



Proiektuen plaza 2024 -Convocatoria continúa-

Proiektuen plaza es la convocatoria abierta y continua dirigida a proyectos de Tabakalera Medialab que recibe propuestas del ámbito de la cultura digital, el diseño abierto y el conocimiento compartido. *Proiektuen Plaza* recoge el testigo de Hirikilabs Plaza, convocatoria bianual que durante doce ediciones ofreció en el laboratorio un espacio de encuentro y desarrollo de proyectos a partir de la interacción con personas, colectivos y comunidades de prácticas del entorno. Ahora, este nuevo marco permitirá la presentación de proyectos de forma continuada a lo largo del año.

En la convocatoria *Proiektuen Plaza* se invita a la ciudadanía, a las asociaciones, colectivos y grupos a proponer la realización de proyectos de manera colectiva y que estén relacionados con la tecnología y/o la cultura digital.

Los proyectos a desarrollar tienen en común la experimentación en los usos de la tecnología para crear prototipos, expresarse creativamente, probar nuevos soportes, modificar o simplificar procesos, hacerlos accesibles o buscar usos aplicados de la tecnología en contextos cotidianos.

¿A quién está dirigido?

Proiektuen Plaza se dirige a personas inquietas de un amplio espectro de edades y es un espacio pensado para la participación de individuos, colectivos, asociaciones, familias y personas que bien en grupo o de manera individual tienen interés en desarrollar proyectos de manera abierta a otros (curiosos, manitas, hackers, makers, artistas, creadoras, ingenieras, científicos, diseñadores...).

Participar en *Proiektuen Plaza* no supone necesariamente tener conocimientos previos del ámbito en el que desarrollar el proyecto, solo una actitud abierta para aprender haciendo, descubrir pasándolo bien y haciendo con los demás.



¿Cómo participar?

1. Presentando un proyecto. Para hacerlo, es necesario rellenar el formulario de inscripción que encontrarás en tabakalera.eus

Algunos de los proyectos en marcha requieren de apoyo, puedes aportar tu trabajo y conocimientos a través del formulario de colaboración.

¿Cómo se desarrolla un proyecto en Proiektuen Plaza?

El principal requisito para llevar adelante un proyecto en *Proiektuen Plaza* es la curiosidad de las personas que los materializan, las ganas de aprender juntos y de compartir conocimiento. Medialab facilitará el espacio, materiales, relaciones y asesoramiento necesarios.

Para desarrollar un proyecto en Medialab Tabakalera es necesario presentarlo a convocatoria y resultar seleccionado. Posteriormente el proyecto se dará a conocer en público para solicitar la participación de otros colaboradores.

Los proyectos seleccionados se comprometen a trabajar en las sesiones de trabajo de Plaza que tiene lugar todos los miércoles y jueves 16:00 a 20:00 h.

Desde Medialab Tabakalera se posibilita la utilización de los recursos y espacios del laboratorio en el horario de apertura de Medialab en coordinación con el equipo.

Recursos y dotación:

Los proyectos seleccionados tendrán a su disposición las herramientas, espacios y recursos del laboratorio durante la vigencia de la Convocatoria.

Los proyectos podrán contar con financiación para materiales fungibles, apoyo técnico y posibilidad de recibir sesiones de aprendizaje de los conocimientos necesarios para el desarrollo del proyecto organizadas a tal efecto.

La dotación por proyecto destinada a materiales se justificará en base a las necesidades técnicas. La valoración de necesidades de cada proyecto se



realizará en función de la memoria de proyecto presentada y tras reunirse con el equipo técnico de Medialab.

- Herramientas: fabricación digital (corte láser, impresión 3D, fresadora CNC), estaciones de electrónica, herramienta de mano y electroportátil, herramientas textiles.
- Espacios: laboratorio, espacios de reunión, taller metal y madera.
- Dotación económica base: 200€ por proyecto.

Ámbito de la convocatoria

Los proyectos seleccionados deberán estar relacionados de algún modo con las líneas de trabajo y/o procesos en marcha en el Medialab:

1. Ciencia ciudadana.

Proyectos relacionados con experimentos o divulgación científicos, medioambiente, astronomía, biología o el ámbito sociosanitario.

Ejemplos de proyectos realizados: sensores medioambientales, invernaderos o cultivos automatizados, cohetes, instrumental para su uso en astronomía (elementos de telescopio, punteros estelares), instrumental para uso de laboratorio (microscopios DIY)...

2. Diseño abierto y fabricación digital.

Una línea fundamental en Medialab que recoge las prácticas maker o relacionadas con el uso de las herramientas de fabricación digital y sus comunidades abiertas. La línea recoge también todo lo relativo al diseño abierto, industrial y diseño arquitectónico o de mobiliario.

Ejemplos de proyectos realizados: elementos de mobiliario, máquinas de reciclado de plástico, impresoras 3D, máquina de corte por hilo caliente, openbike...

3. Cultura de Datos, visualización, transparencia, tecnologías de la participación.

Línea de trabajo en torno al tratamiento de la información, la apertura de datos, la participación digital y la cultura de datos.



Ejemplos de proyectos realizados: visualizaciones creativas de información y datos, herramientas para el tratamiento de datos...

4. Educación y tecnologías.

En esta línea se desarrollan proyectos con vocación educativa y componente tecnológico. Pueden ser proyectos que recojan dinámicas del juego para el aprendizaje, aplicaciones, juegos, kits o que fomenten el uso consciente de las tecnologías.

Ejemplos de proyectos realizados: creación de kits de robótica, fabricación digital, código-programación, juegos, materiales educativos y didácticos, libros expandidos...

5. Experimentación y creación.

La experimentación es un elemento común a la mayoría de los procesos que se llevan a cabo en Medialab, esta línea aglutina los diferentes procesos vinculados al arte, a la creación y la experimentación pura de formatos, proyectos u objetos. Es la línea que recoge así mismo las tecnologías vinculadas a las disciplinas creativas de arte, el sonido, los audiovisuales, interacción, programación creativa o videojuegos.

Ejemplos de proyectos realizados: pantallas led DIY, elementos de moda y complementos, sintetizadores de sonido, txalaparta sintetizada, videomapping generativo sobre superficies, domo interactivo, herramientas de cocina hackeadas...

NOTA: Adicionalmente se podrán recuperar o rescatar proyectos iniciados previamente y que actualmente no tengan continuidad.

Selección de proyectos y cronograma

El equipo técnico de Medialab Tabakalera realizará la selección de proyectos, valorando su adecuación a las líneas de trabajo, su viabilidad con los recursos asignados y las condiciones del laboratorio, y su originalidad (o el hecho de no haberse realizado proyectos muy similares anteriormente).



La selección de proyectos se realizará tratando de que se represente cada una de las líneas descritas en el punto anterior.

Recepción de proyectos: abierta todo el año

Los proyectos tendrán un máximo de 6 meses para su desarrollo.

Consideraciones y requisitos generales

La principal condición para los proyectos que se desarrollan en Proiektuen Plaza es que éstos se abran tanto en el proceso de trabajo como en su resultado final (en el caso de haberlo).

Desde Tabakalera Medialab se fomenta el aprendizaje con otras personas y el compartir conocimiento, por lo que tratará de ponerse en valor el proceso, más allá del resultado final. En último término el objeto de un laboratorio es el de experimentar, permitiendo el error como medio de aprendizaje.

- El proceso deberá ser compartido: los proyectos no serán procesos individuales sino que se fomentará el trabajo colectivo. Esto se facilitará dando a conocer el proyecto de forma pública para que otras personas con conocimientos diversos puedan sumarse a trabajar en ellos.

El proyecto deberá ser documentado y el resultado del proyecto o el conocimiento generado durante su desarrollo tendrá que ser abierto. La documentación se realizará siguiendo unas fichas creadas y proporcionadas por Medialab Tabakalera a tal efecto. La apertura del proceso puede hacerse compartiendo y haciendo visible el resultado en forma de taller, de presentación o explicando el proceso en una web, tutorial y/o compartiendo los archivos digitales generados mediante licencias.