

ESTRUCTURA
INTERNA
Y TADEO LAB



SOBRE NOSOTROS

TadeoLab, es una plataforma de investigación, innovación y emprendimiento que promueve y coordina proyectos interdisciplinarios creados por miembros de las cuatro Facultades de la Universidad y sus respectivos Programas Académicos conectando a estudiantes, profesores, egresados, funcionarios y administrativos con diversos entornos para el fomento de la investigación y la creación en artes y ciencias.

TadeoLAB se desarrolla en cumplimiento de la definición estratégica de la UTADEO como una Universidad Investigadora, Innovadora y Emprendedora y la Tadeo Creativa de acuerdo con lo propuesto por el Plan Estratégico 2015-2020 de la Tadeo. Por ello está articulado dentro de la Dirección de Investigación, Creación y Extensión, DICE.

■ NUESTRO EQUIPO



- 1 PROFESOR DE PLANTA
- 2 MONITORES
- 1 DISEÑADOR GRÁFICO

TAD
EO+
LAB

ELECTIVAS TADEOLAB

Se ha extraído el S Pen

Cinco canales de Youtube para e X | Estudiantes | Universidad de Bog X | Mi oferta de electivas interdiscipl X

← → ↻ https://portalsia.utadeo.edu.co/portal/page/portal/uxxiportal/academico/oferta_libre ☆ 🔊 ⋮

os >
ción

ación continua

rsos de educación

s preinscritos >

n de matrícula >

Código asignatura	Asignatura	Créditos	Centro	Número de cupos
V01101	CÁTEDRA FAUSTO	3	GENÉRICO UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO BOGOTÁ	8
008750	DATEA: DETECTAR, ANALIZAR Y TRANSFORMAR LOS ESPACIOS DE APRENDIZAJE	4	GENÉRICO UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO BOGOTÁ	0
008751	ENLACES EN LAS ARTES Y EN LAS CIENCIAS	4	GENÉRICO UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO BOGOTÁ	6
008754	GESTIÓN DE LA INNOVACIÓN	4	GENÉRICO UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO BOGOTÁ	0
008753	GESTIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	4	GENÉRICO UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO BOGOTÁ	0
008752	MOVILAB MOVILIDAD CREATIVA	4	GENÉRICO UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO BOGOTÁ	0
008755	TALLER DE EMPRENDIMIENTO DE BASE TECNOLÓGICA	4	GENÉRICO UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO BOGOTÁ	15



Último informe. Los resultados son parciales / aún no llegan todos los estudiantes

TOTAL DE ESTUDIANTES POR ELECTIVA PRIMERA SEMANA 2015 SII

(PORCENTAJES PARCIALES)

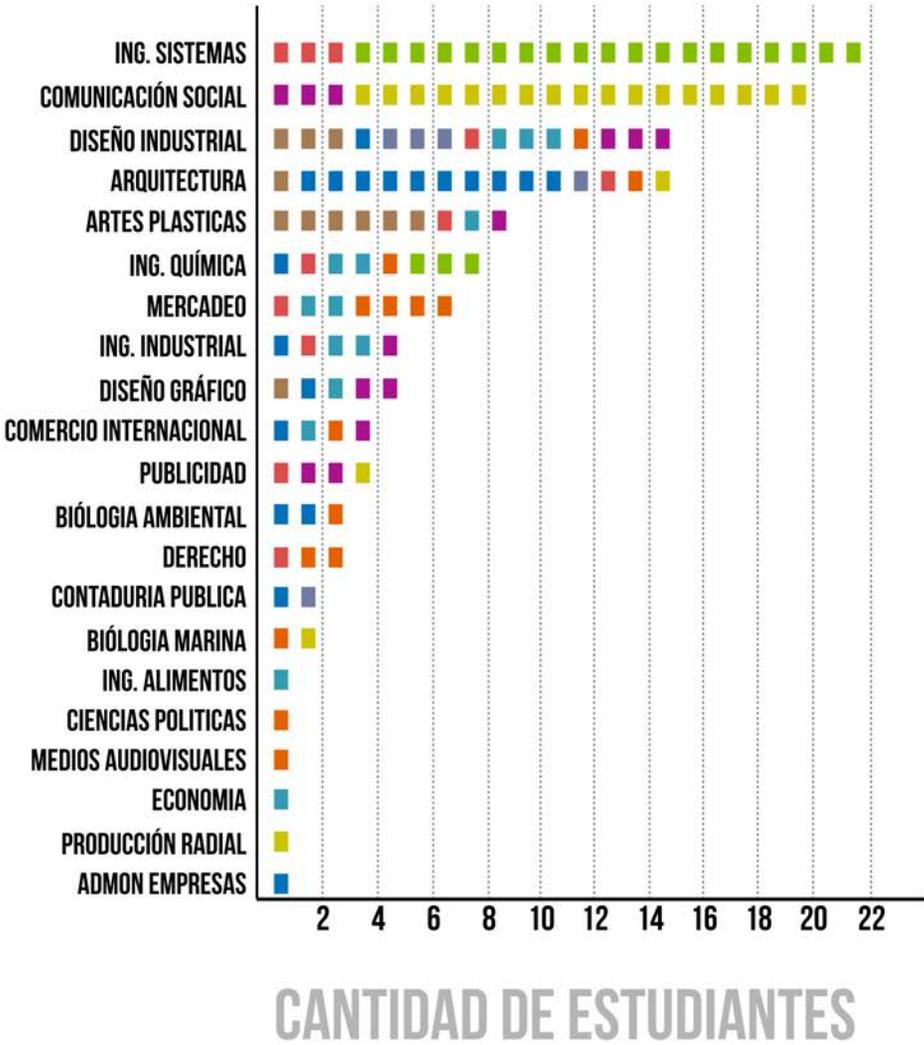


TOTAL DE ESTUDIANTES: 135

LISTADO PARCIAL PRIMERA SEMANA 2015 SII

(PORCENTAJES PARCIALES)

PROGRAMA ACADEMICO



- D.A.T.E.A
- EMPRENDIMIENTO DE BASE TECNOLÓGICA
- ENLACES
- GESTIÓN DE LA INNOVACIÓN
- GESTIÓN DE LA INVESTIGACIÓN
- MOVILAB
- VISUALIZACIÓN DE INFORMACIÓN ANÁLOGA Y DIGITAL
- PERIODISMO CIENTIFICO
- CUERPO SOCIAL 3: ARTE Y COCINA

D.A.T.E.A

Detectar, analizar, y transformar los espacios de aprendizaje

¿Y si pudieras diseñar tu forma de aprender ?

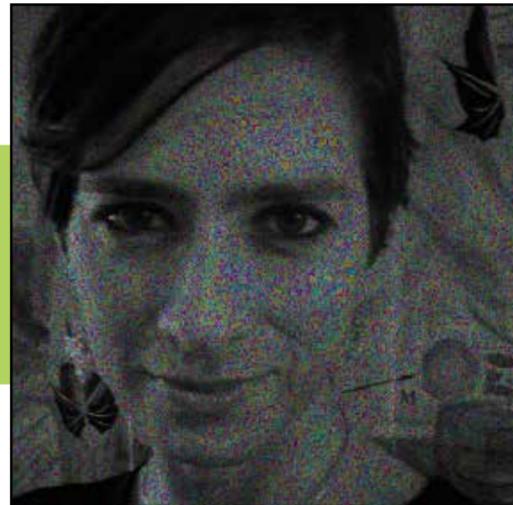
En pleno siglo XXI, con múltiples avances tecnológicos y humanos disponibles, seguimos aprendiendo con espacios y métodos que tienen más de 150 años de implantados ; y lo que aprendemos todavía es algo que se memoriza en clase y transcribe en los exámenes, sin que en este proceso de enseñanza haya casi estímulos para que los estudiantes cuestionen y sientan placer por explorar.

En D.A.T.E.A, buscamos entender espacios, métodos y actores en los procesos de aprendizaje, planteando proyectos basados en problemas reales, que impliquen indagar más allá de nuestra disciplina y experiencia. Estos proyectos son colectivos, no lineales ; donde encuentros con otros saberes y personas generen interacciones que eviten aprendizajes pasivos y aislados.

Así que para Maloka y su comunidad cercana, desarrollaremos una exposición de arte/ciencia, con el fin de renovar la Sala de Ciudad de ese museo. Con el Planetario de

Bogotá reorganizaremos una instalación interactiva con el motivo de la celebración del Año Internacional de la Luz que a su vez estará presente en Alma de La Tierra (haremos desde la programación del código, la interacción, cálculo del presupuesto, hasta incluso la escritura del guión). Al mismo tiempo, modificaremos nuestro espacio de aprendizaje del Bloque15 en asocio con la Fundación Promedio, produciendo nuestro propio mobiliario con materiales de re-uso en un montaje colaborativo; mobiliario que luego será oficialmente parte del inventario físico de la universidad.

Para materializar estos proyectos serán fundamentales las redes de trabajo, en las que se interactúe con los saberes de los pares del curso, TadeoLAB, Maloka, Planetario y las comunidades dentro y fuera de la UJTL. Y al igual que en otras electivas de TadeoLAB, aprender en esta electiva implicará libertad de explorar, enfocada en colaborar para resolver efectivamente problemas. Por esto, el único pre-requisito del curso es tener curiosidad. Curiosidad infinita.



CATALINA QUIJANO SILVA

- COORDINADORA TADEOLAB
- DISEÑADORA GRÁFICA
- DISEÑADORA INDUSTRIAL
- FOTOGRAFA
- CREACIÓN MULTIMEDIA
- COREÓGRAFA AUDIOVISUAL



FEDERICO SARMIENTO

- ARQUITECTO
- NEGOCIACIÓN Y RELACIONES INTERNACIONALES
- ENCARGADO SEMILLERO ESPACIOS DE APRENDIZAJE

ENLACES

en las Artes y en las Ciencias

Las ciudades son como el cuerpo humano; un sistema complejo que funciona gracias a múltiples conexiones entre infinidad de componentes. Ese sistema apela permanentemente a nuestra parte cognitiva y a nuestros sentidos; estimula nuestra inteligencia, pero al mismo tiempo también estimula nuestra emoción.

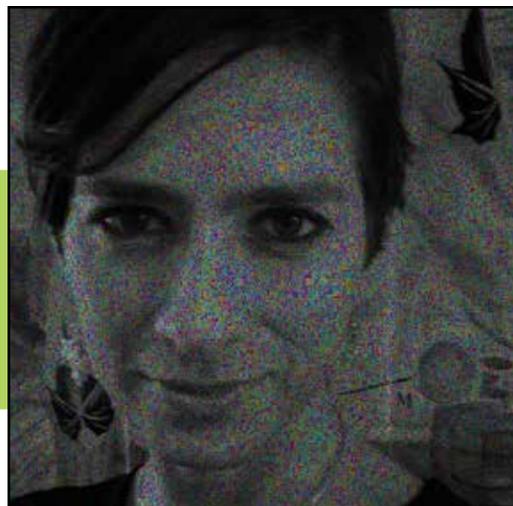
El vivir en la ciudad nos impulsa a crear relaciones extraordinarias, con las que alimentamos este gran cuerpo urbano común para todos, donde cada quien siente, ve, recorre y construye de formas diferentes; y en el que las particularidades de quienes lo habitamos trazan esquemas lógicos y mezclas creativas infinitas.

En Bogotá, en donde nuestros sentidos y vidas confluyen, las artes y las ciencias se encuentran a diario de formas inesperadas. En esta ciudad comprendemos todo el tiempo su pulso cotidiano y real al explorar temas que no sólo nos tocan el intelecto, sino que nos tocan por igual el alma.

Para afinar esta comprensión, buscaremos a través de lo creativo y lo técnico explorar a Bogotá, con el fin de construir un diálogo experimental en torno a ella. El reto consiste en conocer el cuerpo vibrante de esta metrópolis para empezar a resolver junto con quienes la habitan, problemáticas reales con métodos sociales de la ciencia, la tecnología, la innovación y la creación artística aplicada.

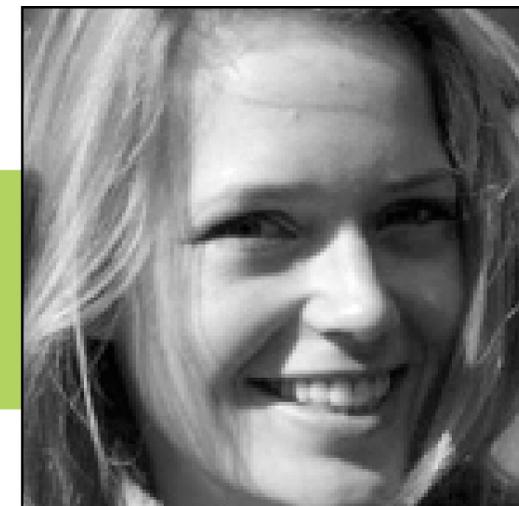
En Enlaces los invitamos a ver la ciudad que disfrutamos –y padecemos–; a escucharla y a hablar de ella con sus habitantes; a recorrerla y analizarla desde diversos ángulos para permitir encontrarnos en sus esquinas y mejorar la experiencia que ella nos plantea.

El objetivo final es crear un cuerpo social y cultural que hable de quiénes somos, y de cómo, creando de manera colectiva, podemos generar mejoras que respondan a las necesidades actuales y futuras de nuestro territorio.



CATALINA QUIJANO SILVA

- COORDINADORA TADEOLAB
- DISEÑADORA GRÁFICA
- DISEÑADORA INDUSTRIAL
- FOTOGRAFA
- CREACIÓN MULTIMEDIA
- COREÓGRAFA AUDIOVISUAL



AMÉLIA LEGAVRE

- POLITÓLOGA DE CIENCIAS POLITICAS DE PARIS
- BACHELOR EN LEY, UNIVERSITÉ RENNES 1
- MASTER EN CIENCIAS POLITICAS UQAM (MONTRÉAL)
- MASTER EN EDUCACIÓN E INNOVACIÓN PEDAGOGICA
- CERTIFICADA EN NEGOCIOS SOCIALES
- ENCARGADO SEMILLERO PEDAGOGIA

MOVILAB

Movilidad Creativa

La movilidad urbana es una necesidad de la ciudad con diferentes problemáticas que afectan a todos y que igualmente requieren del aporte y del enfoque multidisciplinar, incluyente y participativo, aspectos que se identifican plenamente con la filosofía de TadeoLab y que nos competen como ciudadanos. El desarrollo tendrá como objetivos principales los de desarrollar propuestas para el proyecto Maloka-TadeoLab, que incluye a los espacios de aprendizaje del museo interactivo Maloka, así como proyectos para el mejoramiento de la movilidad en la zona de Las Nieves y el Centro Histórico de Bogotá. MoviLab se estructura entonces como un Living-Lab, que explora la metodología Design/Thinking y aborda del conocimiento a partir de la experiencia y de la creación de diagnósticos y prototipos rápidos, buscando resolver de manera creativa problemas cotidianos

que afectan a la ciudadanía. Los estudiantes deberán desarrollar al menos un proyecto durante el semestre, el cual deberá llegar a resultados tangibles, aplicables y útiles, para lo cual deberá interactuar con las otras electivas de TadeoLab y con los actores que se consideren convenientes para la adecuada implementación de sus propuestas. Los ejes temáticos en los cuales se enmarcarán los proyectos son aquellos relacionados con la movilidad sostenible, tal como se muestra a continuación: Se busca que los proyectos adelantados en MoviLab tengan continuidad en el tiempo, para lo cual se articularán con el semillero de investigación MoviLab y con el proyecto de investigación aprobado en la convocatoria interna de la Universidad correspondiente al año 2015.



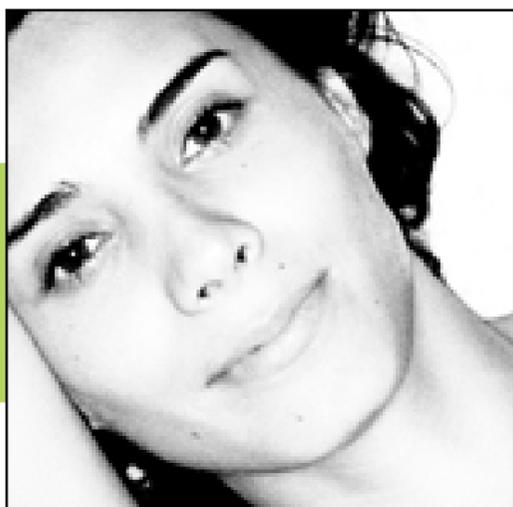
GERMÁN PRIETO

- INGENIERO CIVIL
- ESPECIALISTA EN FINANZAS
- MAGÍSTER EN INGENIERÍA CIVIL CON ÉNFASIS EN TRANSPORTE
- INVESTIGADOR DEL GRUPO ACADÉMICO GEPLOTRA
- ÉNFASIS EN LA PLANIFICACIÓN Y OPERACIÓN DE SISTEMAS DE TRANSPORTE URBANO
- ENCARGADO SEMILLERO MOVILAB

GESTIÓN DE LA INVESTIGACIÓN INTERDISCIPLINAR

“Más allá de la disciplina, crear vínculos”

Gestión de la Investigación Interdisciplinaria es un espacio de reflexión/ac-
ción que promueve la creación de proyectos que requieren de la cooperación
de varios sujetos, experticias, saberes y contextos. Tiene como objetivo,
sospechar del conocimiento parcelado y potenciar el pensamiento complejo
(holístico), para descubrir visiones propias de la realidad. Esto, a través de la
comprensión de la interacción mutua entre los seres vivos y todo lo que los
rodea. Más allá de realizar “demostraciones disciplinares”, el espacio busca
que el sujeto comprenda que para navegar en un océano de posibilidades y
pluralidades, lo más importante es crear vínculos: familiares, fraternales,
afectivos, intelectuales, profesionales, etc., con el fin de conformar redes que
fortalezcan el proceso creativo.



CAROLINA FORERO

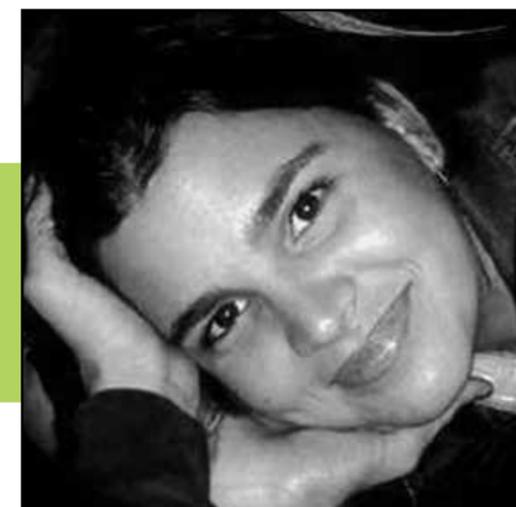
- DISEÑADORA INDUSTRIAL
- ESPECIALISTA EN GESTIÓN DE PROYECTOS CULTURALES
- ESTUDIOS AVANZADOS EN PSICOLOGÍA ANALÍTICA
- CONSULTORA INDEPENDIENTE EN PROCESOS INNOVACIÓN CENTRADOS EN DESIGN THINKING
- CONSULTORA TERAPÉUTICA EN PROCESOS DE DESARROLLO PERSONAL
- ENCARGADO SEMILLERO CULTURA DIGITAL

El equipo de trabajo está conformado por Natalia Kempowsky, Carolina Forero y una serie de invitados que proponen talleres para enriquecer los procesos de los estudiantes y demás participantes (los talleres ofrecidos son de entrada libre). Gestión de la Investigación Interdisciplinaria es una electiva que hace parte de TadeoLab. Se pueden inscribir estudiantes de todas las facultades y aunque no tiene prerrequisitos, es una asignatura que se recomienda para estudiantes de cuarto semestre en adelante.

“El buen humor aporta a la creatividad.

El desorden, la dispersión, la contradicción, la incertidumbre y la deriva... también.”

Natalia Kempowsky



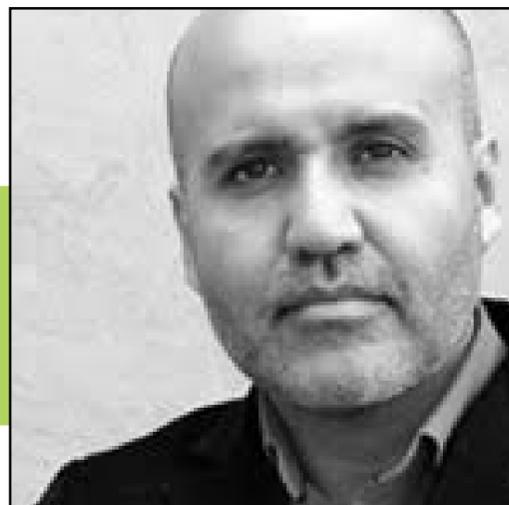
NATALIA KEMPOWSKY

- ARTISTA PLÁSTICA
- COORDINADORA DEL ÁREA DE PLÁSTICA ESPACIAL DEL PROGRAMA DE ARTES PLÁSTICAS DE LA UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO

GESTIÓN DE LA INNOVACIÓN

La innovación es un término en peligro: un concepto poderoso al que se le resta importancia o desdibuja por el uso y las apropiaciones que se hacen del mismo; y el riesgo aumenta cuando se le asocia con un ejercicio que trae consigo siempre una promesa de mejora. Tal vez lo que tenemos que hacer es revisar con atención qué entendemos por mejora. No sobra evaluar cuál es el propósito de una innovación. Esas son el tipo de preguntas que nos hacemos durante las distintas sesiones del curso donde procuramos ver la innovación como una herramienta que aporta valor. El valor de los problemas, el valor de las ideas y su momento en el tiempo, el valor de las iniciativas de personas que encuentran eco, empatía y resonancia en el cambio. El objetivo del curso es reconocer el lugar de la innovación en nuestra cultura y los

vínculos que ha creado con distintas disciplinas y áreas del conocimiento. Al final de la electiva el estudiante podrá reconocer de qué forma puede participar en las dinámicas de innovación que se gestionan hoy, cómo insertar sus propias búsquedas y preguntas y reconocer las oportunidades que tienen los marcos de trabajo para la experimentación, en particular los que están cerca del agilismo o los desarrollos ágiles. Es un curso que apoya el Semillero de Agilismo (agile) y se construye a la vez con sesiones de entrevistas a personas innovadoras que han abordado el concepto desde el emprendimiento, la solución de problemas, el cambio, el riesgo, entre otros muchos ejes. Diálogos en tiempo real que revelan ejercicios empíricos en entornos complejos e impredecibles. Prepárese para su propio cambio.



JUAN DAZA

- COMUNICADOR SOCIAL
- RADIALISTA
- PROMOTOR DEL CONOCIMIENTO SOCIAL
- ESPECIALIZADO EN SOFTWARE EDUCATIVO EN JAPÓN
- CONSULTOR EN DESIGN THINKING
- AGILISTA - LEAN, KANBAN
- SCRUM MASTER Y SCRUM DEVELOPER
- ENCARGADO SEMILLERO AGILISMO

VISUALIZACIÓN DE INFORMACIÓN ANÁLOGA Y DIGITAL

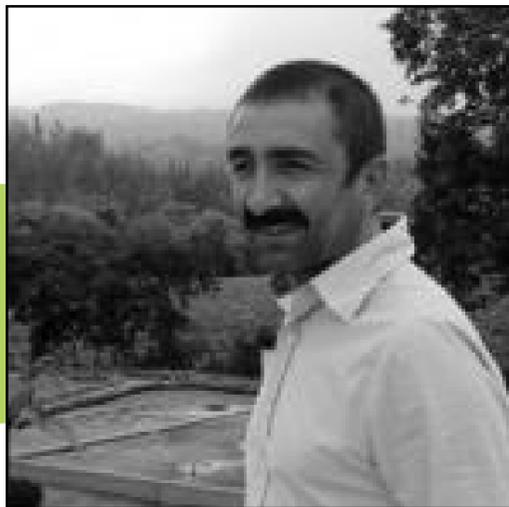
La gran cantidad de datos que generan en la actualidad los procesos científicos y sociales, demanda con urgencia sistemas capaces de transformar estos datos en conocimiento. Es aquí donde la visualización de la información, una disciplina transversal y en vertiginoso crecimiento, hace su aporte significativo.

En la visualización de la información se destacan dos elementos:

- Presentación: en donde se organizan los datos de una forma creativa, informativa y relevante, para que adopten patrones normalmente visuales, que sean fácilmente perceptibles por los usuarios.
- Exploración: donde se crean herramientas que los usuarios puedan utilizar para analizar los datos y descubrir en ellas realidades en las que, en ocasiones, ni el

diseñador había pensado y que eventualmente puede transformar esta realidad. Por lo tanto se propone un espacio de investigación abierto, participativo y práctico en torno a la teoría, las herramientas y las estrategias de visualización, análogas y digitales, como una vía de navegación hacia el conocimiento y la comprensión de la información relevante.

Queremos hacer visibles datos relevantes para la ciudadanía al tiempo que exploramos las posibilidades del encuentro entre las tecnologías digitales y análogas. Buscamos visualizar qué piensan los ciudadanos sobre su ciudad, de qué color la ven, cómo la transitan y sueñan.



GERMÁN BENAVIDES

- FÍSICO DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA
- MAESTRÍA EN CIENCIAS BIOMÉDICAS UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
- DOCENTE DE ROBÓTICA Y AUTOMATIZACIÓN
- INVESTIGADOR EN VISIÓN POR COMPUTADOR
- ASESOR EN EL ÁREA DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA



JOSÉ DUARTE

- MAGISTER EN COMUNICACIÓN
- PENSADOR VISUAL
- EDITOR DE HANDMADE DATAVIZ
- CO-FUNDADOR DE TELL
- CONFERENCISTA INTERNACIONAL SOBRE VISUALIZACIÓN DE INFORMACIÓN



CUERPO SOCIAL 3 ARTE Y COCINA

Cada vez que alguien se sienta a la mesa está contando la historia de su cultura. Lo que come, la compañía elegida, los utensilios que usa, el espacio de la mesa y la cocina, el tiempo empleado, son el relato más claro de los mestizajes de un lugar, de los cambios que ha experimentado.

En este espacio exploraremos los ingredientes desde la semilla hasta la mesa, sembrando, cosechando y preparándolos a partir de recetas ajenas o propias, desde culturas y saberes conocidos, hasta rituales distantes en tiempo o en

espacio. Preguntaremos por las rutas del alimento en nuestra ciudad, el movimiento de restaurantes, plazas y mercados y las técnicas y las historias de la agricultura urbana, en los barrios que circundan la universidad. Así, esperamos construir un conocimiento que, como el del comer, involucra todos los sentidos y la memoria más íntima de cada persona: la de aquello que ha construido tanto su cuerpo, como su entorno.



MARÍA BUENAVENTURA

- MAGÍSTER EN ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES
- GRADUADA EN FILOSOFÍA
- ESTUDIOS DE CREACIÓN ESCÉNICA



PERIODISMO CIENTÍFICO

Este curso de periodismo científico tratará de parecerse más a una sala de redacción que a cualquier otra cosa. Será un taller para explorar historias sobre la naturaleza, sobre los problemas que atormentan a los físicos, sobre la manipulación de la vida desde el código genético, sobre los secretos de la conciencia y la memoria, sobre la amenaza del cambio climático. Se trata de un taller en el que se mezclarán documentales, grandes reportajes, video y fotografía y cada uno de los asistentes tendrá la tarea de descubrir cómo usar todas estas herramientas para contar sus propias historias de ciencia. Por lo tanto se propone un espacio de investigación abierto, participativo y

práctico en torno a la teoría, las herramientas y las estrategias de visualización, análogas y digitales, como una vía de navegación hacia el conocimiento y la comprensión de la información relevante.

Queremos hacer visibles datos relevantes para la ciudadanía al tiempo que exploramos las posibilidades del encuentro entre las tecnologías digitales y análogas. Buscamos visualizar qué piensan los ciudadanos sobre su ciudad, de qué color la ven, cómo la transitan y sueñan.



PABLO CORREA

- GRADUADO DE PERIODISMO Y LITERATURA
- ESTUDIOS EN MEDICINA
- EDITOR DE LA SECCIÓN VIVIR EN EL ESPECTADOR
- PERIODISTA CIENTÍFICO
- ENCARGADO SEMILLERO INNOVACIÓN SOCIAL

EMPREDIMIENTO DE BASE TECNOLÓGICA

En este curso los participantes participarán de un proceso de Pensamiento de Diseño y Diseño Centrado en las Personas para diseñar un emprendimiento con base tecnológica que solucione una problemática real. Estarán interactuando con tecnologías de prototipado como son arduino, raspberry pi, impresión 3D y otras, para poder construir sus prototipos. No es necesario tener habilidades de programación o electrónica, pero si de trabajo en grupo para encontrar a estas personas que pueden complementar sus habilidades. Trabajarán modelos de negocios, pensando en la sostenibilidad y operabilidad de sus emprendimientos. Al final del curso esperamos que cada persona halla vivido el proceso de diseñar y modelar un emprendimiento.

El curso se divide en 3 fases que corresponden a los 3 cortes. Ideación, Diseño y Definición. Cada una de estas fases a su vez se divide – de manera fractal – en 3 partes (inspirar, diseñar, construir). E incluso cada clase debe incluir elementos de inspiración, diseño y definición. Se debe entender que estas 3 fases no son un proceso lineal sino circular, donde después de definir yo puedo entrar nuevamente en la fase de ideación para volver a iterar mi idea. Este proceso se puede hacer cuantas veces sea necesario y es ideal que nunca pare. Es por esto la estructura fractal.



JUAN PABLO CALDERON

- ACTIVISTA
- FUTURISTA
- HACKER
- MAKER
- CO-FUNDADOR DE BOGOHACK
- ORGANIZA KIDS HACK DAY BOGOTÁ
- MIEMBRO DEL COMITÉ H(APP)ATHON
- ORGANIZADOR DE VARIOS EVENTOS TEDX
- ENCARGADO SEMILLERO INNOVACIÓN SOCIAL

TAD
EO+
LAB

NUESTRO ESPACIO

TADEOLAB SE DIVIDE
EN TRES PISOS
(FAB LAB - LIVING LAB -ART & SCINECE LAB)

DOS DE ESTOS PISOS ESTAN
CONFORMADOS POR DOS SALAS
(SALA A & SALA B)



Plataforma técnica de innovación e invención. Conecta a nivel global a educadores, estudiantes, tecnólogos, investigadores, makers e innovadores en un conocimiento que se expande en diferentes países y a diferentes velocidades. Implementa los proyectos basados en hands-on en la educación STEM (Science, Technology, Engineering and Mathematics).

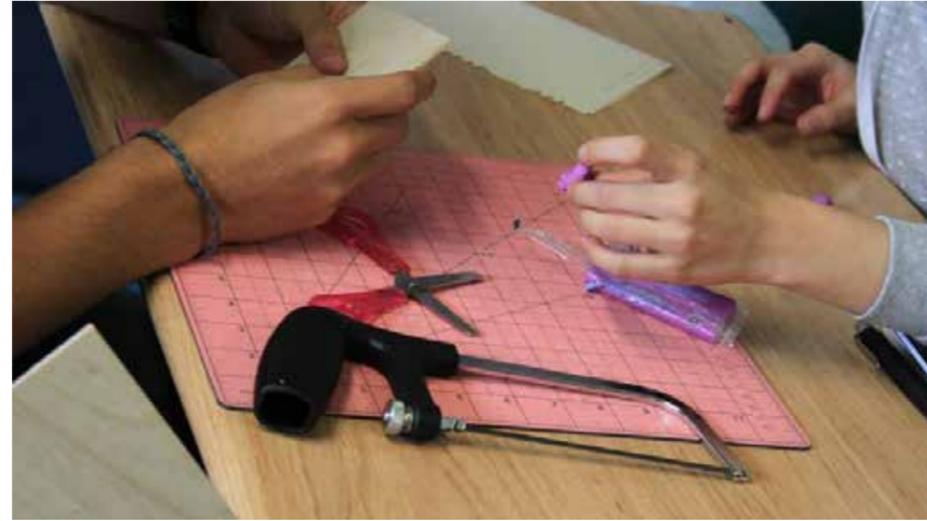
- SEMILLEROS
- GRUPOS DE INVESTIGACIÓN INTERDISCIPLINAR
- CURSOS ELECTIVOS
- TRABAJOS DE FABRICACIÓN ANALOGA Y DIGITAL

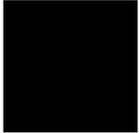


■ FAB LAB



■ FAB LAB





FAB LAB



■ FAB LAB



Espacio de promoción a las innovaciones de tipo social a través de la experimentación cultural en las fronteras de la ciencia. Invita a mentes creativas para trabajar en red con artistas y científicos de todo el mundo con el fin de hallar resultados interesantes en educación, cultura, industria y sociedad.

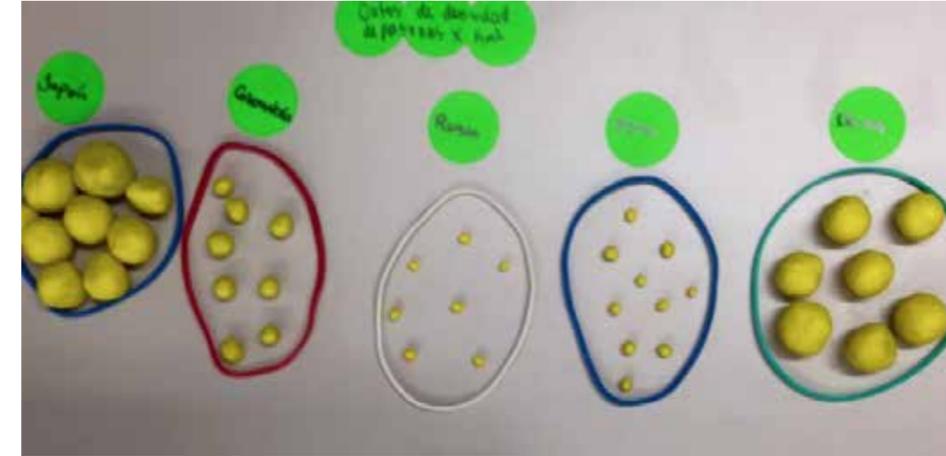
- CURSOS ELECTIVOS
- TRABAJO INDIVIDUAL ESTUDIANTES



ART & SCIENCE LAB



ART & SCIENCE LAB



Lugar de trabajo creativo y de libre expresión. Creación de estrategias escalables para crear lugares y tecnología que promuevan la creatividad, la expresión personal y la productividad. Espacio para crear en el territorio teniendo en cuenta a los ciudadanos.

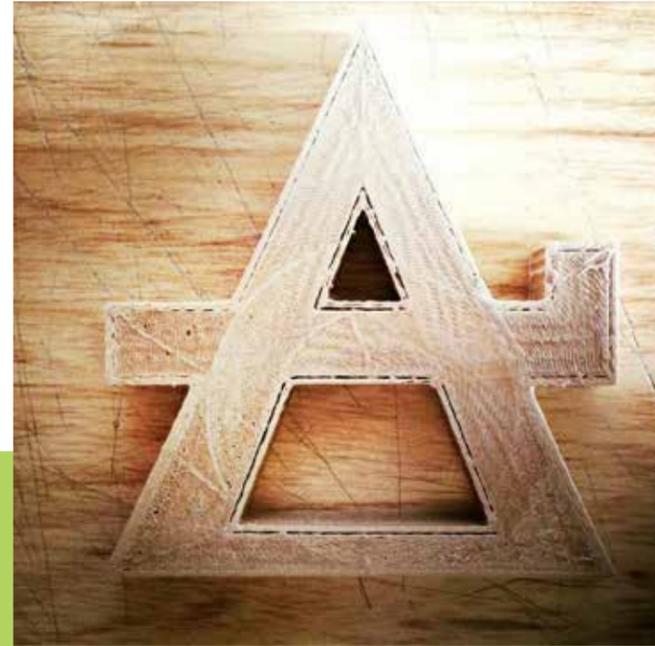
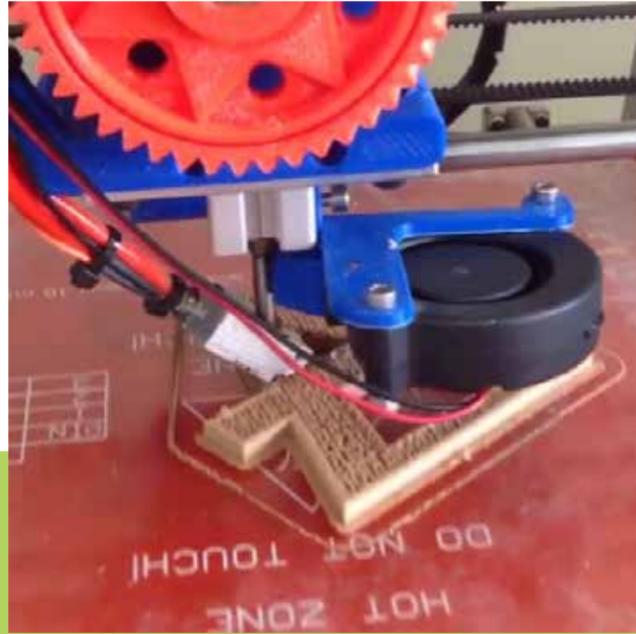
- CENTRO DE MANDO



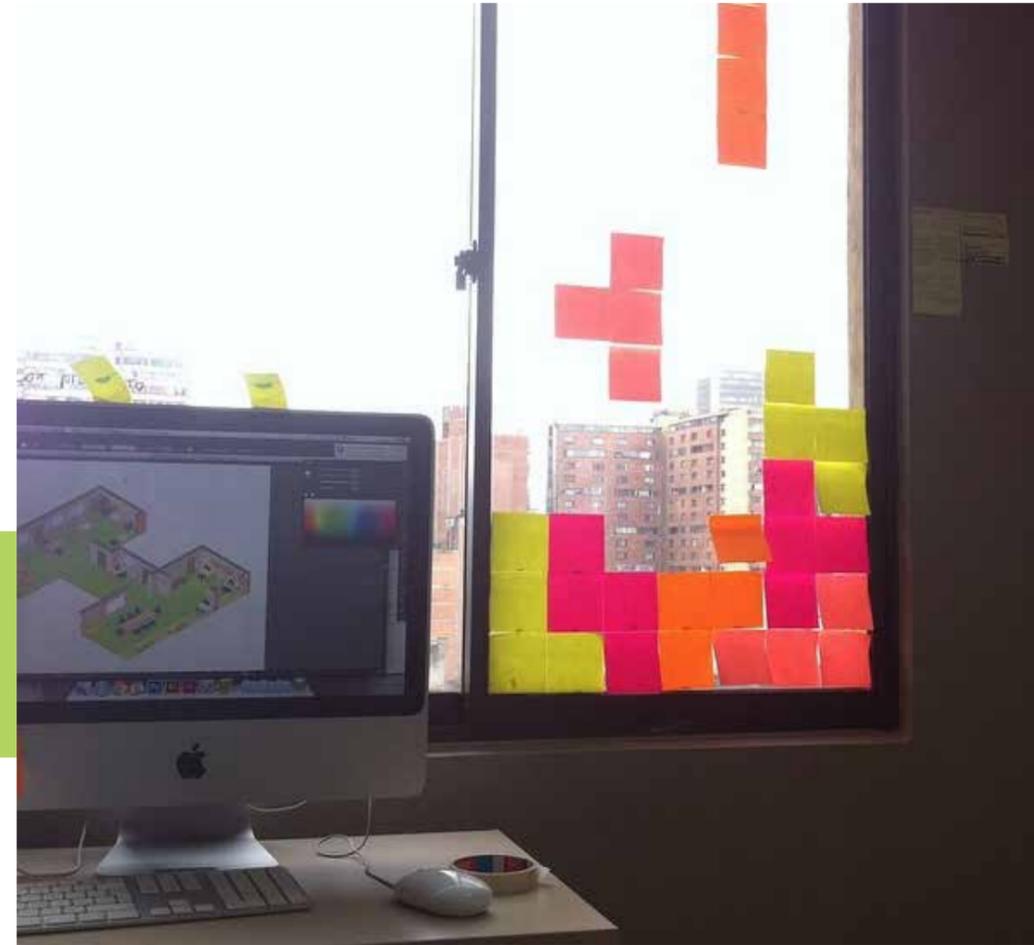
■ LIVING LAB



■ LIVING LAB



■ LIVING LAB



TAD
EO+
LAB

HORARIO DE CLASES

MAÑANAS:

D.A.T.E.A.:

MARTES Y JUEVES 9-11 AM

ENLACES:

MIERCOLES Y VIERNES 9-11 AM

CUERPO SOCIAL 3 ARTE Y COCINA:

MIERCOLES 9-11 AM

TARDES:

TUTORIAS

TALLERES

FAB
LAB

MAÑANAS:

D.A.T.E.A.:

MARTES Y JUEVES 9-11 AM

ENLACES:

MIERCOLES Y VIERNES 9-11 AM

GESTIÓN DE LA INVESTIGACIÓN INTERDISCIPLINAR:

MIERCOLES Y VIERNES 11-1 PM

GESTIÓN DE LA INNOVACIÓN:

MIERCOLES Y VIERNES 11-1 PM

PERIODISMO CIENTÍFICO:

MARTES Y JUEVES 7-9 AM

EMPREDIMIENTO DE BASE TECNOLÓGICA:

MARTES Y VIERNES 9-11 AM

VISUALIZACIÓN DE INFORMACIÓN

ANÁLOGA Y DIGITAL:

MARTES Y JUEVES 11-1 PM

MOVILAB.:

MARTES Y JUEVES 11-1 PM

TARDES:

TUTORIAS

TALLERES

ARTS &
SCIENCE
LAB

COMPUTACIÓN

TUTORIAS

TALLERES

IMPRESIÓN 3D
CITA PREVIA

SEMILLEROS:
TODOS LAS TARDES

LIVING
LAB

TAD
EO+
LAB

GRUPOS SEMILLEROS

■ GRUPOS SEMILLEROS

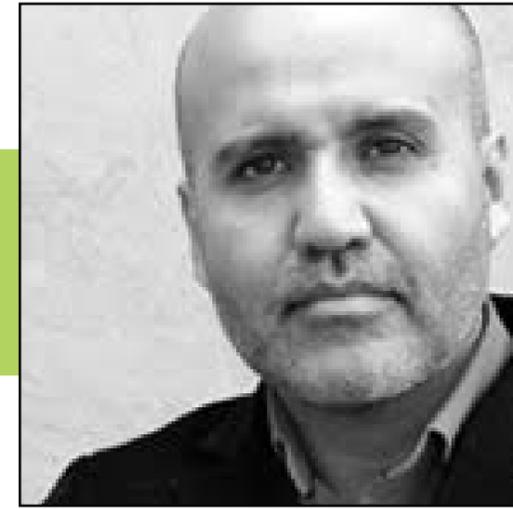
- SEMILLERO CULTURA DIGITAL
- SEMILLERO ED.TECH
- SEMILLERO AGILISMO
- SEMILLERO MEDIALAB



CAROLINA FORERO



AMÉLIA LEGAVRE



JUAN DAZA



ADRIANA BOTERO

■ GRUPOS SEMILLEROS

- SEMILLERO INNOVACIÓN SOCIAL



JUAN PABLO CALDERON

- SEMILLERO MOVILAB



GERMÁN PRIETO

- SEMILLERO ESPACIOS Y TERRITORIOS DE APRENDIZAJE



FEDERICO SARMIENTO

TAD
EO+
LAB

ASESORÍA PROYECTOS INTERDISCIPLINARES



TRES TALLERES PARA AFINAR LA APROXIMACIÓN INTERDISCIPLINAR

Con estos ejercicios enmarcados en tres actividades prácticas grupales, se busca que los participantes del taller interioricen a través de métodos de trabajo colaborativo herramientas para abordar problemas que requieren soluciones materiales rápidas y apropiadas para el contexto que las requiere.

Igualmente, se busca que estas experiencias generen conciencia sobre la necesidad de trabajar coordinadamente y de forma secuencial para llevar a cabo un proyecto, reemplazando la idea común de que trabajo en equipo es apenas algo donde se reparten tareas entre un grupo de personas, quienes ejecutan lo suyo sin mayor conexión que el ensamble de todo lo hecho en el momento final. Con estos ejercicios enmarcados en tres actividades prácticas grupales, se busca que los participantes del taller interioricen a través de métodos de trabajo colaborativo herramientas para abordar problemas que requieren soluciones materiales rápidas y apropiadas para el contexto que las requiere.

Igualmente, se busca que estas experiencias generen conciencia sobre la necesidad de trabajar coordinadamente y de forma secuencial para llevar a cabo un proyecto, reemplazando la idea común de que trabajo en equipo es apenas algo donde se reparten tareas entre un grupo de personas, quienes ejecutan lo suyo sin mayor conexión que el ensamble de todo lo hecho en el momento final

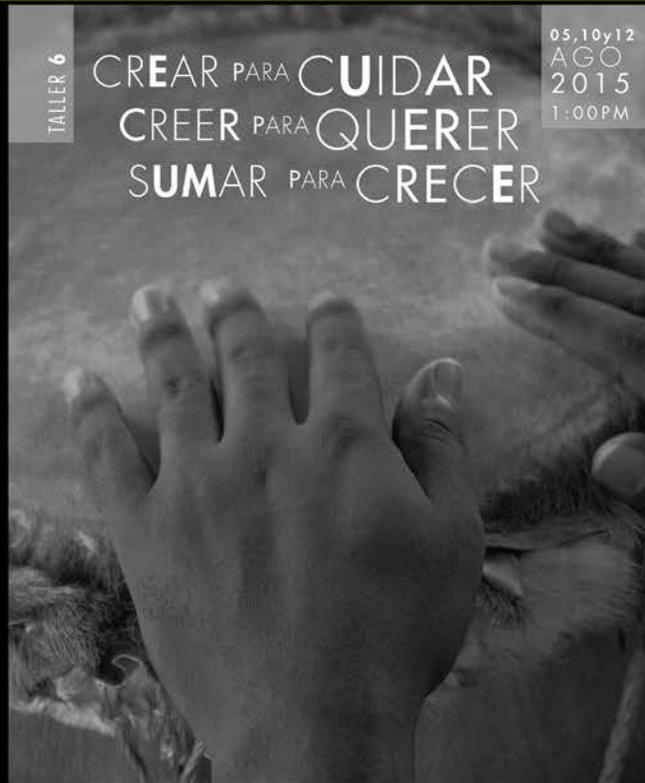


TRES TALLERES
PARA AFINAR
LA APROXIMACIÓN
INTERDISCIPLINAR

TALLER 6

CREAR PARA CUIDAR
CREER PARA QUERER
SUMAR PARA CRECER

05, 10 y 12
AGO
2015
1:00PM



EJERCICIOS INTERDISCIPLINARES PARA EL
**TALLER PALENQUE
DE SAN BASILIO**

TADEO LAB • EDIFICIO MANRIQUE • CALLE 22 # 3 - 30 • PISO 1 Y 6 (ENCUENTRO 1º PISO)

TAD
EO+
LAB



PALENQUE DE
SAN BASILIO
TALLER ELECTIVO
DISCIPLINAR HABITAT
INSTITUCIONAL Y CIUDAD

TAD
EO+
LAB

TEMATICAS

TRABAJO CON LA LOCALIDAD DE BARRIO DE LAS NIEVES Y MALOKA

“Laboratorio de desarrollo de ambientes interactivos de aprendizaje,
una propuesta de la Tadeo y Maloka para la Ciudad”

■ TRABAJOS

1 Diseño de un taller de Movilidad Tadeo Lab para implementar en Maloka con el público escolar y familiar.

2 Programa de investigación y experimentación en diseño interactivo integrando facultades en el TadeoLab con equipo de Maloka. Puede incluir el diseño de una electiva.

3 Formación de Maloka a La Tadeo para el desarrollo de talleres y actividades a la comunidad del Barrio Las Nieves, puede incluir la operación de un exposición itinerante de matemáticas. (Requeriría gestión de recursos).

4 Visitas estructuradas al centro interactivo, para alumnos de primer semestre y familias.

TAD
EO+
LAB

ACTIVIDADES

■ NUESTRO ESPACIO



■ CRECER SEMBRANDO



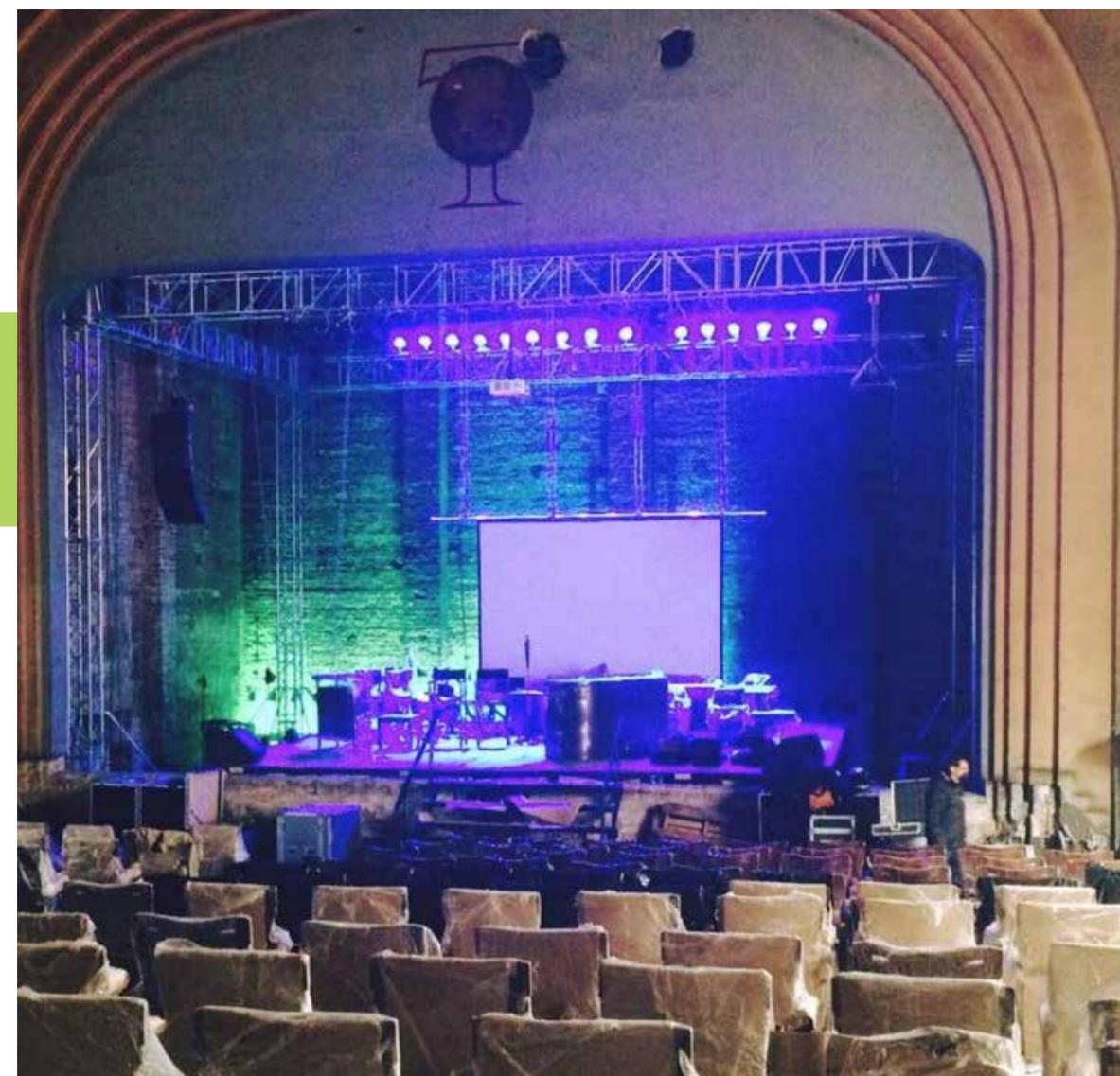
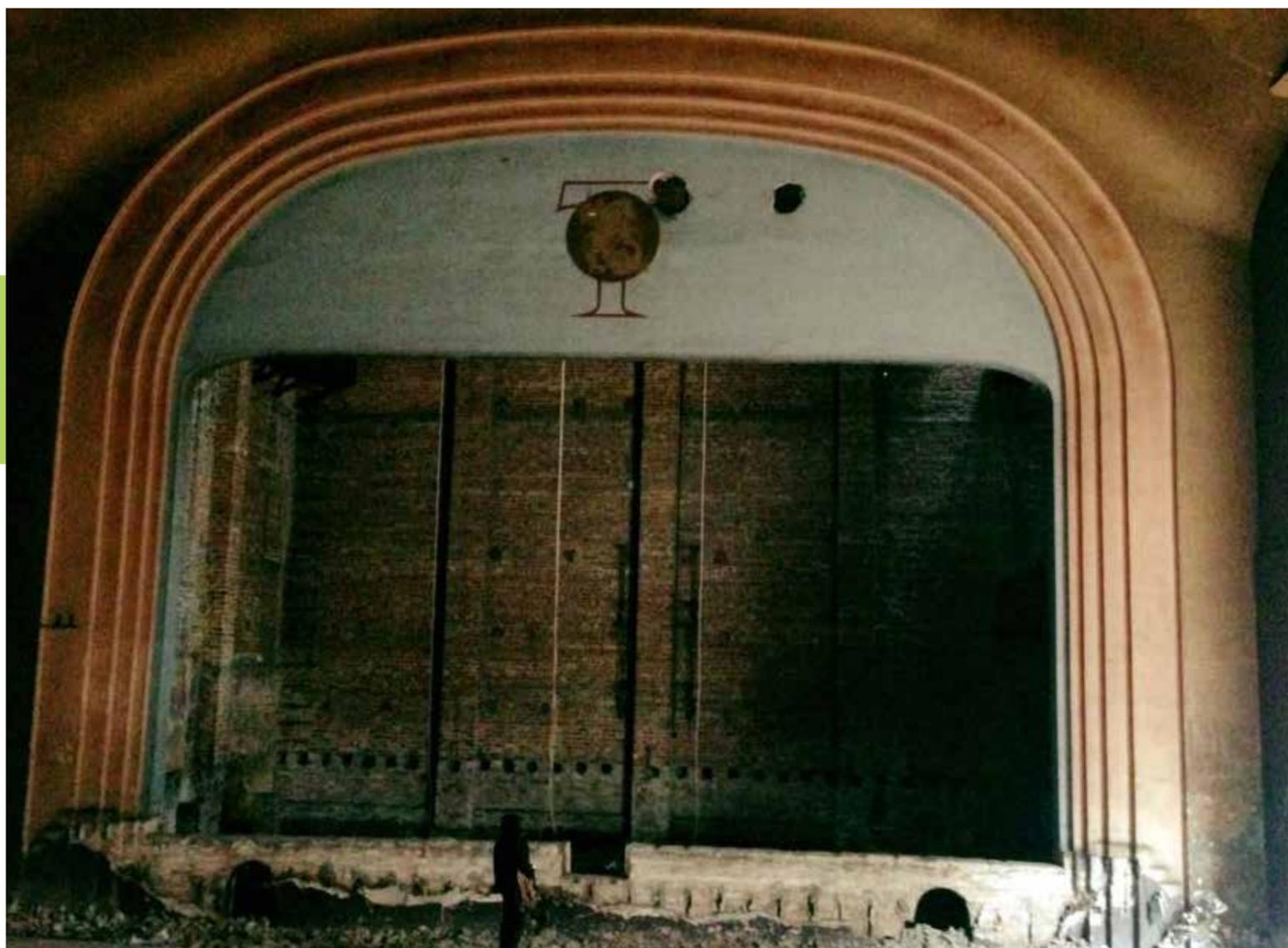
■ A SENTAR EL PENSAMIENTO



INTERVENCIÓN TEATRO SAN JORGE



■ INTERVENCIÓN TEATRO SAN JORGE



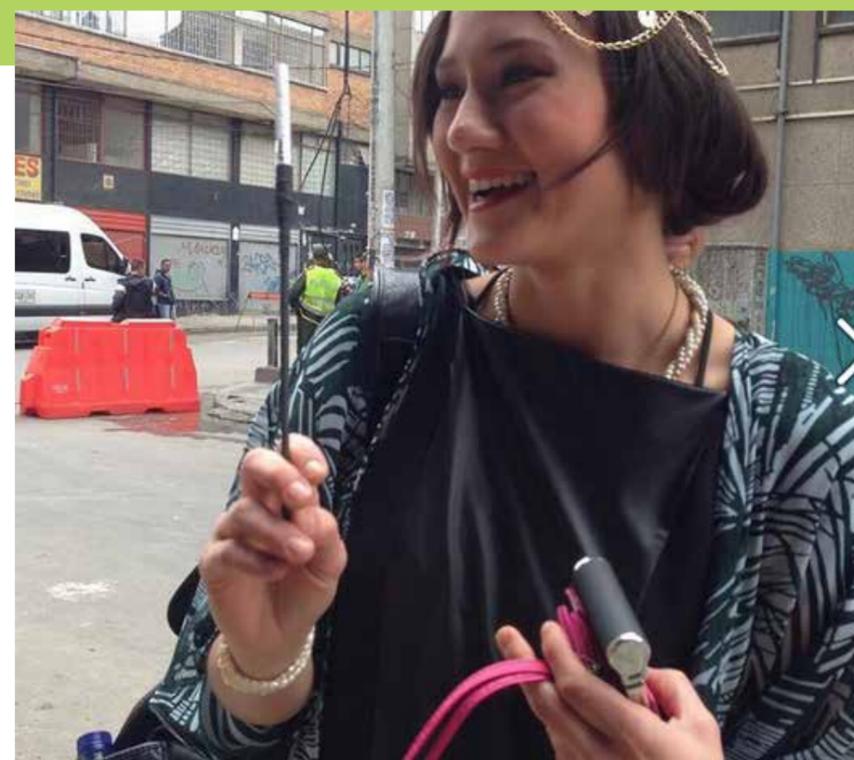
■ INTERVENCIÓN TEATRO SAN JORGE



INTERVENCIÓN TEATRO SAN JORGE



■ INTERVENCIÓN TEATRO SAN JORGE



PRIMER ENCUENTRO JINSO - MALOKA

