

INGENIERIA INVERSA DE APPS: MÁS ALLA DEL INSTAGRAM

Instagram es una caja negra: sabes usarla pero no sabes cómo funciona realmente, qué hace con tus datos o cómo ordena los contenidos. Dado que ya sabes usarla, Instagram nos ofrece una oportunidad inmejorable para avanzar en conocimiento tecnológico a través de la ingeniería inversa. El diseño de aplicaciones guarda una relación clave con la economía de la atención: el Manifiesto Onlife defendió nuestro derecho a aburrirnos, a escuchar el silencio, a disponer de nuestra atención. En este taller queremos comprender cómo se diseñan las aplicaciones que usamos y qué pasa con los datos que generamos al usarlas, como un primer paso para tomar conciencia de nuestra privacidad digital, para reflexionar sobre sus implicaciones socioeconómicas y elaborar estrategias personales y colectivas para poner en práctica.



LUGAR

ESPACIO JOVEN 14/30. Ronda del Sur, 143, 28053 Madrid

FECHA : viernes 10 y sábado 11 de mayo
PRECIO : 24,04€. Comida incluida en el precio del taller (tipo picnic)
HORARIO : viernes de 16:00 a 20:00h y sábados de 10:00 a 14:00h y de 15:30 a 19:30h
DURACIÓN DEL CURSO : 12 horas
EDAD : 14 a 17 años
PLAZAS : 20

TRANSPORTE PÚBLICO CERCANO :
CERCANIAS RENFE : Estación Asamblea- Entrevías
AUTOBUSES : 102 desde Atocha o Méndez Álvaro. 111 desde Puente de Vallecas

OBJETIVOS DEL TALLER:

- Practicar un uso ético y responsable de las redes sociales.
- Comprender el diseño y la programación de aplicaciones: desde conceptos técnicos a sus implicaciones éticas.
- Desarrollar un pensamiento crítico y habilidades comunicativas para el trabajo colectivo.
- Practicar estrategias de soberanía tecnológica apoyadas por el análisis colectivo.

CONTENIDOS DEL TALLER:

- Cómo funcionan aplicaciones como Instagram, YouTube o WhatsApp.
- Qué datos recogen estas aplicaciones sobre nosotras, cómo viajan y dónde se almacenan: desmontando el mito de "la nube".
- En qué consiste la economía de la atención, cómo se diseña y qué relación tiene con los modelos de negocio de la economía digital.
- Cómo podemos investigar sobre ello incluso sin saber programar software.
- Qué impacto tiene el diseño en la vida de las personas y cómo aplicar la ética en la informática y la tecnología.

METODOLOGÍA:

La metodología del taller es eminentemente práctica y lúdica, mediante trabajo en grupos cooperativos y dinámicas de role-play. Seguiremos nuestra metodología de descubrimiento-reflexión-acción propia de la Educación Digital Crítica, partiendo de la experiencia y conocimientos de los jóvenes participantes.

- **No se requieren conocimientos previos**



CONDICIONES DE PARTICIPACIÓN

Inscripciones online

Una vez inscrito en la actividad, no se admitirán cambios o devoluciones salvo en caso de anulación del taller por la Dirección General de Juventud.