



Cultura Crowd. Col·laborar professionalment per resoldre problemes

Nivell educatiu	• Educació Secundària Obligatoria (ESO) • Batxillerat i Cicles formatius • Professorat
Àrea	• Educació financera
Temàtica	• Ciència bàsica • Emprenedoria • Món y Desenvolupament • Sensibilització social • Tecnologia
Durada	00:04:15 minuts
Autor	Obra Social "la Caixa"
Any	2015
Idioma	Castellà
Resum breu	La cultura <i>crowd</i> és una de les tendències que més influiran en la manera de desenvolupar projectes en els propers anys. En aquest vídeo, posem en valor persones i projectes que ja estan treballant en la matèria.
Introducció	El món ha canviat la manera de comunicar-se i organitzar-se mitjançant les tecnologies? La intel·ligència col·lectiva és un terme generalitzat al món de la cibercultura però que trobem en el comportament de nombroses espècies animals. Les abelles i les formigues, per exemple, prenen decisions de manera consensuada. George Pór, en el seu <i>Blog of Collective Intelligence</i>, va definir el fenomen de la intel·ligència col·lectiva com "la capacitat de les comunitats humanes d'evolucionar cap a un ordre d'una complexitat i harmonia major, tant per mitjà de mecanismes d'innovació, com de diferenciació i integració, competència i col·laboració." En els temps del Web 2.0 assistim a un canvi en els models de relació: els consumidors passen a ser els creadors, construint continguts i col·laborant entre ells. I és que la dimensió col·lectiva d'aquests processos és un aspecte fonamental i destacable. Es tracta d'una transformació social, però també empresarial, en la que sorgeixen nous models educatius i d'emprenedoria, on la innovació juga un paper destacat. Dintre d'aquest context neix un moviment que cada cop pren més força, es tracta del moviment <i>Crowd</i>. Investigadors i emprenedors com Juan Freire i Antoni Gutiérrez-Rubí, amb la col·laboració de Francis Pisani han desenvolupat bibliografia que explica el per què té sentit que un món on la tecnologia forma part activa de les nostres vides, s'obre un gran ventall d'oportunitats per a utilitzar els nostres talents per resoldre problemes. Efectivament, aquests conceptes no són nous, han estat generant-se i madurant en el segle XX. Allò que diferencia el moment actual de les dècades anteriors és que ara sí existeixen les eines per poder desenvolupar-los, i en certa manera, a efecte d'aquestes eines també existeixen persones disposades a participar en aquests entorns. De fet, hi ha multitud de projectes que avui en dia s'estan desenvolupant, en



	els que les persones que formen part de l'equip de projecte estan en diversos punts del planeta, treballant conjuntament i potenciant el projecte gràcies a la seva diversitat de coneixements i disciplines en les que treballen. La innovació neix de la barreja. La tecnologia fa del <i>Crowd</i> un fenomen amb molta força. En el vídeo coneixem la història de Daniel Lombraña, un espanyol que ha emprès el projecte <i>Crowdcrafting</i>, una nova manera de connectar professionals de tot el món per resoldre reptes i problemes del sector científic.
Objectius didàctics	— Introduir la cultura crowd. — Comprendre el valor de la cultura crowd, com nova tendència per a desenvolupar projectes de manera col·laborativa entre professionals de diversos sectors. — Sensibilitzar sobre la importància de desenvolupar competències de treball en equip i connexions que potencien la col·laboració entre professionals per a innovar i aprendre més ràpid i d'aquesta manera resoldre problemes de manera àgil.
Competències a assolir	• Tractament de la informació i competència digital • Competència d'aprendre a aprendre • Autonomia i iniciativa personal
Drets d'autor	Obra Social "la Caixa"
Llicència d'ús	