

Postal Interactiva

Descripción

Creación de una postal interactiva con materiales electrónicos flexibles

Metas

Primer contacto con la electrónica a través de materiales flexibles Aprender como están hechos los circuitos simples Estos materiales pueden llegar a ser más atractivos que los tradicionales para las personas que no están acostumbradas a la electrónica

Pasos

Se reparte el kit con todos los materiales. El taller puede ser autoguiado siguiendo las instrucciones de la Postal. La postal indica un circuito a construir, pero los participantes pueden modificarlo a su gusto y hacerla suya utilizando los lápices de colores
Normalmente los participantes se suelen equivocar con la polaridad de la pila. Es interesante hacerles preguntas para que ellos mismos busquen la solución.

Materiales

Postal Pila de botón Leds Cinta de cobre Clip Lápices de colores

Siguientes pasos

Ejercicio de creación de sensores utilizando materiales similares.

Referencias

Album de Flickr



Fecha 18/09/2015

Lugar BQ, Las Rozas

Duración 20 minutos

N. participantes 30

Edad 20-30

Edad Recomendada 5 >

Dificultad

Introducción a Processing y a la Impresión 3d

Descripción

El taller pretende introducir a los participantes al mundo de la creación digital procedural y al modelado e impresión 3d

Metas

Poner en práctica conceptos de geometría Primer contacto con programación e impresión 3d Trabajo en equipo Introducción a diseño gráfico procedural con Processing Funciones rect(), ellipse(), fill(), stroke(), random(), map() Impresión 3d: Funcionamiento de una impresora 3d. TinkerCAD, CURA Introducción a la filosofía del código abierto y comunidades online ¿Qué es el software libre?

Pasos

División de la clase en 2 grupos con subgrupos de 3 alternando actividad después de 1h 30mins con descanso entre medias Grupo 1: Iniciación de conceptos básicos de programación utilizando la herramienta Processing.org para crear un "smile" que cambia en cada ejecución Minipresentación al resto del grupo. Grupo 2: Diseño de una pieza en 3d usando la herramienta online TinkerCAD y el funcionamiento y puesta en marcha de las impresoras 3d. Minipresentación al resto del grupo. Cambio de grupo.

Materiales

Impresoras 3D Portátiles Proyector

Siguientes pasos

Imprimir pieza 3d, iterar. Processing: introducción al movimiento usando los métodos setup(), draw(), mouseX/mouseY, bucles

Referencias

Album de Flickr

<https://www.flickr.com/photos/135835753@N08/albums/72157659173115381>



Fecha 24/9/2015

Lugar Instituto Politécnico
Cristo Rey, Valladolid

Duración 3 a 4 horas

N. participantes 30

Edad 12

Edad Recomendada 8 >

Dificultad

Inkscape, cortadora láser y graffiti

Descripción

División de la clase en 3 grupos en paralelo. Bocetos a papel y lápices. Creación de hagstag o idea que quieren plasmar. Paso a dibujo vectorial mediante Inkscape Dibujos básicos, trazo de líneas, texto. Corte láser del stencil en cartulina para hacer el graffiti. Minipresentación al resto del grupo. Cambio de grupo. ¿Qué es el software libre?

Metas

¿Cómo plasmar una idea en papel y luego ejecutarla? Primer contacto con diseño de dibujos vectoriales. ¿Qué son vectores? ¿Cómo funciona una cortadora laser? Trabajo en equipo.

Pasos

Materiales

Cortadora láser Rotuladores y hojas Pinturas en spray Cartulinas Portátiles con Inkscape instalado

Siguientes pasos

Diseño vectorial avanzado utilizando Inkscape.

Referencias

Album de Flickr

<https://www.flickr.com/photos/135835753@N08/albums/72157659223601896>



Fecha 29/9/2015

Lugar Instituto Pablo Díez
Boñar, León

Duración 3h

N. participantes 30

Edad 14

Edad Recomendada 8->

Dificultad

Inkscape, cortadora láser y graffiti

Descripción

División de la clase en 3 grupos en paralelo. Bocetos a papel y lápices. Creación de hagstag o idea que quieren plasmar. Paso a dibujo vectorial mediante Inkscape Dibujos básicos, trazo de líneas, texto. Corte láser del stencil en cartulina para hacer el graffiti. Minipresentación al resto del grupo. Cambio de grupo. ¿Qué es el software libre?

Metas

¿Cómo plasmar una idea en papel y luego ejecutarla? Primer contacto con diseño de dibujos vectoriales. ¿Qué son vectores? ¿Cómo funciona una cortadora laser? Trabajo en equipo.

Pasos

Materiales

Cortadora láser Rotuladores y hojas Pinturas en spray Cartulinas Portátiles con Inkscape instalado

Siguientes pasos

Diseño vectorial avanzado utilizando Inkscape.

Referencias

Album de Flickr

<https://www.flickr.com/photos/135835753@N08/albums/72157659223601896>



Fecha 29/9/2015

Lugar Instituto Pablo Díez
Boñar, León

Duración 3h

N. participantes 30

Edad 14

Edad Recomendada 8->

Dificultad

Inkscape, cortadora láser y graffiti

Descripción

División de la clase en 3 grupos en paralelo. Bocetos a papel y lápices. Creación de hagstag o idea que quieren plasmar. Paso a dibujo vectorial mediante Inkscape Dibujos básicos, trazo de líneas, texto. Corte láser del stencil en cartulina para hacer el graffiti. Minipresentación al resto del grupo. Cambio de grupo. ¿Qué es el software libre?

Metas

¿Cómo plasmar una idea en papel y luego ejecutarla? Primer contacto con diseño de dibujos vectoriales. ¿Qué son vectores? ¿Cómo funciona una cortadora laser? Trabajo en equipo.

Pasos

Materiales

Cortadora láser Rotuladores y hojas Pinturas en spray Cartulinas Portátiles con Inkscape instalado

Siguientes pasos

Diseño vectorial avanzado utilizando Inkscape.

Referencias

Album de Flickr

<https://www.flickr.com/photos/135835753@N08/albums/72157659223601896>



Fecha 29/9/2015

Lugar Instituto Pablo Díez
Boñar, León

Duración 3h

N. participantes 30

Edad 14

Edad Recomendada 8->

Dificultad

Arte digital con artistas de Circo y Malabares

Descripción

Colaboración con el colectivo Circonove en la Fundación Granell para la exploración de elementos tecnológicos en prácticas artísticas

Metas

Primer contacto con electrónica, Arduino, sensores y actuadores Utilización de móviles de forma interactiva utilizando los sensores incluidos Buscar formas de cómo la tecnología electrónica puede utilizarse en prácticas artísticas de actuación.

Pasos

Presentación del equipo y de los participantes preguntando cuales son los intereses de cada uno y cómo la tecnología se podría integrar con su práctica. Introducción sobre el funcionamiento de la electrónica del kit de BQ y como utilizar móviles para combinarla con espectáculos circenses. Exploración de los distintos componentes y ver como Luz y Sonido pueden aplicarse a sus prácticas Sonificación de los movimientos de los artistas usando PureData. Los movimientos son captados mediante los acelerómetros de los teléfonos móviles y enviados en tiempo real al ordenador que sonifica los movimientos. Improvisación artística en la plaza

Materiales

Componentes electrónicos del kit de robótica BQ Tiras LEDs EL Wire Móviles BQ
Máquina de coser Goma elástica y velcro Altavoz Portátiles

Siguientes pasos

Creación de trajes o sistemas más avanzados de reconocimiento y actuación de movimientos.

Referencias

Album de Flickr

<https://www.flickr.com/photos/135835753@N08/albums/72157659380725902>



Hola

Fecha 2/10/2015

Lugar Fundación Granell y Circonove, Galicia

Duración 3h

N. participantes 12

Edad 18 >

Edad Recomendada 18 >

Dificultad

Mini talleres STEAM / Divulgacion

Descripción

Actividades creativas y divulgativas para enseñar conceptos básicos la tecnología contemporánea

Metas

Primer contacto con el funcionamiento de los ordenadores
Primer contacto con la impresión 3D
Primer contacto con la electrónica básica de un modo creativo (soft circuits, dibujar circuitos)

Pasos

División en 3 grupos alternando actividad. 1. Muestra del funcionamiento de la mano biónica y la impresora 3D (Divulgativo) 2. Introducción al funcionamiento de los ordenadores y la programación para niños a traves del teatro 3. Dibujo y realización de una postal interactiva / Realización de un circuito simple En cada una de las actividades se les pregunta a los participantes pequeñas cuestiones para que descubran ellos mismos el funcionamiento de la tecnología

Materiales

Componentes electrónicos del kit de robótica BQ Electrónica básica: leds, pilas de botón, motores dc Cinta de cobre Hilo conductor Pilas de 3V Móviles Impresoras 3D Portátiles

Siguientes pasos

Introducción a Scratch

Referencias

Album de Flickr

<https://www.flickr.com/photos/135835753@N08/albums/72157659059418529>



Fecha 03/10/2015

Lugar Rapaciños, Ciudad de la Cultura, Santiago de Compostela

Duración 4h

N. participantes 70

Edad 2-14

Edad Recomendada 8 >

Dificultad

Máquina de Golberg

Descripción

Trabajar de manera colaborativa con la comunidad de Bricolabs para fabricar una Máquina de Golberg

Metas

Acercamiento a la comunidad Maker de Bricolabs Trabajo en equipo Utilización de la cortadora láser Utilización de la máquina de coser

Pasos

Determinar cual es la acción que deseas construir con una máquina de Golberg Estudiar otras máquina de Golberg Diseñar los métodos para manejar cada paso en el proceso y los dispositivos para poner en práctica esos métodos Construcción Documentación

Materiales

Canicas varillas Pegamento y bridas Pinturas y hojas Dobladora de varillas Máquina de coser Cortadora láser Portátiles Palitos Rodamientos y piezas en general Arduino / BQ Zum y componentes varios

Siguientes pasos

Estudiar qué partes se pueden mejorar y cómo mejorarlas

Referencias

Album de Flickr

<https://www.flickr.com/photos/135835753@N08/albums/72157659583107525>



Fecha 05/10/2015

Lugar Domus

Duración 1 dia

N. participantes 15

Edad 8-40

Edad Recomendada 8 >

Dificultad

Programación y robótica

Descripción

Introducción a la electrónica programable

Metas

Primer contacto con electrónica y programación de microcontroladores.

Pasos

Presentación del equipo y de los participantes preguntando los superpoderes de cada uno. Grupos de 4-5 personas con un ordenador con un Kit de electrónica y código programado para usar botones, potenciómetros, tiras de leds y motores. Conceptualización de la idea que quieren crear con una historia usando papel y rotuladores Soldar tiras de leds Creación del artílugo con materiales de artesanía y mostrando dónde modificar el código para cambiar el comportamiento Presentación de cada proyecto por grupos.

Materiales

Componentes electrónicos del kit de robótica BQ Pegamento Pipe cleaners, ojitos, pompones de colores y decoraciones craft Pinturas y hojas Palitos Portátiles Proyector

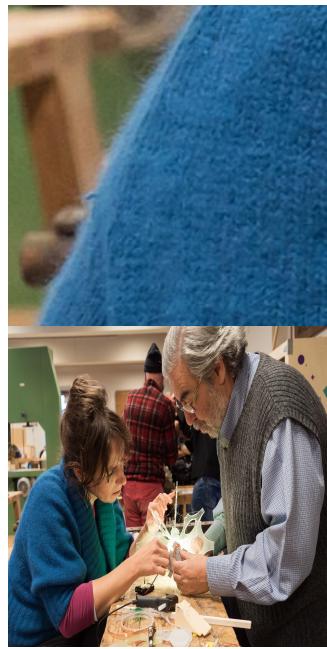
Siguientes pasos

Creación de objetos con componentes más complejos y su programación.

Referencias

Album de Flickr

<https://www.flickr.com/photos/135835753@N08/albums/72157659242764459>



Fecha 7/10/2015

Lugar Estrada, Pontevedra

Duración 3h

N. participantes 60

Edad 12-16

Edad Recomendada 10 >

Dificultad

Diseño y creación de un estandarte o bandera

Descripción

Creación de banderas usando técnicas de fabricación digital

Metas

Primer contacto con máquinas de fabricación digital / analógicas.

Pasos

Presentación del equipo y de los participantes preguntando los superpoderes de cada uno. Grupos de 2 personas. Introducción a las máquinas de coser, cortadora de vinilos y cortadora láser e introducción a la fabricación digital Elaboración de un boceto y posterior diseño final Creación de ese diseño con las herramientas Presentación de cada bandera por grupos.

Materiales

varillas Tela (bolsas circolab) Pegamento y bridas Pinturas y hojas Cortadora de vinilos Dobladora de varillas Máquina de coser Cortadora láser Rotuladores y hojas Pinturas en spray Cartulinas Portátiles Proyector

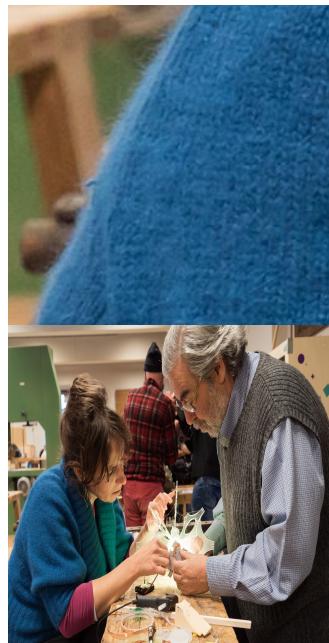
Siguientes pasos

Creación de objetos con diseños más complejos.

Referencias

Album de Flickr

<https://www.flickr.com/photos/135835753@N08/albums/72157657374941784>



Fecha 10/10/2015

Lugar Araba Encounter, Vitoria

Duración 3h

N. participantes 10

Edad 18-60

Edad Recomendada 12 >

Dificultad

¿Cómo mejorar la furgoneta de CIRCOLAB?

Descripción

Introducción a como fue concebido CIRCOLAB, sus muebles y repensar elementos de la furgoneta

Metas

Presentación de un diseño/producto y búsqueda de mejora

Pasos

Presentación del equipo y de los participantes preguntando los superpoderes de cada uno. Grupos de 2 o 3 personas. Introducción sobre las máquinas y los materiales que disponemos. Describimos el proceso que seguimos para diseñar y construir la furgoneta laboratorio y todos sus muebles. Se lanza reto: ¿Cómo introducir mejoras a los muebles y diseño interior de la furgoneta actual? Presentación de cada solución y mejora por grupos.

Materiales

Rotuladores y hojas Ordenadores Proyector

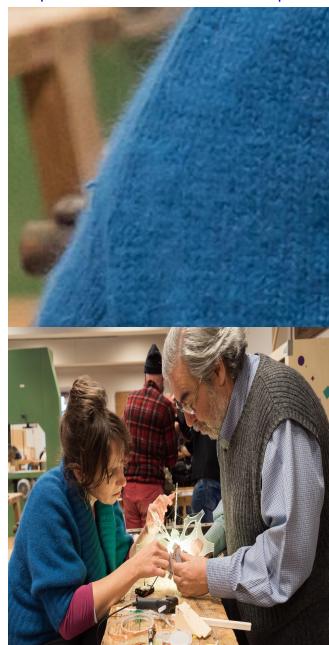
Siguientes pasos

Implementación de dichas soluciones

Referencias

Album de Flickr

<https://www.flickr.com/photos/135835753@N08/albums/72157659520424608>



Fecha 14/10/2015

Lugar Universidad de Deusto, Bilbao

Duración 3h

N. participantes 40

Edad 18 >

Edad Recomendada 12->

Dificultad

Diseño de Producto / Regreso al futuro

Descripción

Creación de un producto usando técnicas de prototipado rápido

Metas

Introducción a Arduino, Impresión 3D y Cortadora láser Primer contacto con la filosofía del código abierto y comunidades online Trabajo en equipo Introducción al prototipado rápido Diseño de producto

Pasos

División de la clase en grupos de 4 o 5 Propuesta para realizar un diseño de producto que no existe Realización de prototipo: Bocetos, selección de materiales/tecnología y ejecución Presentaciones al estilo "elevator pitch"

Materiales

Cartones Pipe clenaers, ojitos, pompones de colores, plastilina decoraciones craft
Pinturas y hojas Palitos Electrónica básica: leds, pilas de botón, motores dc Copper tape e hilo conductor Plastilina Impresoras 3D Cortadora laser Componentes electrónicos del kit de robótica BQ

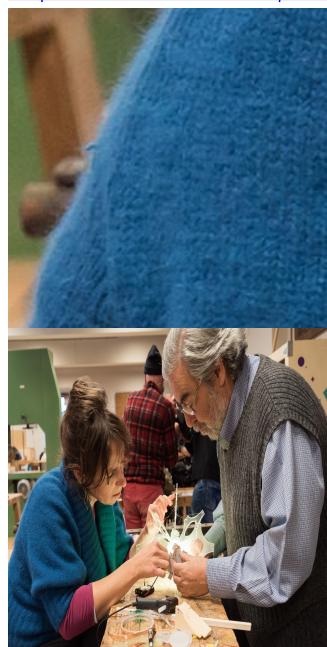
Siguientes pasos

Iteración en el prototipo

Referencias

Album de Flickr

<https://www.flickr.com/photos/135835753@N08/albums/72157659534323298>



Fecha 15/10/2015

Lugar Universidad de Mondragón

Duración 8 horas

N. participantes 40

Edad 18 - 22

Edad Recomendada 8 >

Dificultad

Costura y electrónica

Descripción

Creación de un bordado interactivo

Metas

Realizar en el marco de CIRCOLAB una actividad intergeneracional Iniciación a la electrónica básica y los e-textiles Realización de un circuito básico Primer contacto con nuevos materiales: Hilo conductor de electricidad Trabajo en equipo Aprendizaje intergeneracional

Pasos

Introducción a los textiles y la electrónica Propuesta para realizar un bordado en el que se incluya un circuito electrónico Realización de un boceto Diseño en punto de cruz en papel del diseño ¡A bordar!

Materiales

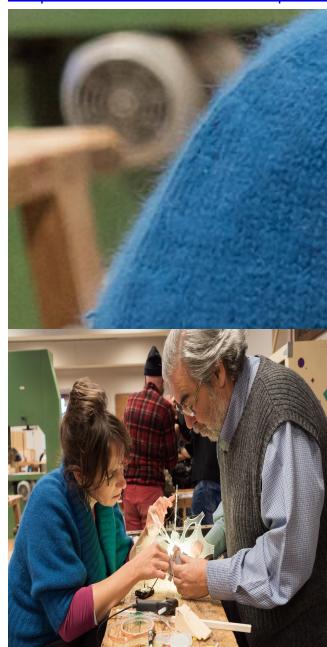
Siguientes pasos

Compartir las ideas Mejoras e implementación

Referencias

Album de Flickr

<https://www.flickr.com/photos/135835753@N08/albums/72157660006969662>



Fecha 17/10/2015

Lugar Tabakalera,
Hirikilabs

Duración 3h

N. participantes 40

Edad 16 - 75

Edad Recomendada 8 >

Dificultad

Cosmic Car / Las leyes de Newton

Descripción

Explicación de la 3a Ley de Newton usando un Kit DIY para la construcción de un coche espacial

Metas

Diseño de un coche impulsado con un globo Manualidades para trabajar con niños
Demostración de la tercera ley de Newton: Principio de acción y reacción Demostración de como funciona una cortadora láser

Pasos

Introducción al kit de materiales Cosmic Car División de la clase en grupos de 2 Cada grupo hace un Cosmic Car sin explicarles como se hace Iteración de diseño hasta conseguir un movimiento más óptimo Asignación de una misión para cada equipo (ie: enviar galletas a la luna) Implementación de un segundo Cosmic Car para la misión Presentación de misión - solución Carrera

Materiales

Pegamento Palitos Piezas cortadas con la cortadora láser Globos Materiales craft

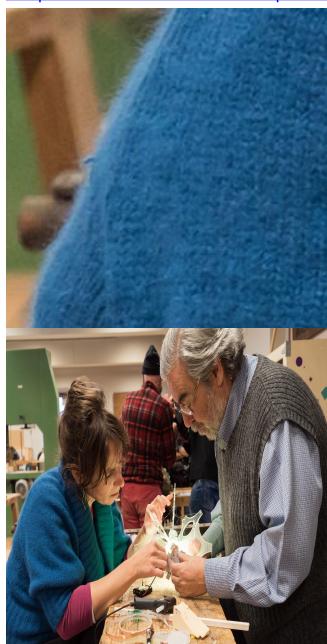
Siguientes pasos

Compartir las ideas Crear un escenario nuevo y búsqueda e implementación de la solución

Referencias

Album de Flickr

<https://www.flickr.com/photos/135835753@N08/albums/72157657954438554>



Fecha 20/10/2015

Lugar Planetario

Duración 4h

N. participantes 30

Edad 11-12

Edad Recomendada 8 >

Dificultad

Las Ciudades del futuro. Prototipado con papel y electrónica

Descripción

Ideación y creación de una ciudad del futuro

Metas

Prototipado rápido y diseño Introducción a los soft circuits (circuitos blandos) Trabajo en equipo. ¿Como serán las ciudades en el futuro? Iniciación al diseño de interacción

Pasos

Introducción al kit de materiales Grupos de 2 Creación de un circuito electrónico simple

Ideación y creación de un edificio que conformará la ciudad Diseño de la ciudad

Minipresentación al resto del grupo y exposición usando proyección sobre la ciudad

Fecha 21/10/2015

Lugar Liceo de Monjardin

Duración 3h

N. participantes 35

Edad 12 - 16

Edad Recomendada 8 >

Dificultad

Materiales

Electrónica básica: leds, pilas de botón, motores dc adhesivo de cobre El wire Tijeras

Pegamento Palitos Materiales de manualidades en general Plantilla de cartón cortada a laser para construir figuras geométricas en 3d

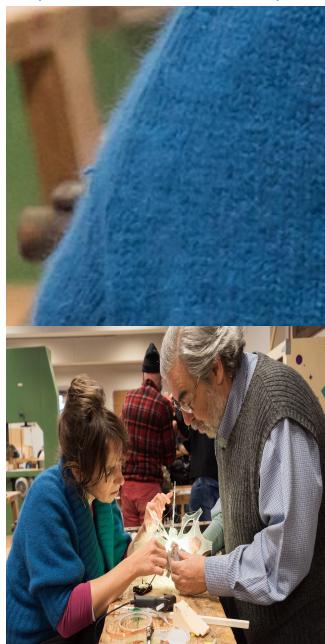
Siguientes pasos

Creación de un Sketch de Processing para proyectar sobre la ciudad

Referencias

Album de Flickr

<https://www.flickr.com/photos/135835753@N08/albums/72157660251015486>



Transforma la tecnología - De un teléfono a un sintetizador musical

Descripción

Creación de un dispositivo sonoro/musical usando un teléfono móvil y un microcontrolador

Metas

Primer contacto con electrónica programable Programación de dispositivos móviles

Relación entre las matemáticas y el sonido. Conceptos de síntesis de sonido.

Introducción al diseño vectorial y corte láser.

Pasos

Grupos de 2-3 personas con un kit de electrónica BQ y un dispositivo móvil preprogramados. Introducción a la síntesis de sonido Explicación a modo de diagrama de bloques del sintetizador Relación entre movimiento de los potenciómetros y el sonido generado Introducción al diseño vectorial con Inkscape mediante la creación de un llavero Uso de la cortadora láser

Materiales

Componentes electrónicos del kit de robótica BQ Dispositivos móviles Ordenadores

Proyector Cortadora láser Metacrilato

Siguientes pasos

Diseño y creación final de la carcasa. Mejora del sintetizador.

Referencias

Album de Flickr

<https://www.flickr.com/photos/135835753@N08/albums/72157660534725376>



Fecha 26/10/2015

Lugar IES Benjamín, Tudela

Duración 4h

N. participantes 20

Edad 16

Edad Recomendada 16 >

Dificultad

Arte procedural con Processing

Descripción

Creación de un cuadro abstracto mediante diseño procedural

Metas

Introducción a la programación mediante Processing Introducción al software libre y comunidades online. ¿Qué es el arte digital? Enlazar arte con tecnología digital

Pasos

Dos tandas de alumnos. Introducción a Processing y a la programación con funciones básicas. rect(), fill(), stroke(), ellipse(), triangle(), random() Breve introducción sobre Piet Mondrian y Joan Miró Composición de un cuadro abstracto usando processing. Atención a la forma y al color. Impresión del cuadro junto al código que utilizaron para su composición para su exhibición

Materiales

Portátiles Proyector Impresora

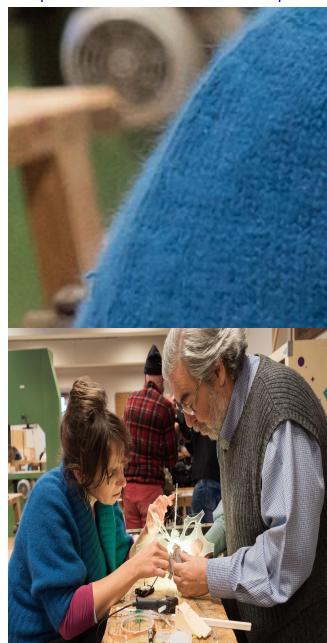
Siguientes pasos

Diseño paramétrico e interactivo

Referencias

Album de Flickr

<https://www.flickr.com/photos/135835753@N08/albums/72157658267505074>



Fecha 28/10/2015

Lugar IES Cariñena, Cariñena

Duración 2h + 2h

N. participantes 50

Edad 16

Edad Recomendada 8 >

Dificultad

Joyeria mediante fabricación digital

Descripción

Taller para la creación de colgantes y complementos

Metas

Trabajo en equipo. Introducción a la filosofía del código abierto y comunidades online. Poner en práctica conceptos de diseño Inkscape: Diseño de accesorios y/o complementos Fabricación digital: Corte láser Qué es el software libre

Pasos

División de la clase en 2 grupos alternando actividad. Grupo 1 Iniciación de conceptos básicos de diseño vectorial 2D con Inkscape y a la fabricación digital con la cortadora láser Diseño y creación de un accesorio de joyería Grupo 2 Explicación del movimiento RepRap y montaje de una impresora 3D Prusa en equipo Cambio de grupo

Materiales

Portátiles Rotuladores y hojas Cortadora láser Metacrilato Cuerdas y cadenas para llaveros Kit Prusa Hephestos

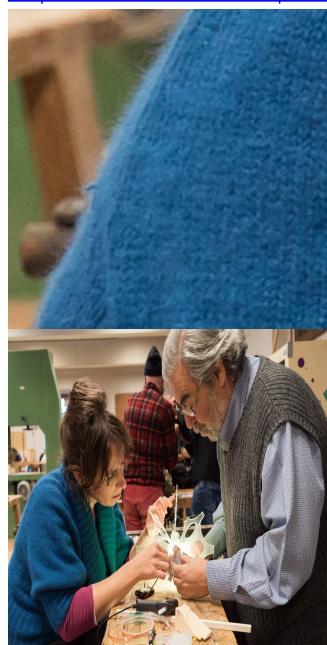
Siguientes pasos

Conceptos de diseño (Teoría del color, etc)

Referencias

Album de Flickr

<https://www.flickr.com/photos/135835753@N08/albums/72157660545451286>



Fecha 29/11/2015

Lugar IES Rodanas, La Muela

Duración 4h

N. participantes 20

Edad 16

Edad Recomendada 8 >

Dificultad

Taller Protocoder <-> Zowi

Descripción

Introducción a Protocoder y la API de programación de Zowi

Metas

Creación de controladores personalizados usando la herramienta de prototipado móvil Protocoder

Pasos

Grupos de 2 con un Zowi y un dispositivo móvil Explicación de Protocoder y live coding
Conexión de Zowi al móvil y envío de comandos mediante Bluetooth Carrera final de Zowis

Materiales

Portátiles Dispositivos Android Proyector Zowi

Fecha 3/11/2015

Lugar Robotaires, Gerona

Duración 3h

N. participantes 10

Edad 12 - 18

Edad Recomendada

Dificultad

Siguientes pasos

Referencias

Album de Flickr

<https://www.flickr.com/photos/135835753@N08/albums/72157658495591374>



Fabricación digital y diseño de un complemento para la ropa

Descripción

Diseño, fabricación y costura de un adorno para una chaqueta

Metas

Primer contacto con el diseño Trabajo en equipo Diseño de ropa y costura Realización de bocetos Introducción a la fabricación digital Diseño y fabricación de piezas 2D utilizando la cortadora laser

Pasos

Materiales

Portátiles Cortadora láser Papel y lápiz Metacrilato Caja de costura chaqueta

Siguientes pasos

Incorporación de las piezas en la chaqueta

Referencias

Album de Flickr

<https://www.flickr.com/photos/135835753@N08/albums/72157660870087091>



Fecha 15/11/2015

Lugar Fundación Arede

Duración 6h

N. participantes 10

Edad 30-50

Edad Recomendada 8 >

Dificultad

Modelado e impresión 3D

Descripción

Introducción al modelado e impresión 3D

Metas

Primer contacto con el diseño de modelos 3D con herramientas libres FreeCAD y Cura
Utilización de impresoras 3D Movimiento RepRap

Pasos

Presentación del equipo y de los participantes preguntando qué conocimientos tienen sobre el tema y qué esperan aprender. Explicación de funcionamiento de una impresora 3d Utilización de FreeCad mediante pequeños ejemplos Utilización de Cura Reto en el cual los participantes tenían que diseñar e implementar un robot con superpoderes

Materiales

Portátiles Proyector Impresoras 3D

Siguientes pasos

Diseño de piezas con utilización de funciones más complejas

Referencias

Album de Flickr

<https://www.flickr.com/photos/135835753@N08/albums/72157660640465578>



Fecha 18/11/2015

Lugar U.Ingenieria,
Universitat de les Illes
Baleares

Duración 5 horas de taller
+ 5 de impresión

N. participantes 50

Edad 18 - 50

Edad Recomendada 8 >

Dificultad

Introducción a fabricación digital

Descripción

Introducción a la fabricación digital para una posterior implementación en sus prácticas artísticas / musicales

Metas

Diseño de prototipos Primer contacto con el diseño gráfico vectorial Introducción a la filosofía del código abierto y comunidades online. Que es la fabricación digital y funcionamiento de una cortadora láser

Pasos

Diseño de un objeto 3D usando elementos de 2D Uso de Inkscape Realización de un prototipo utilizando la cortadora láser

Materiales

Leds RGB Pegamento Portátiles Proyector Cortadora láser Metacrilato DM Cartón

Siguientes pasos

Implementación en sus proyectos musicales

Referencias

Album de Flickr

<https://www.flickr.com/photos/135835753@N08/albums/72157661408300306>



Fecha 20/1/2015

Lugar Berklee college of Music, Valencia

Duración 4h

N. participantes 30

Edad 20 - 40

Edad Recomendada 8 >

Dificultad

We are the robots

Descripción

Presentación del equipo y de los participantes preguntando los superpoderes de cada uno. Realización de un disfraz con electrónica Introducción a la electrónica básica
Realización de la actividad individual Presentación y video

Metas

Primer contacto con la electrónica / Soft circuits Introducción de la tecnología en una escuela de arte Realización de una actividad artística: construcción de un disfraz con cartón, materiales artísticos y electrónica

Pasos

Materiales

Miniblip Cartones Pipe cleaners, ojitos, pompones de colores y decoraciones craft Rotuladores y hojas Palitos Electrónica básica: leds, pilas de botón, motores dc Adhesivo de cobre Hilo conductor

Siguientes pasos

Realización de un disfraz Participación en un video para circolab

Referencias

Album de Flickr



Fecha 26/11/2015

Lugar Hacklab Almeria

Duración 6h

N. participantes 70

Edad 20-50

Edad Recomendada 8->

Dificultad

Hackathon

Descripción

Presentación del equipo y de los participantes preguntando los superpoderes de cada uno. Grupos de 2 personas. Iniciamos el taller enseñando las características de la placa miniblip. Propusimos la creación de varios ejemplos para aprender a utilizarla. Creamos un repositorio en github donde pudieramos participar y compartir toda esa información, verificando los beneficios del conocimiento libre y distribuido. Al finalizar el evento-taller todos expusieron lo que habian realizado.

Metas

Primer contacto con una electronica nueva. Desarrollar nuevas herramientas para facilitar su programación, asi como ejemplos para utilizarla.

Pasos

Materiales

miniblip portatiles

Siguientes pasos

Creación de herramientas de programacion y ejemplos más complejos.

Referencias

Album de Flickr



Fecha 30/11/2015

Lugar Universidad de Granada, Granada

Duración 2 días

N. participantes 40

Edad 18-50

Edad Recomendada 18->

Dificultad

Arte y Tecnología. Aprendizaje colaborativa

Descripción

Diseñar un graffiti interactivo Despues de definir la interacción del mural se trabaja por equipos: equipo 1. Soldar LEDs equipo 2. Programar arduinos equipo 3. Implementar la tecnología en el mural equipo 4. Realizar el graffiti Presentación final

Metas

Aprendizaje colaborativo

Pasos

Materiales

Cortadora láser Rotuladores y hojas Pinturas en spray Pintura conductora spray Copper tape e hilo conductor Cartulinas Portátiles Componentes electrónicos del kit de robótica BQ LEDs RGB Piezas impresas Impresora 3D Soldadores y cables

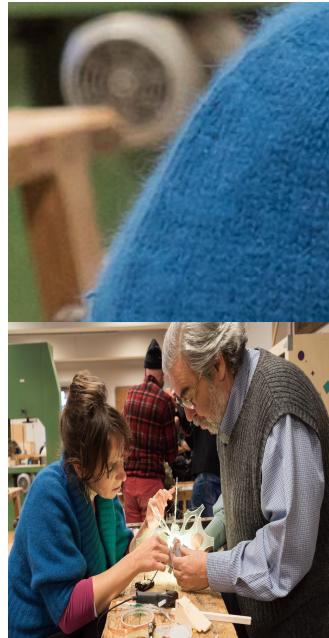
Siguientes pasos

Introducción a técnicas de soldadura Introducción a la cortadora laser/viniladora

Finalizar diseño (graffities , pinturas, etc)

Referencias

Album de Flickr



Fecha 28/11/2015

Lugar Graffiti Interactivo

Duración 1 día

N. participantes 60

Edad 12-50

Edad Recomendada 8->

Dificultad

Introducción a herramientas de fabricación digital

Descripción

Presentación del equipo y de los participantes preguntando los superpoderes de cada uno. Introducción de la actividad y materiales Breve introducción a la impresión 3D y cortadora Laser Por equipos realizar una escultura que integre elementos de fabricación digital con materiales tradicionales propios de la escultura

Metas

Primer contacto con la fabricación digital y sus posibilidades Trabajo en equipo. Introducción a nuevos materiales tecnológicos Introducción a la filosofía del código abierto

Pasos

Materiales

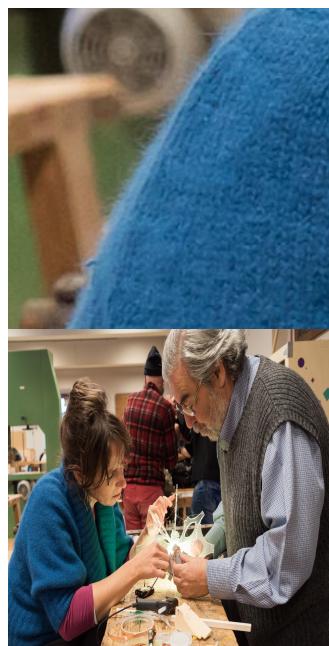
Electrónica básica: leds, pilas de botón, motores dc Copper tape Pegamento miniblip Palitos

Siguientes pasos

Imprimir pieza 3d y explorar nuevos materiales tecnológicos

Referencias

Album de Flickr



Fecha 14/12/2015

Lugar Escuela de Arte Toledo

Duración 3h

N. participantes 30

Edad 18-50

Edad Recomendada 8->

Dificultad

Sonido, imagen y programación

Descripción

Presentación del equipo y de los participantes preguntando sus conocimientos sobre electrónica y programación. Grupos de 2-3 personas. Introducción sobre la utilización y programación de algunos componentes electrónicos del kit de bq. Introducción a la programación con Arduino IDE. Introducción a la programación con Processing. Construcción de un sintetizador que mezcla ambas tecnologías.

Metas

Primer contacto con electrónica digital y analógica mezclada con programación de interfaces mediante Processing.

Pasos

Materiales

Componentes electrónicos del kit de robótica BQ Ordenadores Proyector

Siguientes pasos

Fabricación de dichas soluciones con un acabado más avanzado.

Referencias

Album de Flickr



Fecha 11/12/2015

Lugar Salesianos, Puertollano

Duración 3h

N. participantes 30

Edad 16-24

Edad Recomendada 12->

Dificultad

Taller programación Zowi

Descripción

Fecha 3/11/2015

Metas

Lugar Robotaires, Gerona

Pasos

Duración 3h

Materiales

N. participantes

Portátiles Proyector Zowi

Edad

Siguientes pasos

Edad Recomendada

Referencias

Dificultad

Album de Flickr



Hackea la Oca

Descripción

Utilizar juegos tradicionales y hackearlos usando elementos contemporáneos

Metas

Colaboración y trabajo en equipo Introducción al juego de la oca Primer contrato con la electrónica (soft circuits) Diferencias de un circuito en serie y otro en paralelo ¿Cómo se hace un botón? Diseño de nuevas reglas de juego Introducir elementos interactivos con electrónica Jugar varias partidas con el juego propuesto (rotativo)

Pasos

Grupos de 5 con un juego de la oca y diversos Materiales Jugar al juego de la oca una vez para conocer las reglas Explicar como funcionan los circuitos simples a los padres / mentores Mentores explican a los chic@s Pensar en nuevas reglas e interacciones Implementación Jugar de nuevo al juego de la oca

Materiales

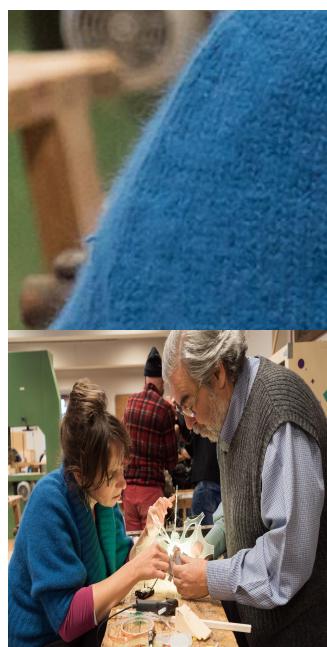
Electrónica básica: leds, pilas de botón, motores dc Adhesivo de cobre Pegamento Juego de la Oca Palitos

Siguientes pasos

Compartir las ideas Mejoras e implementación

Referencias

Album de Flickr



Fecha 14/11/2015

Lugar 3D SOMA

Duración 3h

N. participantes 30

Edad 8-50

Edad Recomendada 8 >

Dificultad

Protocoder

Descripción

Metas

Pasos

Materiales

Portátiles Proyector Moóviles

Siguientes pasos

Referencias

Album de Flickr



Fecha 16/11/2015

Lugar Robotaires, Gerona

Duración 3h

N. participantes

Edad

Edad Recomendada ->

Dificultad

Protocoder

Descripción

Metas

Pasos

Materiales

Portátiles Proyector Moóviles

Siguientes pasos

Referencias

Album de Flickr



Fecha 16/11/2015

Lugar Robotaires, Gerona

Duración 3h

N. participantes

Edad

Edad Recomendada ->

Dificultad