

La ciencia nos *afecta* a todos. La ciencia nos *necesita* a todos.

El modelo de producción está cambiando y la sociedad también. Ya no solo somos consumidores.

Creamos vídeos, música, arte, *software*, *hardware*...

La era digital nos permite hacerlo, y como es más fácil que nunca, ¿por qué no podemos aplicar este modelo a la manera de hacer ciencia?

Así, durante el *Hackaton* de Ciudad del Cabo en 2011 nace *Crowdcrafting*, una alternativa libre y abierta a los entornos que existían de ciencia ciudadana. Gracias a nuestras conexiones con el CERN, Naciones Unidas (UNITAR) y la Universidad de Ginebra conseguimos llegar a personas que de otra forma no nos hubiese sido posible.

Y así hemos establecido nuestro objetivo: conseguir que los ciudadanos pasen de ser consumidores a productores de ciencia.

100%
OPEN SCIENCE
OPEN SOURCE

+ 35 000
VOLUNTARIOS

+ 100 000
IMÁGENES
CLASIFICADAS
DE ISS

+ 4 500
ÁREAS
ANALIZADAS

¿Qué es Crowdcrafting?

Una plataforma web para proyectos de ciencia ciudadana **100% open-source** (software desarrollado y distribuido libremente), **100% open-science** (investigación científica abierta y accesible a todos los ciudadanos) y basado en voluntarios. Busca la contribución de los ciudadanos a proyectos científicos de otros ciudadanos, profesionales o instituciones que necesitan la ayuda de personas (no ordenadores) para poder solucionar problemas, analizar datos o completar otra serie de tareas.

Crowdcrafting está basado en el software *PyBossa*, nuestro entorno de desarrollo 100% abierto para proyectos de *crowdsourcing* en el que también han confiado instituciones como el Museo Británico, CERN y Naciones Unidas (UNITAR).

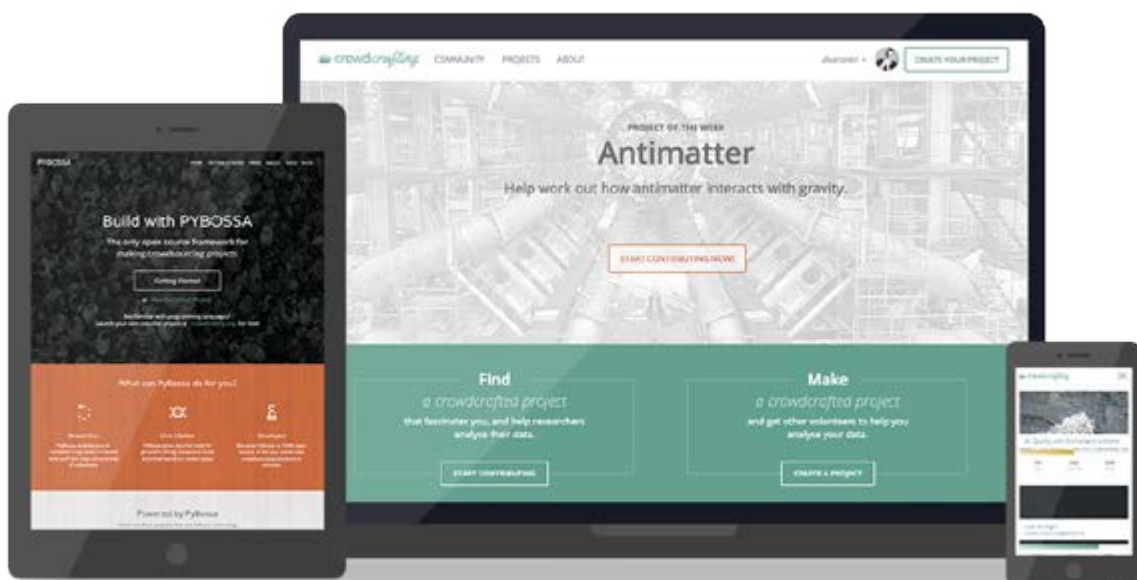
¿Qué es la ciencia ciudadana?

Es la contribución activa de los ciudadanos a la ciencia. Pueden hacerlo con su esfuerzo intelectual o dando soporte al conocimiento con sus herramientas o recursos. De esta manera los voluntarios aportan mayor valor a la investigación a la vez que adquieren un mejor conocimiento del método científico.

Pretende sacar la ciencia de los laboratorios y hacerla accesible y abierta al conjunto de la sociedad, y permitir el diálogo directo con el científico y la colaboración voluntaria y desinteresada de cualquier persona con un proyecto.

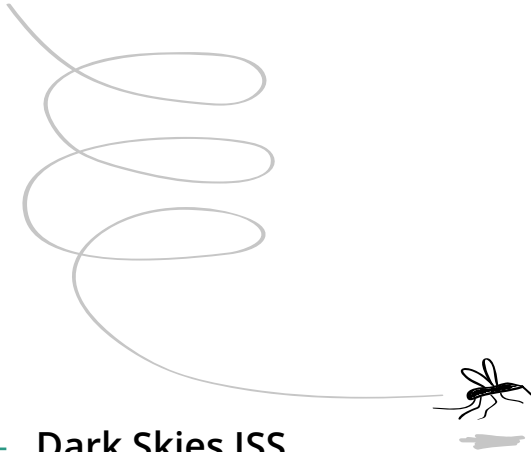
¿Quién puede colaborar y cómo?

Cualquiera puede incluir un proyecto y contribuir a los ya existentes. Todos comienzan con un tutorial muy sencillo que explica su funcionamiento y que proporciona toda la información necesaria para participar, por lo que no hace falta ninguna base ni conocimiento específico para poder completar las tareas que se proponen. Los únicos requisitos son ganas de aprender y compartir ciencia con todos.



Proyectos estrella

... o algunos de los que nos sentimos especialmente orgullosos



Tigafotos

El mosquito tigre (*Aedes albopictus*) es una especie invasora que proviene del sudeste asiático. Es un vector potencial de enfermedades víricas tropicales.

El objetivo es trazar un mapa para estudiar la presencia y dispersión del mosquito tigre en España, donde se vio por primera vez en 2004.

¿Cómo ayudamos? Identificando mosquitos tigre y sus potenciales lugares de cría a partir de las fotos enviadas por ciudadanos en el proyecto de ciencia ciudadana AtrapaelTigre.com.

<http://crowdcrafting.org/app/Tigafotos/>

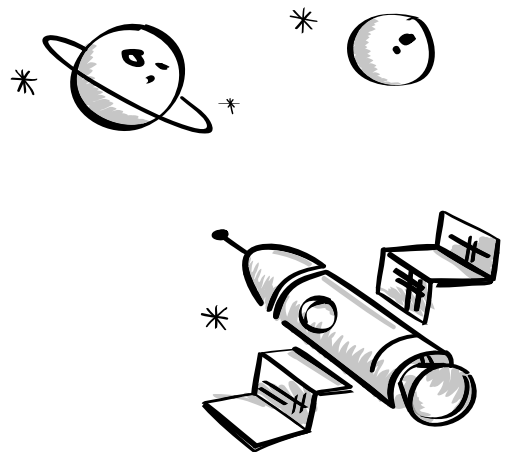
Dark Skies ISS

Existen casi dos millones de imágenes en la base de datos Johnson Space Center, de las que más de un millón fueron tomadas desde la Estación Espacial Internacional.

El objetivo principal de *Dark Skies* es estudiar la contaminación lumínica de las ciudades para minimizar el gasto de energía y la destrucción del ecosistema a través de las imágenes nocturnas en alta calidad.

¿Cómo ayudamos? Clasificando imágenes. La colaboración es importantísima, ya que los algoritmos no pueden distinguir entre estrellas, ciudades y otros cuerpos (como la luna).

<http://crowdcrafting.org/app/darkskies/>



Rural Geolocator

Rural Geolocator es un proyecto para georreferenciar casas y núcleos de población en imágenes tomadas por satélite.

El objetivo final de este proyecto es poder trazar un mapa logístico para el control de la malaria en la reserva natural de Majete, al sur de Malawi, como ya se hizo anteriormente en Kenya.

¿Cómo ayudamos? Marcando sobre un mapa las viviendas que se encuentran en la imagen que se nos muestre en el momento.

<http://crowdcrafting.org/app/RuralGeolocator/>

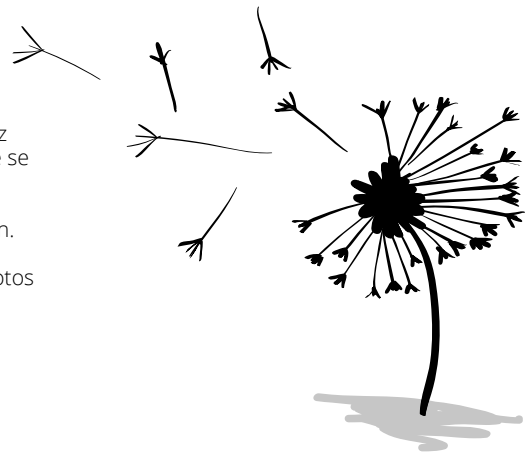
Air Quality with Biomarkers: Lichens

Los líquenes son muy sensibles a la contaminación, especialmente a la acidez del aire. Por esa razón, su presencia o ausencia pueden reflejar lo limpio que se encuentra el aire en una zona.

El objetivo es estimar la contaminación del aire en base al tamaño del líquen.

¿Cómo ayudamos? Clasificando su tipología y midiendo su tamaño en las fotos mediante el proyecto web de *Crowdcrafting*.

<http://crowdcrafting.org/app/airquality/>



Crowdcrafting.org en los medios

si no está en internet no existe

theguardian

“ During the typhoon, [...] the taskforce volunteers relied on PyBossa microtasking software from CrowdCrafting to perform their tasks. They analysed 20,000 tweets in 10 hours. Their data became the basis for the official UN crisis map, and it was the first official crisis map to be adopted by OCHA that was based on social media data.

<http://www.theguardian.com/global-development-professionals-network/2013/oct/08/social-media-microtasking-disaster-response>

Discover

“ Federal agencies including NASA and the U.S. Geological Survey (USGS), as well as nongovernment platforms such as the new open-source site CrowdCrafting, substantially expanded the number and diversity of citizen science programs available in 2013.

<http://discovermagazine.com/2014/jan-feb/76-science-for-the-people-by-the-people>

NBC NEWS

“ When Typhoon Haiyan (also called Yolanda) made landfall, participants in the project, hosted on the CrowdCrafting website, have sifted Twitter posts and uploaded photos from Filipino users, filtering for rare-but-valuable updates, images and information that point to areas where help is needed most.

<http://www.nbcnews.com/tech/internet/help-map-crisis-volunteers-sift-through-typhoon-tweets-f2D11582667>



“ Algorithms cannot distinguish between stars, cities, and other objects, such as the moon. Humans are much more efficient for complex image analysis.

http://www.nasa.gov/mission_pages/station/research/news/crowdsourcing_night_images/#.VGonMdxrWb-

EL TIEMPO.COM

“ Hasta el momento, el proyecto ha seleccionado 130.000 imágenes nocturnas de alta resolución, que han sido clasificadas con la ayuda de voluntarios. Para sumarse a esta iniciativa hay que acceder a la plataforma sobre ciencia ciudadana crowdcrafting.org.

<http://www.eltiempo.com/estilo-de-vida/ciencia/contaminacion-luminica-cities-at-night/14801637>

EL PAÍS

“ Para solucionar este problema recurren a la ayuda de voluntarios a través de crowdcrafting.org, una plataforma que pone en contacto proyectos con personas dispuestas a dedicar un poco de su tiempo y echar una mano.

http://elpais.com/elpais/2014/10/01/ciencia/1412150593_038450.html

rtve.es

“ Cities at Night es un proyecto de ciencia ciudadana [...], la base de la iniciativa es una página web desde la que se accede a tres aplicaciones de ciencia ciudadana que emplean la herramienta Crowdcrafting.

<http://www.rtve.es/noticias/20140711/proyecto-invita-aficionados-astronomia-identificar-1700-fotos-tomadas-astronautas/970880.shtml>

EL MUNDO

“ El modelo de “ciencia ciudadana” para esta investigación estuvo inspirado [...] en un proyecto similar. “Las personas, si son guiadas, son capaces de reconocer patrones de forma más eficiente que un ordenador”, añade Sánchez.

<http://www.elmundo.es/ciencia/2014/07/11/53bd2ab222601db2118b458c.html>



“ El 4 de diciembre, Nominet Trust reconoció a Crowdcrafting como una de las empresas innovadoras más inspiradoras del 2014, además nos sitúa como “la plataforma open source más variada del mundo para proyectos de ciencia ciudadana”

<http://pybossa.com/press/2014/12/05/award-2014NT100>

en vídeo



La2. La Aventura del Saber.

<http://www.rtve.es/alcanta/videos/la-aventura-del-saber/aventura-del-saber-daniel-lombrana-ciencia-ciudadana/2403790/>



FOX News

https://video.foxnews.com/v/video-embed.html?video_id=3742323090001&utm_content=buffer651ac&utm_medium=social&utm_source=twitter.com&utm_campaign=buffer

¿Quién está detrás de *Crowdcrafting.org*?

la plantilla al completo



Daniel Lombraña
Co-founder & Project Lead



Marvin Reimer
Senior Developer



Jorge Correa
UX/UI Designer



Alejandro Domínguez
Junior Developer



Álvaro Suárez
UX/UI Designer



James Doherty
Communications



Clara Sánchez-Puga
Community Manager



SHUTTLEWORTH
FUNDED

Contacto



Mail
info@crowdcrafting.org



Twitter
[@crowdcrafting](https://twitter.com/crowdcrafting)
[@PyBossa](https://twitter.com/PyBossa)



GitHub
[/PyBossa](https://github.com/PyBossa)

<http://crowdcrafting.org> | <http://pybossa.com>