



# haritu

PROYECTO

**01 - Iniciación a la tecnología del laboratorio**

Laboratorio de Cultura Digital y Tecnología

Fundación EDE-Suspergintza – Azkuna Zentroa-Alhóndiga Bilbao

<b>PROYECTO</b>	<b>01 - Iniciación a la tecnología del laboratorio</b>
<b>DESCRIPCIÓN (finalidad)</b>	¿Quieres hacer uso de los medios del Lab pero no sabes por dónde empezar? Tenemos unas cuantas “excusas” para que te animes: talleres de iniciación a diferentes máquinas y tecnologías así como talleres para acercarte a sus aplicaciones en diferentes ámbitos.
<b>PERSONAS DESTINATARIAS</b>	Personas de 16 a 99 años
<b>HITOS // ACTIVIDADES</b>	<p><b>INICIACIÓN AL CORTE LÁSER</b></p> <p><b>10/10 // 17:00 – 19:30</b></p> <p><b>Resumen</b></p> <p>En el Laboratorio tenemos una máquina de corte láser de pequeño formato que nos permitirá un acercamiento seguro y sencillo a esta tecnología tan versátil en el ámbito del prototipado. Con ella es posible marcar y cortar materiales de hasta 1 cm de espesor.</p> <p>Personas diseñadoras, creadoras, artistas y educadoras utilizan cada vez más este tipo de tecnología fuera del ámbito de la industria convencional para desarrollar sus materiales y proyectos.</p> <p>Para poder fabricar en esta máquina necesitamos aprender a dibujar en vectorial y para ello vamos a utilizar InkScape.</p> <p><b>Necesidades:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si tienes ordenador portátil tendrás más autonomía. Si no tienes compartiremos los ordenadores del Lab.</li> <li>• Si traes tu propio portátil instálalo antes InkScape para seguir mejor el taller (<a href="https://inkscape.org/es/">https://inkscape.org/es/</a>)</li> </ul> <p><b>Metodología:</b></p> <p>Un espacio abierto en el que aprenderemos conversaremos y compartiremos, y sobre todo buscaremos disfrutar en el proceso.</p> <p><b>Imparte:</b></p> <p><b>Diana Franco Eguren</b>, coordinadora del Laboratorio</p>

**FORMATEANDO EL DÍA A DÍA CON UNA IMPRESORA 3D****24/10 + 31/10 // 17:00 – 19:30 //****Resumen:**

La impresión 3D sigue siendo una herramienta útil para aprender a proyectar diseños, porque puedes tangibilizar la idea. En este taller que imparte el diseñador Alberto Martínez, aprenderemos a diseñar y fabricar desde los objetos cotidianos. Para ello utilizaremos la impresora 3D del laboratorio, una impresora de sobremesa sencilla de utilizar.

**Necesidades:**

- Si tienes ordenador portátil tendrás más autonomía. Si no tienes compartiremos los ordenadores del Lab.
- Si traes tu propio portátil instálalo antes:
  - Inkscape (<https://inkscape.org/es/>)
  - FreeCad (<https://www.freecadweb.org/>)
  - Cura (<https://ultimaker.com/en/products/ultimaker-cura-software>)

**Metodología:**

Un espacio abierto en el que aprenderemos conversaremos y compartiremos, y sobre todo buscaremos disfrutar en el proceso.

**Imparte:**

**Alberto Martínez** (3dlan.org) es un diseñador que desde hace diez años anda sumergido en el ámbito del diseño y la fabricación digital. Sus inquietudes han transitado desde la experimentación en el diseño de mobiliario hasta más recientemente el ámbito de las prótesis y dispositivos de apoyo para personas con diferentes diversidades funcionales.

**ARDUINO, UNA HERRAMIENTA EDUCATIVA DE HARDWARE LIBRE****07/11 + 14/11 // 17:00 – 19:30****Resumen:**

Muchas y muchos conocemos la idea del Software Libre. La facilidad para la réplica y la accesibilidad al código han extendido esta forma de entender cómo hacer tecnología, basada principalmente en la posibilidad de colaborar en una comunidad distribuida. Cuando hablamos de Hardware Libre la realidad es que muchas veces se refleja el uso del software libre con el hardware y la posibilidad de compartir esa información (componentes usados, esquemas electrónicos, diseños, programas vinculados,...).

En este taller contaremos con Jabi Luengo quien tiene una amplia experiencia en el desarrollo de proyectos educativos de Hardware Libre con sus alumnas y alumnos. Y de su mano conoceremos en esta ocasión la plataforma Arduino.

Arduino es una plataforma compuesta de un entorno de desarrollo y una tarjeta electrónica que te permite crear tus propios proyectos tecnológicos, dotarlos de sensores que detecten magnitudes físicas como luz, calor, fuerza, etc... y en base a esa información, escribiendo un programa, activar otros dispositivos (actuadores) como pequeñas bombillas, leds, servomotores, pequeños motores DC, relés, etc...

**Necesidades:**

- Si tienes ordenador portátil tendrás más autonomía. Si no tienes compartiremos los ordenadores del Lab.
- Si traes tu propio portátil instálalo antes:
  - Arduino IDE:  
<https://www.arduino.cc/en/Main/Software>

**Imparte:**

**Jabi Luengo**, Docente del colegio Herrikide de Tolosa, experto TIC con una extensa trayectoria de trabajo en el aula en base a proyectos. Defensor de la tecnología libre y de su utilización como servicio. Fan de Moodle, Arduino y del movimiento Maker.

**MENTIR CON DATOS: MANIPULACIONES Y MENTIRAS BLANCAS****11/12 + 12/12 // 17:00 – 19:30****Resumen:**

Un recorrido por diferentes ejemplos de visualizaciones de datos, que, pese a su aura de objetividad e imparcialidad, están cargados de subjetividad además de buenas intenciones.

El taller consistirá en analizar ejemplos de visualizaciones de toda índole junto con ejercicios prácticos para entender los conceptos explicados.

**Necesidades:**

En principio ninguno en especial. Trabajaremos con rotuladores, papel. Y si usamos algún software ya se lo adelantaré a los participantes para que lo traigan preparado.

**Metodología:**

Un espacio abierto en el que aprenderemos conversaremos y compartiremos, y sobre todo buscaremos disfrutar en el proceso.

**Imparte:**

**Montera 34**, es un colectivo conformado por Alfonso S. Uzábal y Pablo Rey Mazón que trabaja en el desarrollo web, visualización de datos y arte digital. Han creado [BlacktodeFuture](#), un bot de Twitter para publicar en riguroso diferido los gastos de las tarjetas black de Caja Madrid-Bankia, o la serie de talleres [Efecto Airbnb](#), para analizar colectivamente el impacto de Airbnb en las ciudades.

**Pablo Rey Mazón** colabora en varios colectivos de investigación y experimentación como Basurama, Wikitoki o Publiclab. Su trabajo se centra en hacer la información más accesible. Actualmente desarrolla visualizaciones sobre corrupción y medios de comunicación en España como el color de la corrupción. En 2016 lanzó con otros wikitokers la comunidad sobre cultura de datos [Bilbao Data Lab](#).

<b>PLAZAS</b>	15 plazas por taller
<b>PERIODOS</b>	
<b>DÍAS</b>	Jueves
<b>HORARIO</b>	17:00 – 19:30
<b>IMPARTE</b>	Equipo Suspergintza + Personas Invitadas