



Cultura Crowd. Colaborar profesionalmente para resolver problemas

Nivel educativo	• Educación Secundaria Obligatoria (ESO) • Bachillerato y Ciclos Formativos de Grado Medio • Profesorado
Área	• Educación financiera
Temática	• Ciencia básica • Emprendimiento • Mundo y Desarrollo • Sensibilización social • Tecnología
Duración	00:04:15 minutos
Autor	Obra Social "la Caixa"
Año	2015
Idioma	Castellano
Resumen breve	La cultura <i>crowd</i> es una de las tendencias que más van a influir en la manera de desarrollar proyectos en los próximos años. En este vídeo, ponemos en valor personas y proyectos que ya están trabajando en la materia.
Introducción	¿El mundo ha cambiado la forma de comunicarse y organizarse a través de las tecnologías? Por supuesto. La inteligencia colectiva es un término hoy día generalizado en el mundo de la cibercultura pero que encontramos en el comportamiento de numerosas especies animales. Las abejas y hormigas, por ejemplo, toman sus decisiones de forma consensuada. George Pór, en su <i>Blog of Collective Intelligence</i>, definió el fenómeno de la inteligencia colectiva como "la capacidad de las comunidades humanas de evolucionar hacia un orden de una complejidad y armonía mayor, tanto por medio de mecanismos de innovación, como de diferenciación e integración, competencia y colaboración." En los tiempos de la Web 2.0 asistimos a un cambio en los modelos de relación: los consumidores pasan a ser los creadores, construyendo contenidos y colaborando entre ellos. Y es que la dimensión colectiva de estos procesos es un aspecto fundamental y destacable. Se trata de una transformación social, pero también empresarial, en la que surgen nuevos modelos de educación y emprendimiento, donde la innovación juega un papel crucial. Dentro de este contexto nace un movimiento que cada vez adquiere más fuerza, el movimiento Crowd. Investigadores y emprendedores como Juan Freire y Antoni Gutiérrez-Rubí, con la colaboración de Francis Pisani han desarrollado bibliografía que explica el por qué tiene sentido que en un mundo donde la tecnología forma parte activa de nuestras vidas, se abre un inmenso abanico de oportunidades para utilizar nuestro talentos en pos de resolver problemas. Efectivamente, estos conceptos no son nuevos, han estado gestándose y madurando en el siglo XX. Lo que diferencia al momento actual de las



	décadas anteriores es que ahora si existen las herramientas para poder desarrollarlos, y en cierto modo, a efecto de estas herramientas, también existen personas dispuestas a participar en estos entornos. De hecho, hay multitud de proyectos que hoy en día se están desarrollando, en los que las personas que forman parte del equipo de proyecto están en diversos puntos del planeta, trabajando conjuntamente y potenciando el proyecto gracias a su diversidad de conocimientos y disciplinas en las que trabajan. La innovación nace de la mezcla. La tecnología hace del <i>crowd</i> un fenómeno con mucha mayor fuerza. En el vídeo conocemos la historia de Daniel Lombraña, un español que ha emprendido el proyecto <i>Crowdcrafting</i>, una nueva manera de conectar profesionales de todo el mundo para resolver retos y problemas del sector científico.
Objetivos didácticos	— Introducir la cultura <i>crowd</i>. — Comprender el valor de la cultura <i>crowd</i>, como nueva tendencia para desarrollar proyectos de manera colaborativa entre profesionales de diversos sectores. — Sensibilizar a los estudiantes sobre de la importancia de desarrollar competencias de trabajo en equipo y conexiones que potencien la colaboración entre profesionales, para innovar y aprenden más rápido y de esta manera resolver problemas ágilmente.
Competencias a alcanzar	• Competencia social y ciudadana • Competencia cultural y artística • Autonomía e iniciativa personal
Derechos de autor	Obra Social "la Caixa"
Licencia de uso	