

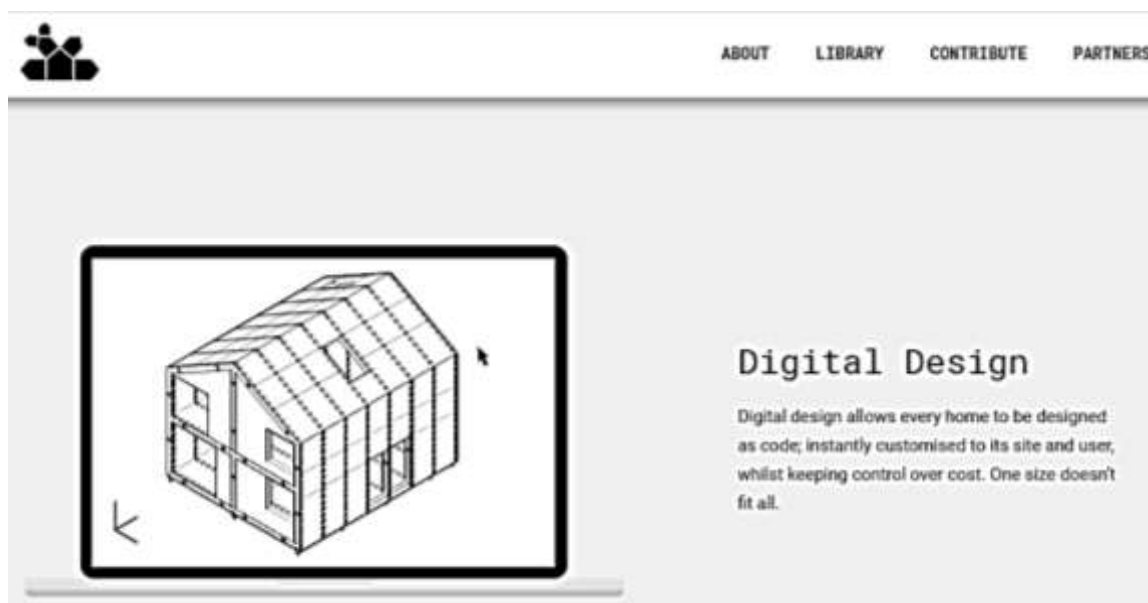
## El espíritu crowdsourcing de BIM

*Por medio de este artículo se reflexiona sobre la utilización del crowdsourcing en el proceso de diseño colaborativo de BIM.*

BIM es una herramienta de diseño que no supone solamente un cambio tecnológico en el sector AEC, sino que también es un entorno de trabajo que facilita la colaboración y la innovación. Casi se podría afirmar que la parte social de BIM supera a la parte tecnológica.

Internet ha supuesto una democratización del conocimiento y del acceso a internet, y ha llevado a que el hardware sea más importante que el software en el sentido que existen plataformas colaborativas donde se pueden realizar cosas sin la necesidad de programas informáticos. Además estas nuevas herramientas online pueden ser usadas por no expertos que van a innovar resolviendo problemas de forma creativa (online innovation). Son los Makers o el DIY.

Un ejemplo de esta forma de funcionar es la web [www.wikihouse.cc](http://www.wikihouse.cc) que es una open source construction. Esta web permite a cualquiera no experto diseñar, descargar e imprimir las piezas de una vivienda, las cuales pueden ser unidas por personas con una mínima formación y práctica.



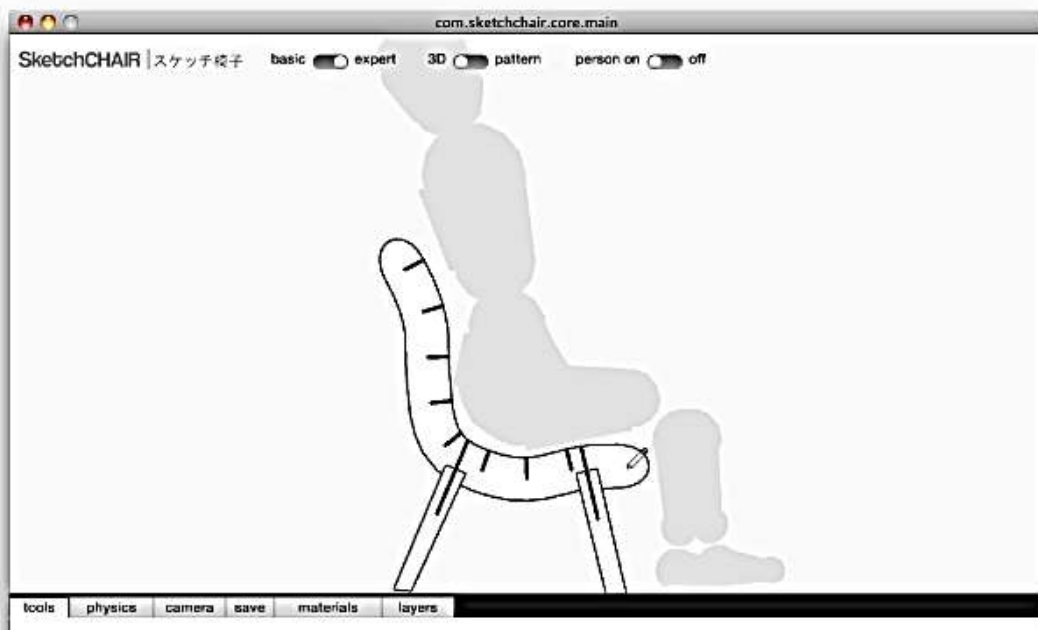
Otro ejemplo es el sitio web <http://www.sketchchair.cc/> un open source software que permite diseñar digitalmente muebles por personas no expertas.

## SketchChair

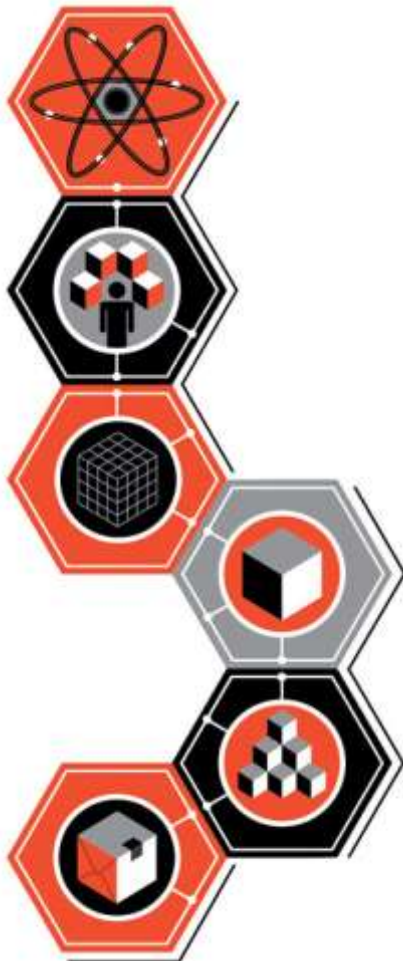
SketchChair will be an open-source software tool that allows anyone to easily design and build their own digitally fabricated furniture.

A collaboration with JST ERATO Design UI Project in Tokyo.

[www.SketchChair.cc](http://www.SketchChair.cc)



Evidentemente la relación existente entre esta forma de pensar y trabajar y el entorno colaborativo de trabajo de BIM es muy alta, y se puede decir que son dos sistemas de trabajo que se pueden complementar. Es decir, los arquitectos por ejemplo pueden utilizar el crowdsourcing (utilizar la web para que una comunidad realice unas tareas o consigan un objetivo común, es decir, hay un grupo de personas que dan su opinión o realiza una aportación material para resolver un problema) para saber las necesidades de una comunidad en un proyecto público.



**(1)** □ 1) *INVENT* Stop whining about the dearth of cool products in the world — dream up your own. Pro tip: Check the US Patent and Trademark Office Web site to ensure no one else had the idea first.

□ 2) *DESIGN* Use free tools like Blender or Google's SketchUp to create a 3-D digital model of your invention. Or download someone else's design and incorporate your groundbreaking tweaks.

□ 3) *PROTOTYPE* You don't need to be Geppetto to crank out a prototype; desktop 3-D printers like MakerBot are available for under \$1,000. Just upload a file and watch the machine render your vision in layered ABS plastic.

□ 4) *MANUFACTURE* The garage is fine for limited production, but if you want to go big, go global — outsource. Factories in China are standing by; sites like Alibaba.com can help you find the right partner.

□ 5) *SELL* Market your product directly to customers via an online store like SparkFun — or set up your own ecommerce outfit through a company like Yahoo or Web Studio. Then haul your golden goose to Maker Faire and become the poster child for the DIY industrial revolution

**(1)** © "In the Next Industrial Revolution, Atoms Are the New Bits". Anderson, C (2011).

Bibliografía:

“In the Next Industrial Revolution, Atoms Are the New Bits”. Anderson, C (2011).

[https://www.wired.com/2010/01/ff\\_newrevolution/all/](https://www.wired.com/2010/01/ff_newrevolution/all/)

“CROWDSOURCING: A PRIMER AND ITS IMPLICATIONS FOR SYSTEMS ENGINEERING” Richard J. Gerth, Ph.D. y Alex Burnap Panos Papalambros, Ph.D. SYSTEMS ENGINEERING AND INTEGRATION (SE) MINI SYMPOSIUM. AUGUST 14-16, MICHIGAN

<http://www.dtic.mil/get-tr-doc/pdf?AD=ADA566807>



Contenido de este artículo @Yolanda Muriel está sujeto bajo [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported](#).