



Cultura Crowd

Em dic Daniel Lombraña, tinc una empresa, un projecte anomenat crowd crafting, en què intentem que la gent, el crowd, el que es coneix com a «grup de persones», participi en projectes científics.

La cultura crowd crec que sorgeix d'un problema. Hi ha vegades que un problema no el pots resoldre individualment, tu sol. Aleshores el que fas és unir-te amb altres persones i al final comparteixes recursos o fins i tot resols problemes científics. Gent que vol resoldre alguna cosa conjuntament.

Sempre s'ha enfocat d'una manera una mica feixuga a l'escola des del nostre parer, des del crowd crafting, i el que intentem és llançar projectes dins de l'escola, perquè els alumnes aprenguin a fer ciència amb projectes reals, no que se'n creï un ad hoc, on el professor presenta els problemes i tu no resols res al món, no és res important per a tu. El que intentem és que això es torni interessant. Que la feina que es faci tingui un impacte real al món, i això mateix és el que nosaltres fem.

La cultura crowd és important perquè ens ajuda a democratitzar els processos d'elecció. Nosaltres afegim aquesta part de la ciència, del mètode científic que ens toca cada dia i ens permet prendre decisions basades en fets, no en el que ens surt del cor, que de vegades no és el millor per crear un projecte, col·locar un semàfor o prendre decisions una mica més importants. Incorporar aquestes metodologies i democratitzar l'accés a la informació crec que és molt important per canviar com vivim i com avancem com a societat.

Gràcies a Internet el que fas és saltar, i si allò es transmet amb el boca-orella, al final aconsegueixes el finançament, que d'una altra manera no tindries.

La part més important de la tecnologia, el que ha fet que el crowd avanci, ha estat la reducció dels costos, que és el que ens ha permès que molta més gent pugui accedir a dispositius que abans no eren accessibles i ha permès un boom de gent experimentant amb coses que abans no tenien a l'abast i això és una cosa meravellosa. Per exemple, les plaques d'Arduino, els microprocessadors, la impressió 3D... Ara qualsevol persona s'ho pot pagar i tothom intenta experimentar. Això és el que fa que aquest món crowd s'uneixin, preguntin, es formin noves comunitats i, en definitiva, es resolguin problemes conjuntament.

Un exemple de projectes més icònics o que es reconeixen actualment és l'anàlisi de l'era del bronze i el que es fa és transcriure les troballes de fa molts anys, que estaven escrites a mà. Es transcriuen per a l'ordinador i així es pot indexar en un ordinador i a més s'ajuda a la creació de l'objecte en 3D; tu dibuixes el contorn de l'objecte i després ells produeixen un model 3D que es pot imprimir amb una impressora 3D dins del museu mateix.

El crowd no tan sols funciona monetàriament, sinó que també necessita com en el nostre cas, gent que vulgui dedicar-hi temps i col·laborar amb el cervell o amb recursos personals. De vegades és simplement ajudar a penjar cartells o traduir un projecte de l'espanyol a l'anglès. El més important és no tractar a ningú com un mico darrere d'un teclat. De vegades això passa molt, s'utilitza la gent i això ho estem intentant canviar. És important que la gent senti que forma part del teu projecte, sinó no tindràs èxit ni aconseguiràs que s'uneixin a la teva idea de canviar el món com el que intentem des del crowd crafting.