseño arquitectónico, espacial y ambiental

Construir espacios, entornos y prácticas de diseño sostenible.

Cuestiones actuales:

- Espacios comunes: huellas ecológicas, atmósferas, biosferas y ecosferas.
- Ciclos vitales. Diseñar productos y servicios a largo plazo.
- Relación entre valores humanos y ecológicos, estáticos o dinámicos.
- Estándares y regulaciones implícitas, explícitas y certificaciones sociales.
- Planear lo urbano: perspectivas interdisciplinarias sobre las ciudades del futuro.
- Naturaleza diseñada: parques, espacios naturales y ecologías elementales.
- Comprendiendo los impactos humanos. Recursos naturales y huella ambiental.
- Sobre la sostenibilidad y el ecodiseño. El diseño en un marco ambiental, económico, social y cultural.
- Planear escenarios: diseño de futuros alternativos.
- Creando y destruyendo códigos. La regulación en la industria del diseño.
- Documentar los procesos de diseño sostenible: metodologías, heurísticas y rutinas.

Pablo Diaz Morilla

EADE; University of Wales in Málaga; EEAASS Diseño León XIII;
Universidad de Málaga, España



Director de las Enseñanzas Artísticas Superiores en Diseño (Diseño Gráfico, Diseño de Interiores y Diseño de Producto) de la Junta de Andalucía en EADE-Institución Docente Malagueña León XIII Málaga desde 2014. Director de los BA Hons (Grados Británicos) en Publicidad y Diseño de Marca en el mismo centro. Doctor en Comunicación (calificación sobresaliente cum laude) con mención internacional por estancia en la Université Sorbonne de París. Su tesis obtuvo la Ayuda Fundación SGAE de investigación en materia cultural 2018. Licenciado en Comunicación audiovisual. Máster en Formación del profesorado. Investigador en distintos campos, destacando la Comunicación, la Publicidad y el teatro. Es además guionista audiovisual y dramaturgo premiado con, entre otros, el Premio Buero Vallejo de Teatro, el Premio de la Asociación de Autores y Autoras de Teatro de España o el Premio Jesús Domínguez de la Diputación de Huelva. Selector de proyectos para Factoría Echegaray desde 2019.



Loredana Di Lucchio

PhD, Full Professor in Design, Sapienza University of Rome, Rome, Italy



Dr. Loredana Di Lucchio is an Architect and Strategic Designer. She earned her PhD while studying the relationship between design and production as phenomena involved within semantic, technological, and consumption aspects.

She currently directs research activities for the Arts, Design and New Technologies section of the I.T.A.C.A. Department at Sapienza Università di Roma. She has lectured on strategic and advanced design topics at several national and international conferences. In her work she examines the relationships between design, technologies, production, and consumption. Currently, her research focuses on the collaborative possibilities between the Italian and Chinese Design and Productive System for developing a new network to overcome the idea of delocalization and, at the same time, the idea of globalization towards a global dynamic of consumption.

She is the author of *Il Design delle Strategie. Un modello interpretativo della relazione tra design e impresa* [Design of Strategies. An interpretative model of the relationship between design and business], Gangemi Editore, 2005. She is co-editor of the "Factory" section of *DIID – Disegno Industriale* Industrial Design, which focuses on innovative company "case histories."

Lorenzo Imbesi

Architect; Professor, Sapienza University of Rome, Rome, Italy



Dr. Lorenzo Imbesi is an architect, with a PhD in Environmental Design, and a Professor at Sapienza University of Rome in Rome, Italy. Previous to his position at Sapienza, he was Associate Professor at Carleton University, School of Industrial Design (Ottawa, Canada). He is a critic and essayist for many reviews, and is currently Co-Director of the magazine *DIID – Disegno Industriale*. He has also served as a keynote speaker and coordinator for several international conferences and curated design exhibitions and events. His interests include the impact of new technologies and artifacts on design culture--especially its critical expressions and theoretical inter/trans/post-disciplinary implications with regard to our contemporary knowledge society and the social, cultural, and ethical.



La Red de Investigación de Principios y Prácticas del Diseño agradece las contribuciones para su fundación, el apoyo constante y la asistencia continua de los siguientes expertos y académicos de renombre mundial.

- **Pablo Diaz Morilla**, EADE; University of Wales in Málaga; EEAASS Diseño León XIII; Universidad de Málaga, España (editor)
- **Loredana Di Lucchio**, Sapienza Università di Roma, Italia
- **Lorenzo Imbesi**, Sapienza Università di Roma, Italia
- **Karine Berthelot-Guiet**, Sorbonne Université Celsa, Francia
- **Melina Amao Cenicerros**, Universidad Autónoma de Baja California, México
- **Alma Elisa Delgado Coellar**, Universidad Nacional Autónoma de México, México
- **Paloma Gómez Marín**, IADE Escuela de Diseño, España
- **María Begoña Saiz Mauleón**, Universitat Politècnica de València, España

Cuando se suscribe a la **Red de Investigación de Principios y Prácticas del Diseño** pasa a formar parte de una red internacional de académicos, investigadores y expertos. Somos más que una organización profesional. Nuestros miembros realizan presentaciones en el congreso anual, publican en nuestra colección de revistas y escriben para nuestra editorial de libros. Su membresía hace posible nuestra organización independiente, dándole acceso a un gran corpus de conocimiento y a oportunidades de desarrollo profesional.

Congreso anual: en formato presencial u online, ponente u oyente

- Descuento en la inscripción al congreso anual (o cualquier congreso organizado por Common Ground Research Networks)
- Inscripción gratuita como oyente online en el congreso anual (bajo solicitud previa)
- Acceso gratuito a las presentaciones virtuales de los congresos anteriores

Publicaciones: publique su artículo en una de nuestras revistas

- Los miembros obtienen 150.000 puntos en el crédito virtual de CGScholar que se pueden aplicar al firmar el acuerdo de publicación, siempre que el artículo sea aceptado en un proceso de revisión por pares anónimos de doble ciego. Los artículos se publican bajo la licencia Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)
- Los miembros pueden ser invitados a ser revisores de libros
- Puede ser revisor de los artículos enviados a la revista y tiene la posibilidad de ser invitado al Consejo Editorial de la revista

Programación virtual: permanezca informado/a de las noticias a lo largo del año

- Acceso a las conferencias de los ciclos "Imagining Futures" y "Meet the Author"
- Ciclos de aprendizaje: ofrecemos actividades relevantes en formato de talleres online sobre publicación en libros y revistas, recomendaciones para jóvenes investigadores, programas de patrocinio, etc.
- Ciclos de los colaboradores: eventos destacados de los colaboradores de la Red de Investigación y de los congresos

Acceso a los libros: todos los libros electrónicos y descuentos a los ejemplares en papel

- Una suscripción electrónica anual a la impresión del libro de la Red de Investigación.
- Miembros recibirán un cupón anual con el descuento de \$25 para la Librería virtual de Common Ground.

La pertinencia a la Red está incluida en todas las inscripciones como ponente
¡Aproveche al máximo su inscripción!



Revista Internacional de Principios y Prácticas del Diseño

Explorando la naturaleza, el significado y el propósito del diseño.

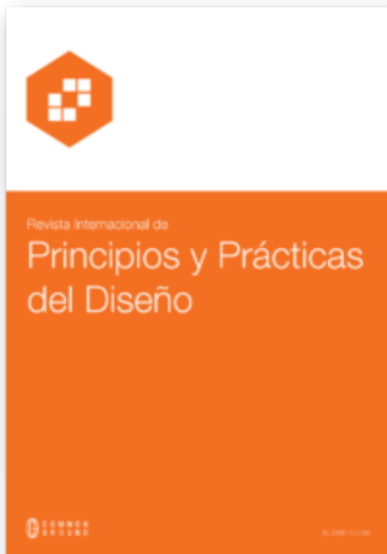


Revista Internacional de Principios y Prácticas del Diseño

Editor: Pablo Díaz Morillo, EADE; University of Wales in Málaga; EEAASS Diseño León XIII; Universidad de Málaga

Fundada: 2019
ISSN: 2641-4406 (versión impresa) 2641-4414 (versión electrónica)
DOI: <http://doi.org/10.18848/2641-4406/CGP>
Frecuencia de publicación: semestral

Indexación:



Revista Internacional de Principios y Prácticas del Diseño

La Revista Internacional de Principios y Prácticas del Diseño se plantea preguntas sobre la naturaleza, significado y propósito del diseño. Esta revista interdisciplinar y transdisciplinar pone en común las perspectivas de investigadores, teóricos, profesionales y profesores provenientes de diferentes campos, tales como la arquitectura, el arte, la ciencia cognitiva, las telecomunicaciones, la informática, los estudios culturales, el diseño, la educación, los estudios de cine, la historia, la lingüística, la gestión, el marketing, la comercialización y distribución, los medios de comunicación, la museografía, la filosofía, la semiótica, la fotografía, la psicología, los estudios religiosos, etc.

Fundada: 2019
ISSN: 2641-4406 (versión impresa) 2641-4414 (versión electrónica)
DOI: <http://doi.org/10.18848/2641-4406/CGP>
Frecuencia de publicación: Semestral

Indexación

- Sherpa Romeo
- ROAD (Directory of Open Access Resources)
- DOAJ (Directory of Open Access Journals)

Los artículos publicados en la **Revista Internacional de Principios y Prácticas del Diseño** están revisados por pares, que son miembros activos de la Red de Investigación de **Principios y Prácticas del Diseño** expertos en el área. Los revisores siguen el procedimiento establecido por el comité editorial de Common Ground. Los revisores de la Revista Internacional de Principios y Prácticas del Diseño se asignan a artículos basados en sus intereses y experiencia académica.

Editor

Pablo Díaz Morilla

EADE; University of Wales in Málaga; EEAASS Diseño León XIII;
Universidad de Málaga, España

Miembros del Consejo Editorial:

- **Carlos Hugo Soria Cáceres**, Universidad de Burgos, España
- **Sonia Ríos Moyano**, Universidad de Málaga, España
- **María Alonso García**, Universidad de Cádiz, España
- **Andrea Castro Martínez**, Universidad de Málaga, España
- **Karina Gabriela Ramírez Paredes**, Universidad Autónoma de Nuevo León, México
- **Karine Berthelot-Guiet**, Sorbonne Université Celsa, Francia
- **Melina Amao Ceniceros**, Universidad Autónoma de Baja California, México
- **Marta Varzim Miranda**, ESAD—IDEA Research in Design and Art, Portugal
- **João Magalhães Lemos**, ESAD—IDEA Research in Design and Art, Portugal
- **Margarida Azevedo**, ESAD—IDEA Research in Design and Art, Portugal
- **Andrea Brambilla**, Politecnico di Milano, Italia
- **Leticia Crespillo Marí**, Universidad de Málaga, España
- **Salvador Fierro Silva**, Universidad Autónoma de Baja California, México
- **Luz del Carmen Vilchis Esquivel**, Universidad Nacional Autónoma de México, México
- **Fausto Alonso Zuleta Montoya**, Investigador Asociado MinCiencias, Colombia

Tomamos muy seriamente la integridad de la investigación, siguiendo los estándares y prácticas establecidos por el Committee on Publication Ethics (COPE). Somos, asimismo, miembros activos de las siguientes asociaciones: Association of American Publishers, Association of Learned and Professional Society Publishers, The Society for Scholarly Publishing, y Crossref.

Puede revisar nuestras políticas a través de los siguientes links:

- Proceso editorial
- Revisión por pares
- Autoría, coautoría y responsabilidades del autor
- Investigación con humanos o animales
- Declaración de consentimiento informado
- Calumnia, difamación, y libertad de expresión
- Rectificaciones y correcciones
- Investigación fraudulenta y mala praxis en la investigación
- Transparencia
- Prácticas éticas de negocio (Propiedad, gestión, órganos de gobierno, acceso, derechos de autor y licencias, tasas del autor, Uso de métricas e informe de uso de contenido, privacidad de datos, marketing directo, comunicación y publicidad, información de contacto del Equipo Editorial)

<https://el-diseno.com/revista/etica-editorial>



Common Ground Research Networks (Not-for-Profit) is proud to be a signatory to the United Nations Sustainable Development Goals Publishers Compact. Launched in collaboration with the International Publishers Association, the compact “features 10 action points that publishers, publishing associations, and others can commit to undertaking in order to accelerate progress to achieve the Sustainable Development Goals (SDGs) by 2030. Signatories aspire to develop sustainable practices and act as champions of the SDGs, publishing books and journals that will help inform, develop and inspire action in that direction.”

MEMBERS OF THE FOLLOWING ORGANIZATIONS

 **AAP** | ASSOCIATION OF AMERICAN PUBLISHERS

 Association of Learned and Professional Society Publishers

 Society for Scholarly Publishing

 Crossref



XX Congreso Internacional sobre Principios y Prácticas del Diseño



Fundada in 2007, la **Red de Investigación de Principios y Prácticas del Diseño** ofrece un foro interdisciplinar para explorar el propósito y el significado del diseño. En términos profesionales y disciplinares, la red cubre un amplio espectro para constituir un diálogo transdisciplinar, que engloba multitud de paradigmas y prácticas del diseño. Nos movemos entre la reflexión teórica sobre la naturaleza del diseño y los estudios de caso del diseño práctico, entre las perspectivas basadas en la investigación y los enfoques basados en la experiencia de los profesionales del diseño. Nuestro cometido es construir una comunidad epistémica donde se establezcan correlaciones entre delimitaciones disciplinares, geográficas y culturales.

Congresos anteriores

- 2007 - Imperial College, Londres, Reino Unido
- 2008 - Universidad de Miami, Miami, Estados Unidos
- 2009 - Universidad Técnica de Berlín, Berlín, Alemania
- 2010 - Universidad de Illinois en Chicago, Chicago, Estados Unidos
- 2011 - Universidad de Roma La Sapienza, Roma, Italia
- 2012 - Universidad de California, Los Ángeles, Estados Unidos
- 2013 - Universidad de Chiba, Chiba, Japón
- 2014 - Universidad de Columbia Británica - Robson Square, Vancouver, Canadá
- 2015 - University Center Chicago, Chicago, EEUU
- 2016 - Pontificia Universidad Católica de Río de Janeiro (PUC-Rio), Río de Janeiro, Brasil
- 2017 - Institute without Boundaries en George Brown College, Toronto, Canadá
- 2018 - Elisava Escuela Universitaria de Diseño e Ingeniería de Barcelona, Barcelona, España
- 2019 - Universidad de San Petersburgo, San Petersburgo, Rusia
- 2020 - Pratt Institute, Brooklyn, Nueva York, Estados Unidos (congreso virtual)
- 2021 - Universidad de Monterrey, Monterrey, México (congreso virtual)
- 2022 - University of Newcastle, Australia (congreso virtual)
- 2023 - Instituto Politécnico de Lisboa, Lisboa, Portugal
- 2024 - Universitat Politècnica de València, Valencia, España
- 2025 - LASALLE College of the Arts, Singapur



La **Red de Principios y Prácticas del Diseño** agradece la contribución y el apoyo que le brindan las siguientes instituciones.



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



SAPIENZA
UNIVERSITÀ DI ROMA



Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño



Viktor Malakuczi

Researcher and Assistant Professor, Department of Planning, Design and Technology of Architecture, Sapienza University of Rome, Italy



Viktor Malakuczi holds a PhD in Design from Sapienza University of Rome, following an MSc in systemic design and a BSc in industrial design from ISIA Roma and MOME Budapest. His research interests revolve around the integration of Design with advanced digital know-how across various sectors, from creative coding to physical computing and digital fabrication, while also exploring the impact of generative artificial intelligence in the creative process.

The three main threads of research are design for digital manufacturing, design for cultural experience and design for interactions. Since his PhD research, he has been investigating digital manufacturing and industry 4.0, exploring the consequent evolution of design practices, material culture and functional-semantic values, with special attention to personalisable design, also explored in his book titled “Computational by Design”. Around the topic of Design for Cultural Experience, his various national and EU research projects focus mainly on technological innovation for immersive experiences, also tackling systematic interventions and effective content and visitor management. In the field of interaction design, he is particularly interested in extended reality and industrial applications, for which he leads the working group “Interactive factory: enabling technologies, from IoT to XR” of SIDI (Società Italiana di Design).

Moreover, he is actively involved in the international scientific community of the Design discipline, serving as associate editor for the DIID Journal and conference manager for major international events such as Cumulus Roma 2021 “Design Cultures” and EAD 2017 “Design for Next”, as well as track chair and session chair at multiple other international conferences.



Angela Giambattista

Researcher and Assistant Professor, Department of Planning, Design and Technology of Architecture, Sapienza University of Rome, Italy



Angela Giambattista holds a PhD in Design and Innovation from the University of Campania “Luigi Vanvitelli,” a Master’s in Product Design and a Bachelor’s degree in Industrial Design, both from Sapienza University of Rome. Since 2020, she has served as a Researcher and Assistant Professor at the Department of Planning, Design, and Technology of Architecture at Sapienza University of Rome.

Her primary research interests focus on Product and Service Design, Design-Driven Innovation, and User Experience Design within medical and healthcare contexts. She coordinates the international working group Cumulus “DHEA: Design for Health, Ageing, and Well-being” acts as co-chair for the Cumulus Green 2024 - Designing Healthy Futures competition, and leads the Bottom-up Working Group DHeS (Design for Health, Well-being, and Social Inclusion) within SID (Società Italiana di Design).

Angela was the scientific coordinator for the International Conference Design for Next – 12th EAD (2017) and the International Conference Design Culture(s) - Cumulus Roma (2021). She was also an editorial board member of the Class A scientific journal Diid Disegno Industriale – Industrial Design.

She has served as Principal Investigator, Scientific Coordinator, and member of research units for various national and international projects related to Design for Healthcare. Angela actively disseminates her work through international peer-reviewed conferences as a selected speaker.

In her teaching role, she actively contributes to the courses in the Master’s program in Product and Service Design and the Bachelor’s program in Design at the Faculty of Architecture, Sapienza University of Rome. She supervises numerous undergraduate and graduate theses on topics aligned with her research interests.



Diletta Huyskes

University of Milan, Italy



Diletta Huyskes is a Postdoctoral Researcher in the programme “Towards a Decolonized Artificial Intelligence” at the Centre for Philosophy and Technology (PHILTECH) at the Department of Philosophy, University of Milan, Italy. She is also an Affiliated Researcher at the Data School, Utrecht University (NL).

Her interests range from the ethics of technologies to the relationship between social exclusion and processes of datafication or algorithmization, the governance of artificial intelligence and how different cultures can shape different artifacts. With a theoretical background rooted in hermeneutics, gender and technology studies, and social constructivism (STS), her doctoral research at the Department of Social and Political Sciences at the University of Milan, included empirical and ethnographic work between Italy and the Netherlands to investigate how automated decision-making processes (ADMs) are shaped by contingent and contextualized human behaviors, decisions and negotiations which can lead to negative impacts on society and social groups, such as amplified discrimination.

Previously, she worked as an Assistant Researcher in Data Ethicist at Fondazione Bruno Kessler (FBK) in Trento, Italy, where she followed a number of digital projects proposed by the local public administration with a focus on design communication.

26 de febrero - 09:15 (GMT+01:00) Roma



Lorenza Baroncelli

Director, Department of Architecture and Contemporary Design, MAXXI Museum, Italy



Lorenza Baroncelli is an Italian architect, urban planner, urban regeneration theorist, and curator. She is currently the Director of the Department of Architecture and Contemporary Design at the MAXXI Museum in Rome and teaches in the Master of Art Management program at Luiss Business School in Rome. She has served as the Artistic Director of the Triennale di Milano and as the City Councilor for Urban Regeneration in Mantua. She also worked at the Serpentine Gallery in London as the coordinator of the architecture program. Her articles have been published in various international magazines such as Domus Magazine, Abitare, The Huffington Post, and The New York Times.

27 de febrero - 9:30 (GMT+01:00) Roma

Antonio Scarponi

Architect and Designer, Conceptual Devices, Zurich



Founder of Conceptual Devices, Antonio Scarponi engages design as a critical practice. His work examines how design produces strategies, imaginaries, and forms of knowledge that expose contemporary social and cultural conditions.

His work has been published in international journals and platforms including Architectural Design, Domus, Abitare, Wired, Fast Company – Design, Designboom, and Design Habitat, and has been exhibited in international institutions such as the Venice Architecture Biennale and the MAK Vienna Biennale for Change. In 2008, his work received the Curry Stone Design Prize for pioneering socially engaged design practices.

He has taught and lectured internationally since 2005 and has been teaching at the Zurich University of the Arts since 2013, where he is part of the MA Cultural Critique and Curatorial Studies. In 2023, he co-founded the Institute for Spatial Thinking to advance spatial design practices beyond disciplinary boundaries.

25 de febrero - 09:30 (GMT+01:00) Roma

Pepo Pérez

University of Milan, Italy



Pepo Pérez (Juan Carlos Pérez García, Málaga, 1969) es profesor titular de Universidad en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Málaga, en el área de Dibujo. Graduado y doctor en Bellas Artes (2012), fue previamente profesor de Derecho Administrativo (1996-2021).

Su trabajo artístico se ha desarrollado principalmente en el dibujo, el cómic y las artes gráficas. Coautor junto a Santiago García de las novelas gráficas *El vecino* (desde 2004), traducidas en Francia por Dargaud Éditeur y adaptadas a serie audiovisual de Netflix (2019-2021, dos temporadas), ha dibujado centenares de ilustraciones y páginas de cómic en medios como *Rockdelux*, *El Periódico de Catalunya*, *El País*, *Tinta Libre*, *NSLM*, *El Manglar* o *El Estafador*. Premio autor revelación en *Expocómic Madrid 2004*, Premio *Diario de Avisos 2006*, nominaciones como Autor revelación y Premio a la Divulgación en el *Saló Internacional del Cómic de Barcelona* en sus ediciones de 2005, 2008, 2009 y 2010. Ha sido visiting scholar en la *School of Visual Arts* de Nueva York (2013) y artista residente en *La Maison des Auteurs de Angoulême* (2014) y ha realizado también estancias de investigación en centros como la *Cité Internationale de la Bande Dessinée* et de *l'Image* de Angoulême, la *Université Clermont Auvergne* o la *Accademia di Belle Arte* di Palermo. Como teórico ha publicado numerosos artículos sobre arte y humanidades en revistas científicas indexadas y capítulos de libro. También ha escrito desde finales de los noventa para medios de prensa (+270 artículos) como *Rockdelux*, *U*, *Volumen*, *El Periódico de Catalunya* o la revista de artes gráficas *Mincho*. Ha coordinado libros colectivos como *Cómic digital hoy* (ACDCómic, 2016), *Enseñar el arte*. Seis experiencias desde la universidad (*Turpin*, 2019) o *UMA Graphic Art* (*UmaEditorial*, 2025, en prensa) y ha organizado cursos de verano universitarios. Ha comisariado diversas exposiciones, destacando, para el Ministerio de Cultura y la Universidad de Málaga, la muestra colectiva *Premio Nacional de Cómic*. 10 años. 2007-2017 (2017-2018, Sala de Exposiciones del Rectorado de la UMA, con itinerancias a Tetuán y Sevilla).

Ha impartido conferencias invitadas (+60) en instituciones españolas y de otras ciudades como Nueva York, Burdeos, Friburgo (Suiza) o Angoulême; ha contribuido con ponencias a congresos internacionales (unas 40) y expuesto (+45 exposiciones) en salas expositivas y ferias de ciudades españolas y de otras como Lisboa, Oporto, Varsovia, Angoulême, Estambul o Tokio. Sus líneas de investigación más recientes se han centrado principalmente en el cómic digital y en la representación de la memoria colectiva e histórica en el cómic y las artes visuales. Miembro del Grupo de Investigación 'Poéticas de la Ficción en las Artes de la Contemporaneidad' (HUM-941) ha colaborado como investigador en la Acción COST internacional (financiada por la UE) 'iCON- MICS Action. Investigating Comics and Graphic Novels in the Iberian Cultural Area', COST CA19119 (2020-2024), con la profesora Viviane Alary, catedrática de la Universidad Clermont Auvergne, como Investigadora Principal.

27 de febrero - 11:00 (GMT+01:00) Ponencia



Ivo Caruso



Erik Ciravegna



Francesca Valsecchi



Chiara Olivastri



Chiara Scarpitti



Annapaola Vacanti



Monica Pastore



Amina Pereno



Xue Pei



Chiara Lecce



Serena Dal Puglia



Daniele Busciantella Ricci



Cada año se otorga un mínimo de **Becas Emerging Scholar** a estudiantes de posgrado e investigadores que tienen interés en los temas del congreso. Aquí les presentamos la lista de los ganadores de beca este año.

León Felipe Irigoyen
Universidad de Sonora,
México



Andrea Carolina Betancourt Herrera
Universidad de Nariño,
Colombia



Melanie May Peña
Universidad de los Andes,
Colombia



Jaime Enrique Cortés Fandiño
Corporación Universitaria Minuto de
Dios - UNIMINUTO, Colombia



Juliana Durán Navas
Universidad Laval,
Canadá



Alfredo Ceballos
Universidad Autonoma del Estado de
México,
México



Edén Patricia Calvillo Martínez
Universidad Autónoma de
Coahuila, México



Sara Gómez Aristizábal
Universidad Nacional de Colombia,
Colombia



María Martha Margarita Silva González
SECIHTI UANL UVM,
México





M^a Ángeles Quesada Cubo
Universidad Pablo de Olavide
(UPO), España



Laura Rodríguez de Cos
Universidad de Sevilla - Escuela
Politécnica Superior,
España



Teresa Aguilar Planet
Universidad de Sevilla,
España





Sesión de bienvenida online

Únase a otros participantes en la recepción de bienvenida online donde se tratarán las cuestiones técnicas previas al congreso.

La parte online del congreso se celebrará en la plataforma CGScholar, Desarrollada por Common Ground Media Lab, el área de investigación tecnológica de Common Ground Research Networks.

En este evento veremos el funcionamiento de la plataforma CGScholar, explicaremos cómo comentar y participar online, actualizar su perfil y las páginas de presentación, añadir contenido digital: vídeo, sonido y otros archivos, etc. Asimismo, puede plantear las preguntas relacionadas con el congreso y/o publicaciones derivadas del mismo.

24 de febrero 17:00 (hora de Madrid, España)

Mesa redonda online

Las mesas redondas son un rasgo característico de nuestros congresos presenciales, y este año las realizaremos online. Las mesas redondas son una oportunidad para conocer en persona a otros ponentes y posibilitan conversaciones extensas sobre los diversos temas de importancia para la Red de Investigación. Están abiertas a todos los asistentes y animamos a la participación.

26 de febrero 17:00 (hora de Madrid, España)



Tour del congreso

"La belleza eterna de Roma"

Este itinerario cuidadosamente diseñado invita a los participantes a descubrir la belleza atemporal de Roma a través de un recorrido guiado a pie por sus monumentos más célebres.

El Grupo 2 comenzará su recorrido a las 5:30 PM, partiendo de la vibrante Piazza Navona, una de las plazas más queridas de Roma. Desde allí, el tour continuará hacia el magnífico Panteón, la elegante Piazza della Minerva y la iglesia ricamente decorada de Sant'Ignazio. Luego, el grupo procederá a admirar la mundialmente famosa Fontana di Trevi, antes de ascender hacia la Piazza di Spagna y la Escalinata Española, donde la experiencia concluirá en uno de los escenarios más icónicos de la ciudad.

El recorrido incluye entradas al Panteón y auriculares personales, garantizando una experiencia fluida e inmersiva mientras los visitantes exploran el arte, la historia y la atmósfera de la Ciudad Eterna..

Grupo 2 (en Español)

Fecha: Martes 24 Febrero

Hora: 5:30 PM en Piazza Navona

Duración: 2 horas y media aprox.

Cóctel de bienvenida

El XX Congreso Internacional sobre Principios y Prácticas de Diseño organizará un cóctel de bienvenida al congreso.

Fecha: Miércoles, 25 de febrero de 2026

Hora: Inmediatamente después de la última sesión del día.

Lugar: En la Universidad

Cena del Congreso

Cena sobre el Tíber – Una velada especial en Baja Roma

Una barcaza amarrada a orillas del Tíber, en el corazón de Roma.

Una elegante y funcional estructura Art Nouveau, construida sobre una antigua embarcación portuaria y rodeada por la incomparable belleza de la capital. El lugar perfecto para disfrutar, relajarse y celebrar una ocasión especial.

Fecha: Viernes 27 de febrero de 2026

Hora: 20:00 (8:00 p. m.)

Lugar: Baja Ristorante Lounge Bar Roma



Common Ground Research Networks



Founded in 1984, Common Ground is committed to building new kinds of knowledge communities, innovative in their media, and forward-thinking in their messages. Heritage knowledge systems are characterized by vertical separations--of discipline, professional association, institution, and country. Common Ground Research Networks takes some of the pivotal challenges of our time and curates research networks that cut horizontally across legacy knowledge structures. Sustainability, diversity, learning, the future of humanities, the nature of interdisciplinarity, the place of the arts in society, technology's connections with knowledge--these are deeply important questions of our time that require interdisciplinary thinking, global conversations, and cross-institutional intellectual collaborations.

Common Ground Research Networks are meeting places for people, ideas, and dialogue. However, the strength of ideas does not come from finding common denominators. Rather, the power and resilience of these ideas is that they are presented and tested in a shared space where differences can meet and safely connect--differences of perspective, experience, knowledge base, methodology, geographical or cultural origins, and institutional affiliation. These are the kinds of vigorous and sympathetic academic milieus in which the most productive deliberations about the future can be held. We strive to create places of intellectual interaction and imagination that our future deserves.

MEMBERS OF THE FOLLOWING ORGANIZATIONS



Common Ground Research Networks is not-for-profit corporation registered in the State of Illinois, USA, organized and operated pursuant to the General Not For Profit Corporation Act of 1986, 805 ILCS 105/101.01, et seq., (the "Act") or the corresponding section of any future Act.

www.cgnetworks.org



@



The Common Ground Media Lab is the research and technology arm of Common Ground Research Networks. Common Ground Research Networks has been researching knowledge ecologies and building scholarly communication technologies since 1984.

Since 2009, we have had the fortune of being based in the University of Illinois Research Park while building our latest platform – CGScholar. This is a suite of apps based on the theoretical work of world-renowned scholars from the College of Education and Department of Computer Science at the University of Illinois Urbana-Champaign. CGScholar has been built with the support of funding from the US Department of Education, Illinois Ventures, and the Bill and Melinda Gates Foundation.

The CGScholar platform is being used today by knowledge workers as diverse as: faculty in universities to deliver e-learning experiences; innovative schools wishing to challenge the ways learning and assessment have traditionally worked; and government and non-government organizations connecting local knowledge and experience to wider policy objectives and measurable outcomes. Each of these use cases illustrates the differing of knowledge that CGScholar serves while also opening spaces for new and emerging voices in the world of scholarly communication.

We aim to synthesize these use cases to build a platform that can become a trusted marketplace for knowledge work, one that rigorously democratizes the process of knowledge-making, rewards participants, and offers a secure basis for the sustainable creation and distribution of digital knowledge artifacts.

Our premise has been that media platforms—pre-digital and now also digital—have often not been designed to structure and facilitate a rigorous, democratic, and a sustainable knowledge economy. The Common Ground Media Lab seeks to leverage our own platform – CGScholar – to explore alternatives based on extended dialogue, reflexive feedback, and formal knowledge ontologies. We are developing AI-informed measures of knowledge artifacts, knowledge actors, and digital knowledge communities. We aim to build a trusted marketplace for knowledge work, that rewards participants and sustains knowledge production.

With 27,000 published works and 200,000 users, we have come a long way since our first web app twenty years ago. But we still only see this as the beginning.

As a not-for-profit, we are fundamentally guided by mission: to support the building of better societies and informed citizenries through rigorous and inclusive social knowledge practices, offering in-person and online scholarly communication spaces

Supporters & Partners

As they say, “it takes a village.” We are thankful for the generous support of:



And to our Research Network members!

www.cgnetworks.org/medialab



United Nations
Climate Change

CLIMATE
NEUTRAL NOW

Climate change is one of the most pressing problems facing our world today. It is in the interests of everyone that we engage in systemic change that averts climate catastrophe. At Common Ground Research Networks, we are committed to playing our part as an agent of transformation, promoting awareness, and making every attempt to lead by example. Our Climate Change: Impacts and Responses Research Network has been a forum for sharing critical findings and engaging scientific, theoretical, and practical issues that are raised by the realities of climate change. We've been a part of global policy debates as official observers at COP26 in Glasgow. And we are signatories of the United Nations Sustainability Publishers Compact and the United Nations Climate Neutral Now Initiative.

Measuring

In 2022 we start the process of tracking and measuring emissions for all aspects of what we do. The aim is to build a comprehensive picture of our baselines to identify areas where emissions can be reduced and construct a long-term plan of action based on the GHG Emissions Calculation Tool and standard established by the United Nations Climate Neutral Now Initiative.

Reducing

At the same time, we are not waiting to act. Here are some of the "low hanging fruit" initiatives we are moving on immediately: all conference programs from print to electronic-only; removing single-use cups and offering reusable bottles at all our conferences; working closely with all vendors, suppliers, and distributors on how we can work together to reduce waste; offering robust online options as a pathway to minimize travel. And this is only a small sample of what we'll be doing in the short term.

Contributing

As we work towards establishing and setting net-zero targets by 2050, as enshrined in the Paris Agreement and United Nations Climate Neutral Now Initiative, and to make further inroads in mitigating our impacts today, we are participating in the United Nations Carbon Offset program. As we see climate change as having broad social, economic, and political consequences, we are investing in the following projects.

- Fiji Nadarivatu Hydropower Project
- DelAgua Public Health Program in Eastern Africa
- Jangi Wind Farm in Gujarat

Long Term Goals

We're committing to long-term science-based net-zero targets for our operations – and we believe we can do this much sooner than 2050. We'll be reporting annually via The Climate Neutral Now reporting mechanism to transparently communicate how we are meeting our commitments to climate action.

www.cgnetworks.org/about/climate-pledge