

# PROGRAMA DE ACTIVIDADES

## SEPTIEMBRE 2011

14.09.2011 / 11:30h

**Presentación de Campo Adentro** Doce pueblos inauguran simultáneamente las exposiciones de los artistas que han acogido en residencia en el marco del proyecto Campo Adentro. En este contexto, Medialab-Prado acoge las presentaciones de los resultados del proyecto, convirtiéndose en un centro de conexión para transmitir los eventos que acogen las distintas poblaciones y presentar las obras de los artistas participantes. [ST]

20.09.2011 / 18:30h

**Introducción a Drupal como herramienta de creación de páginas web** Curso para aprender el manejo de Drupal, un sistema abierto de gestión de contenidos (CMS) para sitios web. Contenidos de la sesión: perfiles de instalación, que ofrecen "un producto" ya configurado: periódicos, intranets, gestión de archivos administrativos, redes sociales, aulas virtuales, tienda online, etc. Asistencia gratuita sin inscripción. Organizado por Documentados.

29.09.2011 / 17:00h

**Reunión del Laboratorio del Procomún - septiembre 2011** Sesión general del Laboratorio del Procomún 2011 en la que contaremos con los diferentes grupos de trabajo que han estado desarrollando proyectos este año, además de presentar nuevas propuestas para el año 2011 - 2012. [ST]

30.09.2011 / 11:30h

**Activismo político en Red: del Movimiento por la Vivienda Digna al 15M** Carmen Haro (Universidad Rey Juan Carlos de Madrid) presenta su investigación en curso sobre las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el desarrollo de movimientos sociales. Empiria Digital es un espacio para la discusión de estudios empíricos dedicados a investigar las dimensiones sociales de Internet y las tecnologías digitales. [ST]

### EN LA FACHADA DIGITAL

L - S / 21:00 – 00:00h

**Muestra de proyectos de 26.000 píxeles en la fachada digital** La fachada digital de Medialab-Prado muestra ocho proyectos desarrollados durante el taller 26.000 píxeles, un taller-grupo de trabajo cuyo objetivo ha sido experimentar y generar diseños para la fachada, a partir de una investigación del código creativo y principios de diseño computacional.

### EN LA SALA

01.07.2011 – 30.09.2011

**Muestra de proyectos. VISUALIZAR'11: Comprender las infraestructuras** Muestra de los diez prototipos desarrollados colaborativamente durante el taller intensivo Visualizar'11. Esta exposición da visibilidad a grandes cantidades de datos relacionados con infraestructuras como la alimentación, transporte, energía, redes sociales, empresas o mercados financieros, entre otras.

Prototipos de la muestra :

**MercaMadrid:** Una topología visual de la red de flujos de los alimentos Visualización de la principal vía de entrada de alimentos en Madrid. La aplicación muestra los flujos y los cambios en las tendencias alimenticias en los últimos años.

**The Visual Atlas of Innovation in Spain** A partir de la información de 70.000 pequeñas y medianas empresas españolas orientadas a la innovación, este prototipo analiza su impacto en la sociedad a partir de su localización geográfica, su actividad, indicadores de I+D y mediciones de rendimiento.

**Mapeando la infraestructura de Google** ¿Cuál es la fiabilidad política, ética y profesional de Google, Facebook, Amazon o eBay? El proyecto muestra, por ejemplo, cuál es la infraestructura técnica de Google (sus "tripas") y cómo categoriza la información y los servicios que ofrece a los usuarios.

**From Extraction to Reaction** Muestra la relación -casi siempre invisible- entre las transacciones financieras en los mercados bursátiles y la información contenida en la prensa diaria y Twitter: cómo se vinculan las finanzas con las noticias que nos afectan más de cerca.

**Reveal-it!** ¿Quieres conocer el consumo de agua o de electricidad en un punto concreto de la ciudad? Conecta tu móvil y con un mini-proyector podrán proyectar los datos sobre el edificio, establecimiento o superficie urbana que quieras analizar.

**Refarm up. A new landscape to grow friends and food** Hoy en día "ser verde" es una pesadilla. Hay muchos anuncios sobre cosas eco, bio, sostenibles, recicladas... pero no sirven para ahorrar ni permiten conocer su impacto en el medio ambiente. Estas dos aplicaciones móviles te ayudan a producir tu propia comida y a tomar decisiones "sostenibles" como consumidor en el punto de compra.

**¿ A dónde vamos?** Esta propuesta tiene como objetivo generar una reflexión acerca de la complejidad y los impactos negativos que la cultura de consumo produce sobre la salud humana, los ecosistemas naturales y los recursos no renovables, a partir de datos relacionados con el transporte de pasajeros y mercancías (terrestres, aéreos y marítimos).

**Ontografía del 15M** El objetivo global del proyecto es crear un portal web que documente la historia, existencia y actividades del movimiento 15M, en el marco de una serie de proyectos experimentales que usan metodologías ontográficas. El proyecto trata de comunicar la relación existente entre los movimientos sociales y la necesaria resistencia a un futuro de insostenibilidad humana.

**PWRT (The Psychoeconomy War Room Table)** Este proyecto busca hacer comprensible el escenario de la economía mundial utilizando fichas como en un tablero de guerra, a partir de datos relacionados con flujos de bienes (mercancías y capitales financieros), flujos humanos (migraciones y turismo), flujos energéticos (combustibles y alimentos) o flujos de información (corporaciones mediáticas y medios alternativos) extraídos de sitios web públicos como el de Naciones Unidas, el FMI, el Banco Mundial, la CIA, etc.

**Dromoart** Dromoart, o arte en movimiento, es un proyecto que pretende visualizar las infraestructuras del arte. Trata de hacer visibles las itinerancias de una serie obras de arte de cuatro museos españoles, a través de instituciones españolas y extranjeras, así como de circuitos privados (exposiciones itinerantes y préstamos).

**Build Your Own Makerbot 3D Printer** Muestra de las dos impresoras 3D construidas durante el taller *Build your own 3D Printer*, impartido por Zack Smith.

## CONVOCATORIAS ABIERTAS

**Contribuciones para Pensando y haciendo Medialab-Prado** Hemos iniciado un proceso de recogida de información para que colaboradores y usuarios expliquen qué es para ellos y qué les gustaría que fuera Medialab-Prado. Participa y envíanos tu aproximación.

[ST]= Streaming en directo: <http://medialab-prado.es/article/streaming>. Contacto: [info.m@medialab-prado.es](mailto:info.m@medialab-prado.es). T. 913 692 303  
Horario: L – V: 10:00h a 20:00h. S: 11:00h a 20:00h. Programación sujeta a cambios.

