



- **Título:** 'Dymaxion Data'.
- **Duración del taller:** 2 horas.
- **Fecha:** a convenir.
- **Horario:** mañanas (horario lectivo).
- **Público al que va dirigido:** centros educativos.
- **Requisitos para el participante:** rango de edad de 10 a 15 años (5º Primaria a 4º ESO).
- **Aforo:** 25-30 participantes.

- **Objetivos:**
 - Conocer el trabajo pionero de Buckminster Fuller.
 - Conocer los fundamentos básicos de la visualización de datos y los datos abiertos (*Open Data*).
 - Iniciación a herramientas de visualización de datos: *Tableau Public*.
 - Participar en un proyecto de trabajo colectivo desarrollando hábitos de trabajo individual y de equipo.

- **Descripción de la actividad:**

En la búsqueda constante de Buckminster Fuller por encontrar maneras de que el mundo funcionase a través de la unión del diseño y la ciencia, Fuller toma conciencia de que muchos de los problemas de la humanidad tienen su origen en nuestra incapacidad para ver los patrones de actividad de la sociedad, la naturaleza o la actividad económica. Postula que, si tuviéramos la información necesaria para entender como operan todos estos sistemas, junto con nuevos lenguajes y técnicas de representación, sería posible comprender la globalidad y encontrar soluciones comunes. Fuller se anticipa décadas a conceptos actuales como el Internet de las Cosas (IoT) el Big Data y la Visualización de Datos, metodologías que usamos hoy para resolver problemas a partir del análisis de información a gran escala. En este taller experimentaremos la visualización de datos o *dataviz*, el arte de contar las cifras de forma creativa y lúdica, allí donde las tablas Excel fracasan. Trabajaremos con *Tableau Public*, una herramienta online gratuita, que nos ayudará a mostrar de manera sencilla una gran cantidad de información y favoreciendo detectar patrones y tendencias rápidamente, así como a establecer relaciones y conexiones con conceptos complejos del mundo que nos rodea.

- **Imparte el taller:**

Creática, una entidad sin ánimo de lucro nacida en 2015 compuesta por personas del mundo de la tecnología y de la educación social con más de 15 años de experiencia en el trabajo con niños, niñas, adolescentes, jóvenes en situación de vulnerabilidad y sus familias.

Su objetivo es impulsar la mejora de vida y oportunidades de niños, niñas y jóvenes en situación de vulnerabilidad a través del desarrollo de sus capacidades creativas, que les permita tener trayectorias educativas normalizadas, con más oportunidades de desarrollar vocaciones tecnológicas y su plena inclusión en la sociedad del futuro.

Desarrolla actividades sociales, culturales, artísticas y tecnológicas, mediante el diseño y ejecución de proyectos tecnológicos de naturaleza socio-cultural tanto en los espacios públicos como privados, con el objetivo de impulsar procesos comunitarios de innovación que desarrollen las capacidades creativas de los participantes.